



# BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ.

TITULO: El juego cognitivo como herramienta pedagógica en la asignatura de educación física para fortalecer la convivencia intrafamiliar de los estudiantes de quinto año de la escuela primaria Leona Vicario

---

AUTOR: Emmanuel Galván Sandoval

---

FECHA: 07/26/2024

---

PALABRAS CLAVE: Juego cognitivo, Herramienta pedagógica, Educación física, Convivencia intrafamiliar, Estrategia educativa

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE GOBIERNO DEL ESTADO  
SISTEMA EDUCATIVO ESTATAL REGULAR  
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN  
INSPECCIÓN DE EDUCACIÓN NORMAL**

**BENEMÉRITA Y CENTENARIA  
ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ**

**GENERACIÓN**

**2018**



**2022**

**“EL JUEGO COGNITIVO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN LA  
ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA PARA FORTALECER LA  
CONVIVENCIA INTRAFAMILIAR DE LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE  
LA ESCUELA PRIMARIA “LEONA VICARIO”**

**TESIS DE INVESTIGACIÓN**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA**

**PRESENTA:**

**EMMANUEL GALVÁN SANDOVAL**

**ASESOR (A):**

**AARÓN DAVID GONZÁLEZ SANDOVAL**

**SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.**

**JULIO DEL 2024**



**BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ  
CENTRO DE INFORMACIÓN CIENTÍFICA Y TECNOLÓGICA**

---

**ACUERDO DE AUTORIZACIÓN PARA USO DE INFORMACIÓN DEL DOCUMENTO  
RECEPCIONAL EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DE LA BECENE DE ACUERDO A LA  
POLÍTICA DE PROPIEDAD INTELECTUAL**

---

**A quien corresponda.  
PRESENTE. –**

Por medio del presente escrito EMMANUEL GALVÁN SANDOVAL  
autorizo a la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí, (BECENE) la  
utilización de la obra Titulada:

**"EL JUEGO COGNITIVO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN LA ASIGNATURA DE  
EDUCACIÓN FÍSICA PARA FORTALECER LA CONVIVENCIA INTRAFAMILIAR DE LOS  
ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE LA ESCUELA PRIMARIA "LEONA VICARIO"**

en la modalidad de: Tesis para obtener el  
Título en Licenciatura en Educación Física

en la generación 2018-2022 para su divulgación, y preservación en cualquier medio, incluido el  
electrónico y como parte del Repositorio Institucional de Acceso Abierto de la BECENE con fines  
educativos y Académicos, así como la difusión entre sus usuarios, profesores, estudiantes o terceras  
personas, sin que pueda percibir ninguna retribución económica.

Por medio de este acuerdo deseo expresar que es una autorización voluntaria y gratuita y en  
atención a lo señalado en los artículos 21 y 27 de Ley Federal del Derecho de Autor, la BECENE  
cuenta con mi autorización para la utilización de la información antes señalada estableciendo que se  
utilizará única y exclusivamente para los fines antes señalados.

La utilización de la información será durante el tiempo que sea pertinente bajo los términos de los  
párrafos anteriores, finalmente manifiesto que cuento con las facultades y los derechos  
correspondientes para otorgar la presente autorización, por ser de mi autoría la obra.

Por lo anterior deslindo a la BECENE de cualquier responsabilidad concerniente a lo establecido en  
la presente autorización.

Para que así conste por mi libre voluntad firmo el presente.

En la Ciudad de San Luis Potosí. S.L.P. a los 15 días del mes de JULIO de 2024.

ATENTAMENTE.

**EMMANUEL GALVÁN SANDOVAL**

Nombre y Firma  
AUTOR DUEÑO DE LOS DERECHOS PATRIMONIALES



San Luis Potosí, S.L.P.; a 26 de Junio del 2024

Los que suscriben, tienen a bien

## DICTAMINAR

que el(la) alumno(a): C. GALVAN SANDOVAL EMMANUEL

De la Generación: 2018 - 2022

concluyó en forma satisfactoria y conforme a las indicaciones señaladas en el Documento Recepcional en la modalidad de: Tesis de investigación.

Titulado:

EL JUEGO COGNITIVO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA PARA FORTALECER LA CONVIVENCIA INTRAFAMILIAR DE LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE LA ESCUELA PRIMARIA LEONA VICARIO

Por lo anterior, se determina que reúne los requisitos para proceder a sustentar el Examen Profesional que establecen las normas correspondientes, con el propósito de obtener el Título de Licenciado(a) en EDUCACIÓN FÍSICA

### ATENTAMENTE COMISIÓN DE TITULACIÓN

DIRECTORA ACADÉMICA

MTRA. MARCELA DE LA CONCEPCIÓN MEDINA



DIRECTOR DE SERVICIOS ADMINISTRATIVOS

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
SISTEMA EDUCATIVO ESTATAL REGULAR  
BENEMÉRITA Y CENTENARIA  
ESCUELA NORMAL DEL ESTADO  
SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.

DR. JESÚS ALBERTO LEYVA ORTIZ

RESPONSABLE DE TITULACIÓN

MTRO. GERARDO JAVIER GUEL CABRERA

ASESOR DEL DOCUMENTO RECEPCIONAL

DR. AARON DAVID GONZÁLEZ SANDOVAL



## ÍNDICE

RESUMEN.....	3
INTRODUCCIÓN.....	5
CAPITULO I	
EL PROBLEMA.....	7
1.1 Planteamiento del Problema.....	7
1.2 Diagnóstico.....	8
1.3 Justificación.....	11
1.4 Objetivos de la Investigación.....	12
1.5 Hipótesis.....	13
CAPITULO II	
MARCO TEORICO	
2.1 Antecedentes de la Investigación.....	14
2.2 Bases Teóricas.....	16
2.3 Bases Psicológicas.....	33
2.4 Bases Legales.....	38
CAPITULO III	
METODOLOGIA.....	46
3.1 Tipo de Investigación.....	46
3.2 Diseño de Investigación .....	46
3.3 Cuadro de Operacionalización de Variables.....	47
3.4 Población y muestra .....	48
3.5 Instrumento de recolección de datos.....	48
3.6 Técnica de análisis de datos.....	49
CAPITULO IV	
ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN DE DATOS Y RESULTADOS.....	50
CAPITULO V	
CONCLUSIONES.....	60
REFERENCIAS.....	76
ANEXOS.....	81

## RESUMEN

La implementación del juego cognitivo como herramienta pedagógica en la asignatura de Educación Física, se considera una estrategia educativa innovadora que combina el desarrollo físico con el mental, promoviendo un aprendizaje integral, permitiendo globalizar e interrelacionar los contenidos de la materia, desarrollando todas las facetas y ámbitos de la personalidad del individuo, como la capacidad cognitiva, motriz, afectiva y social. Esto se debe a que el juego como estrategia de aprendizaje permite que los estudiantes desarrollen su propio proceso de enseñanza de manera natural y dinámica, creando ambientes de aprendizaje divertidos y estimulantes. **Objetivo:** Analizar la eficacia del juego cognitivo como herramienta pedagógica en la asignatura de Educación Física para fortalecer la convivencia intrafamiliar de los estudiantes de quinto año de Educación Primaria de la Escuela Primaria “Leona Vicario”. **Metodología:** Estudio cuantitativo enmarcado en una investigación de campo y descriptiva. **Población:** Treinta y dos (32) alumnos (17 alumnas y 15 alumnos), que asisten al 5to. Grado de la Escuela Primaria “Leona Vicario”. **Instrumento:** Cuestionario con escalamiento de Lickert fundamentada en las alternativas: totalmente en desacuerdo, en desacuerdo, de acuerdo y totalmente de acuerdo. **Análisis:** Cuantitativo y cualitativo. **Conclusión:** Se requiere una revisión y reformulación de las estrategias utilizadas en la asignatura de Educación Física y los juegos cognitivos, teniendo en cuenta las preferencias y necesidades de los estudiantes para garantizar su relevancia y efectividad en el fortalecimiento de la convivencia familiar así como los posibles desafíos y obstáculos en la implementación de estas acciones como herramienta pedagógica y su relación con la convivencia intrafamiliar. **Recomendación:** Se invita a la presentación de estrategias basadas en el juego cognitivo dentro de la asignatura de Educación Física para fortalecer la convivencia intrafamiliar, teniendo en cuenta la necesidad de adaptarlas a las preferencias y necesidades de los estudiantes.

**Palabras claves:** Juego cognitivo, herramienta pedagógica, educación física, convivencia intrafamiliar

## ABSTRACT

The implementation of the cognitive game as a pedagogical tool in the subject of Physical Education is considered an innovative educational strategy that combines physical and mental development, promoting comprehensive learning, allowing the contents of the subject to be globalized and interrelated, developing all facets and areas of the individual's personality, such as cognitive, motor, affective and social capacity. This is because the game as a learning strategy allows students to develop their own teaching process in a natural and dynamic way, creating fun and stimulating learning environments. **Objective:** Analyze the effectiveness of the cognitive game as a pedagogical tool in the subject of Physical Education to strengthen the intra-family coexistence of fifth-year Primary Education students at the "Leona Vicario" Primary School. **Methodology:** Quantitative study framed in field and descriptive research. **Population:** Thirty-two (32) students (17 female students and 15 males students), who attend the 5th. Grade of the "Leona Vicario" Primary School. **Instrument:** Questionnaire with Lickert scaling based on the alternatives: totally disagree, disagree, agree and totally agree. **Analysis:** Quantitative and qualitative. **Conclusion:** A review and reformulation of the strategies used in the subject of Physical Education and cognitive games is required, taking into account the preferences and needs of the students to guarantee their relevance and effectiveness in strengthening family coexistence as well as possible challenges and obstacles in the implementation of these actions as a pedagogical tool and their relationship with intra-family coexistence. **Recommendation:** The presentation of strategies based on cognitive play within the subject of Physical Education is invited to strengthen intra-family coexistence, taking into account the need to adapt them to the preferences and needs of the students.

**Keywords:** Cognitive game, Pedagogical tool, physical education, intra-family coexistence

## INTRODUCCIÓN

Este estudio pretende considerar el juego cognitivo como herramienta pedagógica en la asignatura de educación física para fortalecer la convivencia intrafamiliar de los estudiantes de quinto año de la Escuela Primaria “Leona Vicario”, por lo que la aplicación de esta metodología con el fin de fortalecer las relaciones familiares, reconociendo que una convivencia sana y armoniosa dentro de la familia es la base para el desarrollo integral del individuo promoviendo habilidades cognitivas como el pensamiento crítico y la resolución de problemas, que no solo contribuyen a la salud física y mental, sino que también ayudan a los individuos a interactuar positivamente en su entorno familiar sentando las bases para una convivencia más coherente.

Ahora bien, como es sabido la convivencia intrafamiliar se considera como el pilar esencial en la estructura social, sin embargo, este ha enfrentado diversos desafíos en la contemporaneidad ya que muchas veces debido dinámicas aceleradas de la vida moderna, la tecnología omnipresente y las crecientes demandas laborales han influido de manera significativa en la calidad de las relaciones familiares, por tanto, se plantea la necesidad imperante de abordar estrategias pedagógicas que no solo fortalezcan los aspectos físicos y saludables de los individuos, sino que también incidan positivamente en la esfera emocional y relacional.

Por consiguiente, esta elección se basa en la premisa de que la actividad física no solo tiene impacto en la salud física, sino que también se considera una vía efectiva para promover el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la empatía, elementos esenciales para mejorar la convivencia intrafamiliar. Sucede pues, que se justifica en la necesidad de abordar de manera integral la formación de individuos, reconociendo que el bienestar físico y mental está intrínsecamente ligado a las relaciones intrafamiliares, teniéndose que el juego cognitivo como herramienta pedagógica ofrece alternativas innovadoras y eficaces para mejorar la calidad de vida familiar, promoviendo valores como el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y la resolución pacífica de conflictos.



En esta perspectiva, se busca generar un impacto social tangible al contribuir al diseño de estrategias pedagógicas que no solo fortalezcan los aspectos físicos, sino que también fomenten la construcción de relaciones familiares saludables y resilientes, ya que al incorporar el juego cognitivo como una herramienta en la Educación Física, se espera que los resultados de este estudio inspiren prácticas educativas más inclusivas y orientadas hacia el bienestar integral de la sociedad. Es por ello, que se pretende con la presente investigación realizar un estudio bajo el enfoque cuantitativo, orientado al análisis de la eficacia del juego cognitivo como herramienta pedagógica en la asignatura de Educación Física para fortalecer la convivencia intrafamiliar de los estudiantes de quinto año de Educación Primaria de la Escuela Primaria “Leona Vicario”, resaltando así que para el éxito total, se procedió a desarrollar un esquema de presentación estructurado de la manera siguiente:

En referencia al Capítulo I contiene: el planteamiento del problema, el diagnóstico, la justificación, los objetivos de la investigación y la hipótesis. Seguidamente se tiene el Capítulo II donde se presenta el marco teórico, los antecedentes de la Investigación, las bases teóricas, las bases psicológicas y legales.

De igual manera, se tiene el Capítulo III, donde se refleja la metodología, el tipo de investigación, el diseño de investigación, el cuadro de operacionalización de variables, la población, muestra, el instrumento de recolección de datos y las técnicas de análisis de datos.

Seguidamente se tiene el Capítulo IV, donde se presentan el análisis, interpretación de datos y resultados. Luego se refleja el Capítulo V donde se presentan las conclusiones, considerando los objetivos propuestos y las recomendaciones derivadas de los resultados que arrojó la investigación. Finalmente se presentan las referencias bibliográficas y los anexos correspondientes.

# CAPITULO I

## EL PROBLEMA

### 1.1 Planteamiento del Problema

En el contexto educativo actual, el desarrollo de la profesión docente se enfrenta al desafío de despertar el interés, incrementar la motivación y lograr un estado de alerta y concentración en el alumnado para fomentar el progreso y el aprendizaje significativo. Por ello, la neurociencia ha avanzado en la comprensión de los procesos de aprendizaje humano, destacando la importancia de enseñar de acuerdo con la forma en que el cerebro aprende (Pedraza & Méndez; 2023). En este sentido, el juego cognitivo a juicio de Arcos (2023) “se ha posicionado como una herramienta pedagógica fundamental que no solo respeta la infancia, sino que también reúne las variables necesarias para facilitar el aprendizaje y aporta diversos beneficios al proceso educativo” (p. 23).

Al mismo tiempo, se tiene la opinión de Cacao & Quijije (2023), los cuales señalan que:

A pesar de que el cerebro humano no está inherentemente diseñado para el razonamiento eficiente, se destaca la intrínseca relación entre la actividad mental, el placer derivado del proceso de resolución de problemas y el sistema de recompensa natural del cerebro (p. 41)

De esta manera, la satisfacción asociada con el razonamiento exitoso está vinculada a la liberación de dopamina, una sustancia química clave en el sistema de recompensa, por lo que este fenómeno sugiere que el placer derivado del aprendizaje y la resolución de problemas comparten similitudes neurobiológicas. Aunque se reconoce el placer intrínseco en el esfuerzo intelectual y la búsqueda constante de situaciones que requieran pensar, aún no se comprende completamente la relación entre el aprendizaje y el placer (Jove & Santa Cruz; 2024).

Sin embargo, este vacío en el conocimiento neurocientífico plantea interrogantes sobre cómo aprovechar de manera óptima el proceso de aprendizaje y, específicamente, cómo integrar el juego cognitivo como herramienta pedagógica para fortalecer la convivencia intrafamiliar en el contexto de la asignatura de Educación Física. En este contexto, se presenta la necesidad de abordar el siguiente problema de investigación: ¿Cómo puede el juego cognitivo ser implementado como herramienta pedagógica en la asignatura de Educación Física para fortalecer la convivencia intrafamiliar en estudiantes de 5to. Año de primaria?

## **1.2 Diagnóstico**

A través de este, se buscó de forma más coherente y asertiva ante la problemática, un camino destinado a desarrollarse a través de un plan de acción basado en el servicio social ejecutado en la Escuela Primaria “Leona Vicario” ubicada en la Colonia Satélite, en la calle Paseo de los Colorines 098, la cual se encuentra en un contexto semi-urbano dentro de uno urbano, es decir; a pesar de estar dentro de una zona muy transitada y urbano, al momento de realizar la recolección de información en entrevista con la maestra Haydee Cuevas, se pudo hacer una comparación donde se resaltó las mismas problemáticas presentadas en las anteriores instituciones donde se llevó a cabo las prácticas de semestres pasados.

Es decir; el núcleo familiar observados en esos ambientes, se encuentra desintegrado debido a las necesidades que se le presentan a los involucrados, observándose la falta de trabajo intrapersonal para desarrollar una conciencia emocional, afectiva y comunicativa afectando así el desarrollo educativo y personal de cada alumno para lograr ser un individuo competente e independiente en el futuro.

De igual manera, se puede aseverar que la falta de armonía durante las sesiones de la clase de Educación Física es un problema constante y vigente en las escuelas que se manifiesta en todos los ciclos escolares, siendo un factor que provoca resultados poco efectivos a la hora de la sesión. Esto puede considerarse

como uno de los problemas de aprovechamiento educacional que más experimentan los Docentes en Educación Física y los mismos estudiantes.

En la realización del diagnóstico dentro de la Escuela Primaria, uno de los propósitos de su ejecución fue el poder recolectar información y sustentar las bases de este proyecto para poder cumplir con los objetivos predispuestos en el mismo antes mencionados, además de que gracias a éste, se pudo familiarizar y empatizar ante las necesidades psicomotoras del alumnado en cuestión, otro de los puntos que este proyecto de investigación-acción busca abordar.

Durante las tres semanas de implementación que comprendió del **29 de Noviembre al 16 de Diciembre**, se vieron diversos juegos, los cuáles se analizarán de forma concisa y coherente a continuación.

*-La Ronda Comunitaria:* Es un juego que comienza con música donde el alumnado empieza a bailar alrededor de la ronda de sillas o aros. Cuando ésta finaliza, cada participante deberá sentarse (silla), o meterse (aro). Se van retirando las sillas o los aros y cada vez que se apague la música todos deberán sentarse, uno arriba de otro (silla), o ayudar a meterse y que no se caiga nadie (en el aro). En este juego se busca que nadie pierda, todos se ayudan e incentiva la diversión durante el proceso. Después, para motivar a los alumnos a las ideas creativas de resolución, ellos proponen como distribuir los aros y cuantos utilizar además de que ellos crearan sus propias estrategias para solucionar el reto motor para que todos sus compañeros puedan estar dentro de los aros pero ahora llegando a un punto y trasladarse a otro.

La intención de la implementación de este juego en el diagnóstico es que a través del reto motor presentado durante el juego, el alumno pueda ejercer en total libertad su pensamiento intrínseco para la resolución de la problemática a través de la cooperación con sus compañeros y durante el proceso se pueda ver sus deficiencias para poder reforzarlas y mejorarlas a través de la intervención pedagógica que se realizará más adelante.

*-Gira La Rueda Loca:* El juego se lleva a cabo cuando ponen a todos los alumnos en círculo tomándose de la mano, mientras ponen a uno en medio junto al

profesor. A la señal del mismo todos giran a su alrededor, transcurridos unos segundos el maestro tapa los ojos con las manos al alumno que está en medio. Dice a uno que este en el círculo que se esconda donde no le vea el que está en el medio. Una vez escondido, todos los alumnos del círculo empiezan a girar rápidamente alrededor del que está en medio y este con los ojos destapados tiene que saber en unos segundos qué compañero es el que falta. Tanto como si lo adivino como si no todos le aplauden por lo bien que lo ha hecho y se pone otro alumno en medio.

En esta actividad lúdica se busca que el alumnado que participe dentro del círculo trabaje su percepción de la realidad a través del reto cognitivo que genera el cambiar de posición a algún alumno del círculo y sobre su capacidad de resolver problemas por sí sólo a pesar de la falta de información sensorial en la misma actividad, en cambio para el resto del grupo que forma parte del círculo, se busca que genere una actitud honesta y colaborativa para que el juego se desarrolle de forma sana, correcta y que mediante el desarrollo del mismo generen actitudes sociales dentro y fuera del ámbito escolar.

*-Agrupaciones por Números:* En esta actividad el alumnado estará en movimiento, al indicar, el profesor un número los alumnos deberán agruparse, recibe un punto el grupo que mejor y más rápido lo haga.

Posteriormente, se busca poner algunas variantes para dificultar más el traslado y el encuentro de los equipos, como también se les asignara números a cada uno para irlos agrupando por el mismo, por último se irán alternando ideas con los alumnos para que exploren aún más su creatividad.

*-Atrapa Al Elegido:* En este juego tres alumnos se toman de las manos y uno queda fuera, este, dirá el nombre de uno de los tres que están agarrados, y tratará de agarrarlo, pero los otros dos buscarán impedirlo girando para que no lo agarre su compañero.

Por último en estas dos actividades se busca terminar de reforzar las ideas y acciones que se desean que alumno adquiriera en las actividades del plan de acción que se abordará en el presente documento, además de concluir la recolección de la idea principal sobre la propuesta y la elaboración del mismo.

Una vez ejecutada la secuencia didáctica, aplicada durante los días 29 de noviembre al 16 de diciembre del 2021, se sentaron las bases para consagrar y definir, que la problemática principal es la relación intrafamiliares dentro del alumnado del quinto año son una causa de rezago en el desarrollo tanto social y cognitivo en la Educación Física, por consiguiente se aplican los juegos cognitivos a través de la incentivación de los retos motores, como se ve reflejado en la secuencia didáctica (ver anexo 2).

### **1.3 Justificación**

El diseño de estrategias pedagógicas efectivas constituye un desafío fundamental en la mejora continua del proceso educativo, es por ello, que la presente investigación se justifica en virtud de la necesidad imperante de comprender las características de las actividades mentales que generan conocimiento y, por ende, logran captar la atención e interés del alumnado. Aunque todos los trabajos cognitivos poseen un potencial atractivo, la forma en que se imparten resulta crucial para estimular la motivación y emoción necesarias, elementos fundamentales para facilitar cualquier proceso de aprendizaje.

De igual manera, la diversidad de actividades mentales sugiere la importancia de identificar aquellas que, al ser presentadas de manera adecuada, maximizan el placer asociado al esfuerzo intelectual. Este enfoque no solo se centra en el contenido de las actividades, sino también en la forma en que son impartidas, reconociendo la influencia significativa del método pedagógico en la generación de interés y atención, en este caso a través de la Educación Física.

Adicionalmente, se destaca la relevancia de ajustar el nivel de complejidad de las tareas cognitivas al desarrollo individual de los estudiantes, por ende, la investigación reconocerá la necesidad de respetar el ritmo y las capacidades de cada persona, evitando la imposición de trabajos excesivamente fáciles o complejos que podrían resultar en la pérdida de interés. Este enfoque personalizado, basado en las capacidades y etapas de desarrollo de cada individuo, se erige como una estrategia clave para mantener un nivel óptimo de motivación y, por ende, facilitar un aprendizaje significativo.

En última instancia, la justificación de esta investigación radica en la urgencia de proporcionar a los docentes herramientas específicas y fundamentadas en la neurociencia para implementar el juego cognitivo de manera efectiva en la asignatura de Educación Física, con el objetivo de fortalecer la convivencia intrafamiliar, teniendo que este enfoque contribuirá no solo a mejorar la calidad del proceso educativo, sino también a fomentar ambientes de aprendizaje más enriquecedores y adaptados a las necesidades individuales de los estudiantes.

## **1.4 Objetivos de la Investigación**

### **1.4.1 General**

Analizar la eficacia del juego cognitivo como herramienta pedagógica en la asignatura de Educación Física para fortalecer la convivencia intrafamiliar de los estudiantes de quinto año de Educación Primaria de la Escuela Primaria “Leona Vicario”

### **1.4.2 Específicos**

-Determinar el impacto del juego cognitivo en el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes de quinto año de educación primaria, centrándose en la mejora de la convivencia intrafamiliar.

-Identificar los elementos pedagógicos del juego cognitivo que contribuyen significativamente al fortalecimiento de la convivencia intrafamiliar.

-Establecer los posibles desafíos y obstáculos en la implementación del juego cognitivo como herramienta pedagógica y su relación con la convivencia intrafamiliar.

-Presentar estrategias basadas en el juego cognitivo dentro de la asignatura de Educación Física para fortalecer la convivencia intrafamiliar de los estudiantes de quinto año de Educación Primaria de la Escuela Primaria “Leona Vicario”

## **1.5 Hipótesis**

La implementación efectiva del juego cognitivo como herramienta pedagógica en la asignatura de Educación Física favorecerá el fortalecimiento de la convivencia intrafamiliar en los estudiantes de 5to. Año de Educación Primaria de la Escuela Primaria “Leona Vicario”



## **CAPITULO II**

### **MARCO TEORICO**

#### **2.1 Antecedentes de la Investigación**

García & Torres (2023), desarrollaron una investigación titulada: Desde la educación física y la empatía para favorecer la comprensión en las relaciones sociales, la cual tuvo como objetivo principal fortalecer la empatía desde las clases de educación física para mejorar las relaciones sociales entre los individuos para una sana convivencia, donde se establece que la educación física cobra importancia al observar la conducta motriz y la empatía socio motora al interactuar con otros para alcanzar metas para llegar a las áreas que van desde los oponentes hasta la incertidumbre ambiental y permitir que el flujo de la reunión sea ventajoso, llevando a reflexionar sobre la enseñanza por y para los estudiantes, en la que cada estudiante considera en última instancia el trabajo que realiza y cómo desea ayudar a los demás o permanecer juntos a través de la convivencia.

Se aplicó una metodología basada en la construcción teórica y práctica del proyecto, considerando que importante llevar a cabo una reflexión-acción que ayude a favorecer procesos crítico-constructivos para poder llevar este a otros ambientes, en los cuales se pueden hacer modificaciones que siempre favorezcan tanto al docente que implemente el proyecto como a la población que lo ejecuta. La población a la cual se aplicó fue a jóvenes entre los 14 - 16 años cursantes del grado octavo, los cuales en el proceso de observación se identifica que manejan un vocabulario inapropiado que desata conflicto entre los mismos por ofensas, premian la competencia antes que el trabajo en equipo, reprochándose unos a otros por tener diferencias tanto físicas como de pensamiento. Se concluyó que a través de ejercicios de autoconocimiento, cooperativos y toma de decisiones, se estimuló la unión del grupo al ejecutar el proyecto.

Merejildo et al (2023), efectuaron un trabajo de grado cuyo título es: La importancia de los juegos tradicionales en la clase de educación física, teniéndose

que se muestra de forma general la importancia de los juegos tradicionales en la clase de Educación Física, para lo cual se definió de manera clara las variables de estudio, empezando por los juegos tradicionales que son actividades lúdicas que pueden practicar con cualquier recursos accesible o fácil de conseguir, seguidamente, la clase de educación física que es considerada un espacio pedagógico que direcciona al desarrollo de aptitudes con respecto al cuerpo y diferentes destrezas como el equilibrio, resistencia, de tal forma los juegos tradicionales en la clase Educación física son una gran opción como contenido de esta área, motivando al estudiante con un practica diferente al habitual y logrando que estos conozcan más a fondo los juegos que practican.

En relación a la metodología de la investigación se situó en un enfoque mixto utilizando un tipo de investigación exploratoria descriptiva basado en el diseño de investigación bibliográfico de campo, con población de estudio del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Manuela Cañizares ubicada en Salinas, parroquia Santa Rosa, mediante la aplicación de los instrumentos como la encuesta, entrevista y ficha de observación para la recolección de datos. Se obtuvo como resultado: la importancia de la aplicación de los juegos tradicionales en las clases de Educación Física radica en la contribución que tienen estos, tales como el desarrollo de habilidades básicas, el fomento de valores y el fortalecimiento de las habilidades y destrezas que muchas veces no se desarrollan en el área de Educación Física.

Crespo (2022) desarrollo una investigación titulada: Influencia de los juegos cooperativos en la mejora de la conducta de los alumnos en Educación Primaria, teniéndose que este estudio determinas las diferentes conductas que se manifiestan en el alumnado durante la realización de diferentes juegos cooperativos siendo este el objetivo principal. De este modo, se puso en práctica una situación de aprendizaje centrada en los de juegos cooperativos para que los alumnos elaborasen estrategias, tomaran decisiones, se comunicaran, se relacionaran y trabajasen en equipo. Metodológicamente, se inició con la observación de los tres grupos durante las 7 semanas anteriores al proceso de intervención, con el propósito de familiarizarse gradualmente con cada uno de los estudiantes en cada

grupo y comprender sus principales dificultades en la materia y posteriormente, después de las semanas de observación, se implementó una serie de aprendizaje de 6 sesiones de juegos cooperativos, con el objetivo de que los alumnos colaboraran en equipo, mostraran respeto y comunicación mutua, evitando el individualismo que a veces se reflejaba en pasividad, escaso interés y baja participación por parte de los estudiantes.

Se concluyó que los participantes exhibieron comportamientos colaborativos durante la ejecución de las actividades, en un contexto de respeto en el cual ofrecieron soluciones para evitar disputas o conflictos, haciendo hincapié en la comunicación dentro del grupo, destacándose actitudes orientadas a presentar soluciones y brindar apoyo a los compañeros, generando así un impacto positivo en el grupo en su conjunto cuando una persona realizaba una acción beneficiosa.

## **2.2 Bases teóricas**

A lo largo de la historia, el ser humano ha mostrado una constante inquietud por comprender y desentrañar las complejidades del mundo que lo rodea, buscando penetrar en las conexiones y leyes que rigen su entorno, teniéndose que este anhelo implica la necesidad imperante de conceptualizar de manera adecuada cada hecho o fenómeno de la realidad.

En este contexto, se destaca la naturaleza dinámica del proceso de conocimiento, subrayando la importancia de abordar la investigación desde una perspectiva teórica sólida, de modo que, las bases teóricas, al explicitar los conceptos y supuestos que fundamentan la investigación, cumplen el crucial papel de situar el problema en un marco de conocimientos sólidos y confiables, orientando la búsqueda y proporcionando una conceptualización precisa de los términos empleados.

En este sentido, se tiene que para construir estas bases, es esencial partir de un conocimiento previo de los fenómenos investigados y de referencias obtenidas mediante una exhaustiva revisión bibliográfica, estableciendo así un

punto de partida informado que respalda la comprensión de los fenómenos en cuestión.

### **2.2.1 El juego y su origen. Conceptualizaciones.**

A través de los tiempos, el juego se ha utilizado como recurso educativo, aunque la pedagogía tradicional lo separa de la educación formal y muchas veces los ve como una pérdida de tiempo de aprendizaje. Sin embargo, destacados educadores insisten en que el juego es la forma más eficaz para que los niños aprendan, teniéndose que la aparición de métodos de aprendizaje activo en la segunda mitad del siglo XIX reavivó el interés por el potencial de los juegos en el entorno escolar. En este sentido, actualmente existe una falta de comprensión del verdadero valor educativo del juego, su naturaleza inherentemente gratuita y sus beneficios únicos, los cuales se catalogan como una actividad sin sentido, sin seriedad, improductiva y una pérdida de tiempo.

En este orden de ideas, se tiene que a lo largo de la historia, la sociedad ha dejado de darle significado al deporte, y estos significados están influenciados por su ideología, religión, costumbres, educación y las tendencias imperantes en la época. Dado que la acción es anterior a la propia cultura, es casi imposible determinar con precisión el momento y el lugar exactos del inicio del juego, de modo que, históricamente, los diferentes usos del término han dado lugar a múltiples interpretaciones y representaciones de las actividades de ocio, por lo que, para comprender el significado del juego en la experiencia humana hay que considerar su etimología, las diversas definiciones que ha recibido, el trasfondo cultural y el lenguaje común que le confiere diferentes significados (Gallardo & Vázquez; 2018).

Según el Diccionario de Español de la Real Academia, la palabra "juego" deriva del vocablo latino *iocus* y se define como la acción y resultado de un juego, pasatiempo o entretenimiento regido por reglas en las que se puede ganar o perder. También se considera una actividad que se produce de forma espontánea porque da satisfacción, así se tiene que la palabra "jugar" proviene del vocablo latino *iocari*, que se define como hacer algo, bromear o participar en un juego sólo por diversión

o entretenimiento (Paredes; 2002). Si bien ambos términos son medios de distracción, esparcimiento, entretenimiento, educación o entretenimiento, el término "juego" ha tenido históricamente las más variadas definiciones.

De igual manera, se puede aseverar a juicio de Campos et al. (2006) al establecer que:

El significado del juego muestra algunas diferencias entre los distintos grupos étnicos antiguos pudiéndose señalar que para los griegos, el juego representaba todos los comportamientos típicos de los niños, considerándose como "niñerías". En cuanto a los hebreos, estos usaron la palabra "juego" para referirse a bromas y risas; mientras que para los romanos este simbolizaba felicidad y alegría (p. 34).

Posteriormente a la época en la que la palabra "juego" se convirtió en sinónimo de las palabras "alegría" y "diversión" en diferentes idiomas, el concepto de juego comenzó a afianzarse y a vincularse a diversos aspectos de la vida, de modo, que en la antigüedad, filósofos como Platón reconocieron su valor práctico, lo asociaron con la educación y sugirieron que estuviera involucrado en la formación del alma y el cuerpo, así Aristóteles desarrolló la teoría de la "eutropelia" y destacó los beneficios del juego, es decir, encontrar un equilibrio entre diversión, relajación y seriedad; fomentando las actividades recreativas para los niños menores de cinco años para evitar la inactividad física, recomendando el juego como complemento a la recreación (Campos et al; ob cit).

Más adelante, bajo la influencia del cristianismo, los deportes perdieron su valor porque fueron considerados profanos e inmorales, sin significado por lo que a partir del siglo XVI, los humanistas, especialmente los que estudiaron en los colegios jesuitas, comenzaron a darse cuenta del valor educativo del juego y fueron pioneros en su reintegración a la práctica. Sucede pues, que importantes pedagogos, como Juan Amós Comenio en el siglo XVII, Rousseau y Pestalozzi en el XVIII y principios del XIX, destacaron la importancia de considerar los intereses del niño para su buen desarrollo, señalando el juego como una actividad atractiva y placentera que ejercita los sentidos e involucra la inteligencia. Igualmente, Fröbel, quien abiertamente reconoció la relevancia del juego en el aprendizaje, estudió

diversos tipos de juego necesarios para el desarrollo de la inteligencia, enfatizando que la educación más eficiente proporciona actividades de autoexpresión y participación social para los niños.

Desde una perspectiva psicoanalítica, Freud sugiere que el juego está relacionado con la expresión de deseos insatisfechos, utilizándose de manera simbólica en las actividades lúdicas. Por su parte, Piaget, considerando los aspectos psicológicos y educativos del juego, argumenta que no solo es una forma de entretenimiento, sino un medio que contribuye al desarrollo intelectual del niño, especialmente cuando se le permite una libre manipulación de elementos y situaciones para reconstruir y reinventar; al igual que Vygotsky, enfocándose en la dimensión social del juego, definiéndolo como una actividad social que, a través de la interacción con otros niños, permite adquirir roles complementarios y desarrollar la capacidad de imaginación y representación simbólica de la realidad (Hernando, & Gómez; 2018). Dentro de este orden de ideas, de acuerdo con Ortega citado por Campos (ob cit.)

Teóricos, como Huizinga, Gruppe, Cagigal, Moor, Blanchard y Cheska, señalan que el juego es un elemento antropológico fundamental en la educación, ya que potencia la identidad del grupo social, contribuye a fomentar la cohesión y la cooperación del grupo y por tanto, favorece los sentimientos de comunidad, por lo que el juego resulta ser un mecanismo de identificación del individuo y del grupo (p. 46)

Como se evidencia, las definiciones del juego son variadas, por lo que a partir de las contribuciones de varios autores, se puede concluir que el juego es una actividad de naturaleza libre, que surge de manera espontánea, con una inclinación hacia lo recreativo, y que se rige por reglas establecidas por los propios participantes, las cuales son propensas a cambios y modificaciones constantes.

### **2.2.2 Características de los juegos**

Cada juego tiene sus propias características que distinguen acciones y comportamientos a diferenciar, entre ellas se tienen las siguientes:

- *Sin objetivo*: El juego es un fin en sí mismo, es decir, para que exista una conducta lúdica debe estar dirigida principalmente a la consecución del placer y no a otras metas, por ello, las actividades se centran en el desarrollo de procesos y actividades más que en productos o resultados.

- *Los juguetes no son necesarios*. Esta característica sugiere que la presencia de objetos de juego no tiene importancia para el desarrollo del juego, ya que los juguetes son elementos adicionales, de apoyo, que median la actividad, pero de ninguna manera la determinan.

- *Motivación interior y voluntaria*. El juego responde a motivaciones internas que llevan al inicio espontáneo de diversas formas de juego sin recibir órdenes de terceros, por ende, las actividades forzadas ya no serán divertidas y se buscará complementarlas.

- *Autonomía y arbitrariedad*. El juego es una experiencia libre y arbitraria porque la característica psicológica central del juego es que tiene lugar en un contexto psicológico general caracterizado por la libre elección, así, al jugar, los niños y niñas abandonan el presente, salen de situaciones concretas y entran en otras situaciones, otros roles con tanta fluidez y libertad que la realidad cotidiana no permite.

- *Ficción*. Se considera un elemento fundamental del juego, por así decirlo, jugar es "como si" la realidad, consciente de esta invención. Por tanto, cualquier actividad se puede convertir en un juego (saltar, tirar piedras), y cuanto más pequeño sea el niño, más probabilidades habrán de convertir cualquier actividad en un juego, pero la característica de este no es la acción en sí, sino la actitud.

- *Efecto catártico*. Esto hace que el niño pueda resolver algunos de sus conflictos personales a través del juego, en otras palabras, los juegos son una oportunidad para que los niños escapen de la tensión de algunos hechos reales, de manera, que desde un punto de vista psicoanalítico, el juego es una situación en la que el niño organiza y ordena acontecimientos desagradables para hacerlos más manejables y placenteros.

- *Formalidad*. Para un niño, el juego es una actividad seria, porque utiliza todos los recursos y habilidades de su personalidad, de modo, que los jugadores ponen a prueba sus características, habilidades personales y sociales, las absorben participando plenamente (nivel físico, intelectual, emocional...).

Estas características anteriores, se deben tener en cuenta, considerándose lo señalado por Garaigordobil citado por Corahua et al. (2022) “el juego también es interacción y comunicación, ya que promueve las relaciones y la participación con los otros y por lo demás es imitación y comunicación” (p. 32), donde la creación se convierte en la fuente de la actividad humana superior que conduce al trabajo, la ciencia, el arte, entre otros.

### **2.2.3 Clasificación del Juego**

Aunque todos los juegos abarcan aspectos sociales, cognitivos y físicos, se presenta a continuación desde una perspectiva evolutiva, diferenciando las opiniones de varios autores sobre las dimensiones cognitivas, sociales y físico-motoras, teniéndose, que estas tres perspectivas consideran las etapas de desarrollo en las que surgen diferentes tipos de juegos según las capacidades físicas, cognitivas y sociales del individuo (Martínez; 2002)

#### **2.2.3.1 Desde una perspectiva cognitiva.**

Piaget es el principal defensor que examina las estrategias cognitivas utilizadas en la actividad de juego y para resolver problemas, sugiriendo que el juego evoluciona y se transforma a lo largo del desarrollo, influenciado por la estructura cognitiva y el modo de pensamiento característico de cada etapa evolutiva. Según este enfoque, y considerando la evolución cognitiva, se identifican cuatro categorías de juego: funcional, de construcción, simbólico y de reglas.

- *Juego funcional o de acción*. Estos juegos, típicos de los primeros años de vida antes de que el niño desarrolle capacidad de representación y pensamiento simbólico, comprenden actividades donde el niño interactúa con su propio cuerpo o con objetos, sin implicar simbolismo ni normas internas. Estas acciones se llevan



a cabo por el placer inherente a la acción misma, sin un propósito más allá de la acción en sí misma.

- *Juegos de construcción*: Abarca todas aquellas actividades donde se manipulan objetos con la intención de crear algo, aunque las primeras manifestaciones de este tipo de juego pueden aparecer durante el período sensoriomotor, antes de que el niño desarrolle plenamente la capacidad representativa, se mantiene a lo largo del desarrollo sin ser específico de ninguna etapa en particular. Con el tiempo, este tipo de juego se vuelve más complejo, desde simples acciones como apilar cubos hasta la elaboración de puzzles con gran cantidad de piezas.

-*Juegos simbólicos*: También conocido como juego representacional o sociodramático, comienza a desarrollarse alrededor de los 2 años de edad, coincidiendo con el surgimiento de la capacidad de representación en el niño, de modo que este tipo de juego se vuelve predominante durante el estadio preoperacional, que abarca desde los 2 hasta los 7 años de edad, y se caracteriza por la asimilación de las cosas a las actividades del niño. En otras palabras, a través del juego simbólico, los niños expresan comportamientos que ya forman parte de su repertorio, adaptando o transformando la realidad para ajustarla a sus intereses y necesidades.

-*Juegos de reglas*: Se tiene que a partir de los 7 años, comienzan a surgir juegos que son eminentemente sociales, donde se comparten tareas con otras personas y se empieza a adquirir conocimiento sobre normas y reglas. De modo, que el juego de reglas se caracteriza por un conjunto de normas y reglas que cada participante debe conocer, aceptar y respetar para poder llevar a cabo la actividad sin demasiadas interferencias ni obstáculos, además, estos juegos pueden variar en cuanto a su componente físico y simbólico.

### **2.2.3.2 Desde una perspectiva social.**

Esta clasificación se fundamenta en la propuesta de Parten, la cual examina el juego desde una perspectiva social, teniendo en cuenta aspectos cuantitativos y cualitativos de la relación entre los participantes, lo que implica considerar tanto el

número de personas involucradas como la naturaleza de las interacciones entre ellos.

*-Juego solitario:* En este el niño juega solo y apartado de los demás, centrándose en la actividad en sí misma, por lo que no busca iniciar actividades en colaboración con otros niños.

*-Juego de espectador o comportamiento observador:* En este arquetipo de juego, el niño se muestra pasivo observando cómo juegan otros niños, sin embargo, puede hacer comentarios verbales sobre la actividad de los demás, sin mostrar interés significativo en integrarse al grupo y/o participar.

*-Juego paralelo:* En esta modalidad de juego, el niño comparte espacio físico con otros niños pero juega de forma independiente, aun realizando la misma actividad y compartiendo material, el desarrollo de la actividad no depende de la interacción con los demás, por lo que a pesar de la proximidad física, no hay una influencia mutua significativa.

*-Juego asociativo:* En este tipo de juego, surgen las primeras asociaciones entre los miembros del grupo con el objetivo de lograr un objetivo común. Todos participan en la actividad, pero no hay una distribución clara de tareas y la organización es mínima.

*-Juego cooperativo:* Se trata del juego más complejo desde el punto de vista social, donde el niño juega con otros niños pero de modo altamente organizado, se reparten tareas en función de los objetivos a conseguir, de manera, que los esfuerzos de todos los participantes se unen para llegar a conseguir el objetivo o meta. Es de considerar, que el conocimiento de las reglas, el cual empieza a tener el niño a partir de los 7 años, hace posible la aparición de este tipo de grupos en el juego.

### **2.2.3.3 Desde una perspectiva física.**

Una tercera forma de clasificar las actividades lúdicas es desde una perspectiva motriz, teniéndose que Pellegrini & Smith (1998) dividen el juego de actividad física en tres grandes categorías, a saber:

-*Estereotipias rítmicas*: Esta categoría abarca actividades repetitivas en las cuales se observan movimientos motores globales centrados en el cuerpo del niño, sin un objetivo específico, los mismos incluyen patadas, balanceos y movimientos de brazos. Al mismo tiempo, este tipo de actividad podría considerarse como un subtipo del juego funcional y no se aprecian diferencias significativas entre géneros en este tipo de juego.

-*Juegos de ejercicio*: Se caracterizan por ser un conjunto de movimientos locomotores globales o gruesos que surgen en un contexto lúdico, pudiendo desarrollarse tanto de manera individual como en grupo, destacándose acciones como correr, saltar, escalar, empujar y arrastrar.

-*Juego de acoso y derribo*: Este tipo de juego también se conoce como "juego de persecuciones, peleas o violento", observándose comportamientos que pueden parecer agresivos para un observador externo, pero que están acompañados de risas y expresiones faciales placenteras por parte de los participantes e incluyen acciones como patadas, luchas, sujetar con fuerza, empujar a los compañeros y caídas.

#### **2.2.4 Neuroeducación.**

En los últimos años, ha surgido un campo de estudio apasionante que ha captado la atención tanto de neurocientíficos como de educadores: la neuroeducación, de modo, que este enfoque interdisciplinario busca comprender cómo el funcionamiento del cerebro puede influir en los procesos de aprendizaje y, en consecuencia, cómo se pueden diseñar mejores prácticas educativas basadas en evidencia neurocientífica.

En este sentido, la neuroeducación ofrece una oportunidad emocionante para aprovechar los avances en neurociencia y aplicarlos de manera efectiva en el ámbito educativo, teniéndose la opinión de Pherez & Jerez (2018) "esta busca entender cómo el cerebro procesa la información, cómo se desarrollan las habilidades cognitivas y cómo se puede optimizar el aprendizaje en función de este conocimiento" (p. 23). Este enfoque ha llevado a una colaboración más estrecha

entre neurocientíficos y educadores, con el objetivo de traducir los hallazgos neurocientíficos en estrategias pedagógicas efectivas.

De esta manera, se tiene que uno de los principios fundamentales de la neuroeducación es el concepto de plasticidad cerebral, basado en la capacidad del cerebro para adaptarse y reorganizarse en respuesta a la experiencia es crucial para el aprendizaje (Mero & Sánchez; 2024). Esta plasticidad sugiere que el entorno educativo puede influir significativamente en el desarrollo cerebral de los estudiantes, lo que destaca la importancia de diseñar experiencias de aprendizaje enriquecedor y estimulante.

Al mismo tiempo, la investigación en neuroeducación también ha arrojado luz sobre la importancia del bienestar emocional en el proceso de aprendizaje, esto basado en que la conexión entre las emociones y la cognición es un área de interés creciente en la neuroeducación (Gutiérrez; 2018). De igual manera, se ha demostrado que las emociones positivas pueden facilitar la retención de información y el rendimiento académico, mientras que el estrés crónico puede obstaculizar el aprendizaje (Correa; 2004), por lo tanto, la promoción del bienestar emocional en el aula es crucial para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En esta perspectiva, la neuroeducación ofrece un enfoque prometedor para mejorar la práctica educativa mediante la integración de conocimientos provenientes de la neurociencia, aunque aún queda mucho por aprender, los avances en este campo tienen el potencial de transformar la forma en que se enseña y aprende, por lo que, al adoptar un enfoque basado en la evidencia neurocientífica, los educadores pueden diseñar entornos de aprendizaje que aprovechen al máximo el potencial del cerebro humano.

Ahora bien, como es sabido los juegos tiene un papel importante en el proceso de aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas, los cuales afectan el desarrollo de las funciones ejecutivas en niños y adolescentes (Blankenship et al., 2019); resolución de problemas (Gaeta et al., 2019) y toma de decisiones (Kaczmarczyk et al., 2016). Al mismo tiempo, se tiene la investigación reciente

llevada a cabo por Ricker & Richert (2021) muestra que “la exposición regular a juegos digitales se relaciona positivamente con el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas y metacognitivas en estudiantes” (p. 52).

De esta forma, el juego promueve la integración de la estimulación sensorial y activa diferentes áreas del cerebro, lo que a su vez afecta el proceso de aprendizaje, haciéndose referencia del estudio desarrollado por Thuzar & Nay (2015) demostró “que la mediación educativa a través de juegos puede promover el desarrollo de habilidades de diseño, planificación y resolución de problemas” (p. 41). Dada la innegable relación entre las actividades recreativas y el proceso de aprendizaje, se debe considerar la promoción de estas habilidades a través de actividades recreativas.

### **2.2.5 El juego y el aprendizaje.**

El crecimiento bio-psico-social en niños progresa rápidamente, con días llenos de actividades escolares basadas principalmente en el juego, teniéndose que surge la interrogante sobre la importancia de estas actividades denotándose que solo juegan sin cesar (Quintero & Suarez Velosa; 2023). Es por ello, que el propósito es proporcionar placer y fomentar la espontaneidad, lo que a su vez contribuye al desarrollo de habilidades tanto formales como informales, de manera que la actividad lúdica es fundamental para los niños, permitiéndoles descubrir, experimentar y entender su mundo, de modo que a través del juego, los niños desarrollan sus sentidos, fortalecen su cuerpo y exploran su entorno, adquiriendo nuevas habilidades cognitivas, sociales, emocionales y físicas (Mosquera; 2019).

En esta perspectiva, se tiene que el juego proporciona oportunidades para resolver problemas, enriqueciendo el desarrollo oral, corporal y las habilidades críticas. Incluye actividades motoras, cognitivas y socioemocionales, como los juegos de mesa, que cumplen con criterios específicos para alcanzar los objetivos de aprendizaje, teniéndose que el juego no solo es característico de la niñez, sino que es fundamental para su desarrollo integral del ser humano.

Sin embargo, es crucial considerar y revitalizar la importancia del juego, ya que es un componente esencial en la existencia humana, influyendo de manera

distinta en cada etapa de la vida: para el niño, implica un juego libre, mientras que para el adolescente se vuelve más sistematizado. Por tanto, todo esto resalta el valor significativo del juego en el ámbito educativo, lo que ha llevado al desarrollo de los denominados juegos didácticos o educativos, los cuales están diseñados de manera que estimulan el ejercicio de funciones mentales de forma general o específica.

De esta manera, la esencia clave de este proceso reside en la conexión no arbitraria y significativa entre las ideas expresadas simbólicamente y el conocimiento previo del estudiante, es decir, estas ideas deben relacionarse con aspectos específicamente relevantes de la estructura cognitiva del alumno, como una idea, un concepto o un símbolo, basándose en que el participante debe estar dispuesto a establecer una conexión sustancial y no arbitraria entre el nuevo material y su estructura cognitiva (Ausubel et al, 1982: 48-49).

Es de considerarse, que el educador debe comprender que cada uno de sus estudiantes posee un conjunto diferente de experiencias, así como intereses, expectativas, necesidades y preferencias únicas, tomando en cuenta estos elementos, puede facilitar un proceso de aprendizaje significativo. Al mismo tiempo, se ha observado que los juegos pueden contribuir al mejoramiento de la atención, la memoria, la resolución de problemas y la socialización, de manera que es crucial incluir actividades lúdicas en el entorno escolar como parte fundamental para promover el desarrollo cognitivo de los niños, trayendo como consecuencia, que su integración en el proceso educativo se convierte en una alternativa necesaria e importante para potenciar los procesos de enseñanza-aprendizaje (Azizi et al; 2020).

Cabe considerar, que el juego promueve la integración de estímulos sensoriales que activan diversas áreas corticales generándose un impacto positivo en el funcionamiento ejecutivo, la toma de decisiones y la resolución de problemas, por lo demás, investigaciones recientes sugieren que su implementación en el ámbito educativo y motor puede mejorar el conocimiento corporal y la ejecución de patrones perceptivos y motrices. Así, en términos de comunicación, esta actividad lúdica influye positivamente en el desarrollo de la expresión oral y en la superación

de dificultades de lectura y desde lo socioemocional, el juego facilita la afrontación de situaciones difíciles, el control de las emociones, la cooperación y la formación de vínculos de amistad.

Evidentemente, es esencial reconocer que el juego es una actividad básica en la vida de los niños, ya que les brinda una expresión de libertad, alegría y satisfacción de necesidades propias, así como integración y placer, de manera que en el ámbito educativo, el juego ofrece una serie de beneficios que deben ser integrados en la práctica educativa, ya que este se considera un elemento neuroeducativo crucial en la vida escolar de los niños, potenciando su desarrollo y facilitando los procesos de aprendizaje, de manera que su práctica regular se considera necesaria tanto en la mediación educativa como en diversas actividades cotidianas y en diferentes niveles de formación.

### **2.2.6 Estrategias Pedagógicas en Educación Física: Potenciando el Aprendizaje a Través del Juego**

La educación física desempeña un papel fundamental en el desarrollo integral de los estudiantes, no solo en términos de salud física, sino también en el aspecto cognitivo y emocional. Dentro de este contexto, las estrategias pedagógicas juegan un papel crucial en la efectividad del proceso educativo, particularmente la pedagogía centrada en el juego ha emergido como una herramienta poderosa para fomentar la participación activa de los estudiantes y mejorar su experiencia de aprendizaje.

De este modo, se tiene a juicio de Zepeda et al. (2022) que “una de las principales ventajas de adoptar estrategias pedagógicas basadas en el juego en educación física es su capacidad para involucrar a los estudiantes de manera activa y significativa” (p. 35), ya que este al ofrecer un entorno lúdico y divertido, despierta el interés de los estudiantes y les motiva a participar de manera voluntaria en las actividades propuestas, resultando especialmente relevante en el contexto de los estudiantes de quinto año, quienes pueden mostrar cierta resistencia o desinterés hacia las clases tradicionales de educación física, por lo que la inclusión de juegos cognitivos no solo hace que el aprendizaje sea más accesible y atractivo, sino que

también promueve un ambiente de colaboración y camaradería entre los estudiantes.

Por lo demás, las estrategias pedagógicas basadas en el juego cognitivo ofrecen oportunidades para el desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales clave, ya que durante la participación en actividades lúdicas, los estudiantes no solo están mejorando su condición física, sino que también están ejercitando su capacidad de pensamiento crítico, resolución de problemas y toma de decisiones. Por ejemplo, juegos que requieren la colaboración en equipo fomentan habilidades de comunicación y trabajo en grupo, mientras que juegos que implican la resolución de problemas físicos estimulan el pensamiento creativo y la planificación estratégica, al mismo tiempo, el juego proporciona un espacio seguro para explorar y gestionar emociones, promoviendo el autoconocimiento y la inteligencia emocional.

En lo esencial, las estrategias pedagógicas apoyadas en el juego en educación física representan una herramienta invaluable para potenciar el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes de quinto año ya que al fomentar la participación activa, cultivar habilidades cognitivas y emocionales, y crear un ambiente de aprendizaje motivador, estas estrategias no solo mejoran la experiencia educativa de los estudiantes, sino que también sientan las bases para un estilo de vida activo y saludable a lo largo de sus vidas, siendo fundamental que los educadores reconozcan el valor del juego en el contexto educativo y lo integren de manera efectiva en sus prácticas pedagógicas, aprovechando así todo su potencial para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje (Lindarte; 2022).

Así, la implementación de estrategias pedagógicas centradas en el juego en educación física también ofrece la oportunidad de abordar la diversidad de habilidades y necesidades de los estudiantes, teniéndose que al ofrecer una variedad de juegos y actividades que involucran diferentes tipos de movimientos y niveles de dificultad, los educadores pueden adaptar sus enseñanzas para satisfacer las necesidades individuales de cada estudiante. Esto es especialmente relevante en un aula diversa, donde los estudiantes pueden tener diferentes niveles de habilidad física o preferencias de participación, permitiendo permitir que los



estudiantes elijan entre una variedad de actividades lúdicas, se les empodera para tomar decisiones sobre su propia participación, lo que aumenta su sentido de autonomía y autoeficacia.

Aparte de que las estrategias pedagógicas basadas en el juego en educación física fomentan un enfoque holístico del aprendizaje, que integra aspectos físicos, cognitivos y emocionales, a través del juego los estudiantes no solo están mejorando su condición física y adquiriendo habilidades motrices, sino que también están desarrollando habilidades sociales y emocionales clave. Por lo demás, los juegos de equipo, por ejemplo, promueven la colaboración, la comunicación efectiva y el trabajo en equipo, habilidades que son fundamentales tanto dentro como fuera del contexto educativo, ofreciendo así oportunidades para gestionar el estrés, mejorar la autoestima y fortalecer las relaciones interpersonales, contribuyendo así al bienestar general de los estudiantes. Visto de esta forma, la relación entre la actividad física y el desarrollo cognitivo ha sido objeto de estudio por parte de reconocidos psicólogos evolutivos como Piaget, Bruner y Wallon, quienes han defendido la importancia de la actividad motriz en el desarrollo y evolución de las funciones cognitivas.

De acuerdo con Gómez (2014), “la competencia motora está estrechamente relacionada con las habilidades cognitivas en los estudiantes” (p. 33), lo que resalta la necesidad de promover el desarrollo de habilidades motoras desde los primeros años de vida, como señala Escolano et al. (2020) indicando “que la madurez intelectual de los niños está vinculada con la aptitud física, lo que subraya la importancia de aumentar el tiempo dedicado a la educación física para promover beneficios cognitivos y mejorar la salud de los estudiantes” (p. 21). Además, estudios como el de Buzescu et al. (2020) han encontrado “una dependencia entre la práctica sistemática de actividades físicas y la estabilidad cortical, lo que sugiere que la actividad física regular puede mejorar la fuerza, el equilibrio y la atención en los niños” (p. 11).

Dicho de otro modo, en cuanto al rendimiento académico, se ha investigado la relación entre la actividad física y el logro cognitivo posterior, particularmente en habilidades motoras visuales y de acuerdo a Son & Meisels citados por Arufe et al.

(2021) sugieren “que las habilidades motoras visuales pueden ser indicativas de un bajo rendimiento académico en los primeros años de la educación” (p. 27). Otros estudios han examinado cómo el trabajo corporal puede mejorar el rendimiento en áreas curriculares como las matemáticas y la lectura, tanto en el presente como en cursos posteriores (Dinehart & Manfra; 2013). Asimismo, Rebolo y Ascenso (2019) indican que “a través del juego se pueden superar las dificultades en diversas áreas académicas, incluyendo la lengua materna, las matemáticas, los estudios ambientales y la educación física” (p. 38).

Conjuntamente, la práctica de la actividad física en sí misma, se ha investigado la relación entre el tiempo dedicado a esta actividad y el rendimiento académico. Carlson et al. (2008) encontraron “que los niños que recibieron mayor exposición a la educación física mostraron un pequeño pero significativo beneficio académico en áreas como las matemáticas y la lectura” (p. 8). Por otro lado, Pastor et al. (2019) destacan “los beneficios de los descansos activos, observando mejoras en áreas como los colores, las formas geométricas, los números, la creatividad, la comunicación y la conciencia corporal” (p. 34).

Finalmente, las estrategias pedagógicas basadas en el juego en educación física ofrecen un impacto positivo en la motivación y el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje a largo plazo, proporcionando experiencias educativas memorables y significativas, el juego crea una conexión emocional con el contenido del curso y fomenta un sentido de pertenencia a la clase. Siendo evidente, que los estudiantes que experimentan éxito y disfrute en el aula de educación física están más motivados para participar activamente y comprometerse con el proceso de aprendizaje, lo que puede tener efectos positivos en su rendimiento académico general y su bienestar emocional.

### **2.2.7 Convivencia Intrafamiliar y Desarrollo Socioemocional:**

La convivencia intrafamiliar es un factor determinante en el desarrollo socioemocional de los individuos, especialmente en el caso de los estudiantes en edad escolar, de manera que este entorno proporciona la base para la construcción de relaciones afectivas sólidas y el desarrollo de habilidades sociales

fundamentales. Al mismo tiempo, la integración del juego cognitivo en la Educación Física emerge como una estrategia efectiva para fortalecer los lazos familiares y promover el bienestar emocional de los estudiantes.

Asimismo, la incorporación del juego cognitivo en la Educación Física no solo fomenta la actividad física y el desarrollo epistémico, sino que también crea oportunidades para la interacción familiar y el trabajo en equipo, ya que al participar en actividades lúdicas que requieren pensamiento estratégico y resolución de problemas, los miembros de la familia pueden experimentar momentos de diversión y colaboración, lo que fortalece los vínculos afectivos y promueve un clima de apoyo emocional dentro del hogar. Por lo demás, el juego proporciona un espacio seguro para practicar habilidades de comunicación, expresar emociones y aprender a negociar y resolver conflictos de manera pacífica.

En todo caso, la convivencia intrafamiliar enriquecida por el juego cognitivo en la Educación Física tiene un impacto significativo en el desarrollo socioemocional de los estudiantes, ya que al compartir experiencias positivas y construir recuerdos compartidos, los miembros de la familia desarrollan un sentido de pertenencia y conexión mutua.

Esta conexión emocional fortalecida actúa como un amortiguador contra el estrés y la ansiedad, promoviendo el bienestar emocional y la salud mental de todos los miembros de la familia, de manera que la convivencia intrafamiliar basada en el juego cognitivo se convierte en un pilar fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes, proporcionando un ambiente de apoyo y amor que les permite crecer y prosperar tanto en el ámbito personal como académico.

A juicio de Morillo Cano et al. (2021) “la convivencia intrafamiliar no solo impacta en el bienestar emocional de los estudiantes, sino que también influye en su desarrollo social” (p. 29), ya que a través del juego cognitivo en la Educación Física, los miembros de la familia tienen la oportunidad de aprender habilidades sociales esenciales, como la empatía, la colaboración y el trabajo en equipo; debido a que estas habilidades son fundamentales para establecer relaciones saludables con los demás y para adaptarse eficazmente a diferentes entornos sociales a lo largo de la vida. En efecto, al compartir momentos de diversión y desafío durante

las actividades físicas, los miembros de la familia fortalecen su capacidad para comunicarse, resolver problemas y trabajar juntos hacia un objetivo común.

A más de, la convivencia intrafamiliar facilitada por el juego cognitivo en la Educación Física promueve un clima familiar positivo y afectuoso, ya que la participación en actividades lúdicas crea un ambiente de alegría y camaradería, donde los miembros de la familia pueden conectarse de manera significativa y disfrutar de la compañía mutua siendo estos momentos compartidos, los que fortalecen los lazos familiares, aumentan la cohesión familiar y promueven un sentido de pertenencia y seguridad emocional en todos los miembros del hogar. Igualmente, el juego proporciona una oportunidad para que padres e hijos compartan roles de liderazgo y apoyo mutuo, lo que contribuye a un ambiente familiar equilibrado y saludable.

Por último, la convivencia intrafamiliar enriquecida por el juego cognitivo en la Educación Física ayuda a cultivar valores como el respeto, la tolerancia y la solidaridad dentro del hogar, ya que al enfrentarse a desafíos y resolución de conflictos de manera constructiva durante el juego, los miembros de la familia aprenden a valorar y respetar las opiniones y habilidades de los demás, lo que fomenta un ambiente de comprensión mutua y aceptación, donde cada miembro se siente valorado y respetado por quienes lo rodean. En síntesis, el juego cognitivo en la Educación Física no solo fortalece los lazos familiares y promueve el bienestar emocional de los estudiantes, sino que también contribuye a la formación de valores positivos y al desarrollo de habilidades sociales fundamentales dentro del hogar.

### **2.3 Bases Psicológicas**

Para comprender la conducta del hombre y la mujer (del ser humano) es necesario considerar sus interrelaciones con las organizaciones. Tal afirmación denota que en las organizaciones, como cualquier grupo humano, la comunicación es la primera condición para la existencia grupal. Por tal motivo, a continuación se presentan algunas teorías que guardan estrecha relación con la temática presentada.

### **2.3.1 Teoría del Aprendizaje Significativo**

El aprendizaje significativo, es una teoría desarrollada por David Ausubel, la cual destaca la importancia de conectar nuevos conocimientos con la estructura cognitiva previa del estudiante para facilitar una comprensión más profunda y duradera. Asimismo, esta teoría enfatiza que el aprendizaje es más efectivo cuando los estudiantes pueden relacionar la nueva información con conceptos que ya comprenden y encuentran significativos en sus vidas. En este sentido, el juego cognitivo se presenta como una herramienta poderosa para optimizar esta conexión entre nuevos conocimientos y experiencias previas, permitiendo a los estudiantes explorar conceptos de manera activa y significativa.

Es por eso, que como lo expresa Guaman et al. (2024) “el juego cognitivo ofrece un entorno en el que los estudiantes pueden experimentar, manipular y aplicar conceptos de manera práctica y lúdica” (p. 61), ya que al participar en actividades de juego que requieren pensamiento estratégico, resolución de problemas y toma de decisiones, los estudiantes tienen la oportunidad de relacionar los nuevos conocimientos con situaciones reales y relevantes para ellos. Por ejemplo, en un juego de roles que simula una situación cotidiana, como ir de compras o planificar un viaje, los estudiantes pueden aplicar conceptos matemáticos, económicos y sociales de una manera práctica y significativa, lo que les permite internalizar y comprender mejor estos conceptos.

Al mismo tiempo, el juego cognitivo fomenta la colaboración y la comunicación entre los estudiantes, lo que facilita aún más el proceso de aprendizaje significativo, debido que al trabajar juntos en la resolución de problemas y la consecución de objetivos comunes durante el juego, los estudiantes no solo están construyendo conocimiento de manera individual, sino que también están compartiendo ideas, perspectivas y experiencias con sus compañeros. Se trata, de que esta interacción social enriquecida promueve un aprendizaje más profundo y significativo al permitir a los estudiantes ver cómo otros abordan y comprenden los mismos conceptos desde diferentes puntos de vista.

De esta manera, el juego cognitivo emerge como una estrategia efectiva para potenciar el aprendizaje significativo al permitir a los estudiantes conectar nuevos conocimientos con sus experiencias previas de manera activa y práctica. Al proporcionar un entorno seguro y estimulante para la exploración y el descubrimiento, el juego cognitivo promueve la participación activa, la colaboración y la internalización profunda de conceptos. Como educadores, es crucial aprovechar el potencial del juego cognitivo en el aula para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y fomentar un aprendizaje más profundo, significativo y duradero.

### **2.3.2 Teoría Constructivista de Vygotsky**

La teoría constructivista, propuesta por Lev Vygotsky, postula que el aprendizaje es un proceso activo en el que los estudiantes construyen su propio conocimiento a través de la interacción con su entorno y con otros individuos. Asimismo, Vygotsky citado por Serra (2023) afirma que “el juego es una herramienta fundamental para el desarrollo cognitivo de los niños, ya que les permite explorar, experimentar y construir significados de manera activa y social” (p. 51). Desde esta perspectiva, los juegos cognitivos se presentan como una forma efectiva de facilitar el proceso de construcción del conocimiento al ofrecer a los estudiantes oportunidades para interactuar con conceptos de manera práctica y colaborativa.

Tenemos pues, que los juegos cognitivos, al igual que otras actividades basadas en la teoría constructivista, se centran en el aprendizaje activo y la participación del estudiante en la construcción de su propio conocimiento, ya que al participar en juegos de cognición que requieren pensamiento estratégico, resolución de problemas y toma de decisiones, los estudiantes están activamente involucrados en la exploración y manipulación de conceptos, lo que les permite construir una comprensión más profunda y duradera de los mismos. Igualmente, se puede aseverar que al interactuar con sus pares durante el juego, los estudiantes tienen la oportunidad de compartir ideas, colaborar en la resolución de problemas

y construir conocimiento de manera conjunta, lo que refleja el enfoque social y colaborativo de la teoría constructivista.

Desde la perspectiva constructivista de Vygotsky, los juegos cognitivos no solo son una herramienta para la construcción del conocimiento individual, sino también para el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas más avanzadas, considerándose que al participar en juegos que requieren planificación, coordinación y comunicación con otros, los estudiantes están practicando habilidades esenciales para la vida real, como la colaboración, la negociación y la resolución de conflictos. También, al interactuar con compañeros de diferentes niveles de habilidad y experiencia durante el juego, los estudiantes tienen la oportunidad de aprender unos de otros y avanzar juntos en su comprensión y dominio de los conceptos, ofreciéndose un entorno rico y estimulante para el aprendizaje y el desarrollo desde la perspectiva constructivista de Vygotsky, al fomentar la participación activa, la colaboración y la construcción social del conocimiento.

De este modo, se puede afirmar que para que un trabajo cognitivo resulte interesante hay que no solo implicar al alumnado sino también presentarles, sin saturar su memoria de trabajo, actividades que respeten sus límites cognitivos y, sobre todo, que las situaciones que se planteen les permitan alcanzar la respuesta para obtener con ello el placer del razonamiento exitoso antes mencionado.

Sin embargo, para que se almacene lo aprendido en la memoria es necesario haber prestado atención y haber reflexionado sobre ello, lo que implica que haya pasado de la memoria de trabajo a la memoria a largo plazo, destacándose que generalmente esto ocurre con más facilidad cuando lo que estamos aprendiendo nos provoca una reacción emocional. Por otra parte, es importante conseguir en el alumnado la automatización de ciertos procesos a través de la práctica ya que supone liberar espacio de la memoria de trabajo, lo que requiere gran espacio en la misma cuando se hace por primera vez, una vez se automatiza, libera ese espacio quedando disponible para otros procesos, de manera que la práctica continuada y espaciada en el tiempo aporta numerosas ventajas, no solo la ya

mencionada automatización, sino que también hace que perdure el recuerdo y facilita la generalización del conocimiento.

### **2.3.3 Ciclo Reflexivo de Smith**

El Ciclo Reflexivo de Smith está referido al proceso reflexivo que implica la resituación y revisión de enfoques previos para generar nuevas apreciaciones en el presente. Según Farinango (2023), se tiene que “la falta de capacitación docente en el uso de juegos puede limitar la implementación de metodologías participativas en el aula” (p. 47). Además, Margalef & Arenas (2006) destacan “la importancia de integrar procesos de reflexión, colaboración y evaluación para el desarrollo profesional y curricular” (p. 41).

En este orden de ideas, se tiene que el ciclo reflexivo de Smith es una metodología de investigación que ha sido utilizada en diversos estudios educativos, por ende, es proceso de reflexión que implica la descripción de una situación, la reflexión sobre la misma, la formulación de hipótesis y la toma de decisiones; siendo utilizado para analizar y mejorar la práctica docente (Ponce & Camus; 2019). De esta manera, se entiende que es una herramienta útil para el desarrollo profesional de los docentes, ya que les permite reflexionar sobre su práctica y tomar decisiones informadas.

Asimismo, ha sido utilizado para analizar la enseñanza y el aprendizaje en diferentes contextos educativos, por lo que, a juicio de Day (2019). “el ciclo reflexivo de Smith puede ayudar a los docentes a comprender las complejidades de la enseñanza y el aprendizaje y a tomar decisiones informadas sobre cómo mejorar su práctica” (p. 40). Por consiguiente, es utilizado para analizar la relación entre la teoría y la práctica en la educación pudiendo ayudar a los docentes a integrarlas y tomar decisiones informadas sobre cómo aplicar la teoría en la práctica.

En este orden de ideas, se tiene que este enfoque teórico utilizado para analizar y reflexionar sobre la práctica docente, consta de cuatro etapas: descripción, explicación, confrontación y reconstrucción, detallándose de la siguiente manera:



a. Etapa de descripción, se busca identificar y describir las características de la situación o experiencia educativa. Se recogen observaciones, sentimientos, reflexiones y preocupaciones relacionadas con la práctica docente.

b. Etapa de explicación, se busca comprender y analizar el porqué de las acciones realizadas en la práctica docente. Se reflexiona sobre las razones y fundamentos que llevaron a tomar ciertas decisiones.

c. Etapa de confrontación, se busca analizar críticamente la práctica docente y confrontarla con teorías, investigaciones y experiencias previas, a su vez identifican posibles contradicciones o áreas de mejora en la práctica.

d. Etapa de reconstrucción, se busca generar propuestas de mejora y cambios en la práctica docente, de modo que se plantean estrategias y acciones concretas para mejorar la enseñanza y el aprendizaje.

Para alcanzar una reflexión efectiva y mejorar las estrategias educativas, es esencial emplear la evaluación, como señalan Díaz & Hernández citados por Ponce (2023), señalan que “la evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje es indispensable, ya que proporciona al profesor un mecanismo de autoevaluación que lo regula y le permite identificar las causas de los problemas u obstáculos que surgen y afectan dicho proceso” (p. 34)

Por consiguiente, se puede señalar que la incorporación del juego en el ámbito educativo, es reconocido ampliamente que los alumnos aprenden de manera efectiva a través las actividades lúdicas, por lo que esta práctica se lleva a cabo con el propósito de fomentar el desarrollo de diversas habilidades y alcanzar los objetivos establecidos en un área particular del conocimiento, en este caso, a través de la asignatura de educación física.

## **2.4 Bases Legales**

La fundamentación legal de esta investigación, se rigen por las normativas jurídicas que amparan el proceso de aprendizaje como tal en el contexto participativo, democrático y creativo, donde se expresa la necesidad del Estado de México de ofrecer una enseñanza acorde con las exigencias y adelantos que acontecen el quehacer educativo.

### **2.4.1 Ley General de Educación**

La Ley General de Educación en México establece los pilares fundamentales que guían el sistema educativo del país. Artículos clave como el 7 y el 12 resaltan el derecho de todos los individuos a recibir una educación integral y diversificada, observándose que estos principios legales proporcionan un sólido respaldo para la introducción de enfoques pedagógicos innovadores, como el juego cognitivo, en las prácticas educativas.

Con respecto al artículo 7 de la Ley General de Educación, este enfatiza el derecho de todas las personas a recibir educación que promueva su desarrollo integral, incluyéndose no solo el aspecto académico, sino también el desarrollo emocional, social y cognitivo de los estudiantes. De esta manera, el juego cognitivo se alinea perfectamente con este principio, ya que ofrece una forma de aprendizaje que aborda múltiples dimensiones del desarrollo humano, debido a que por medio del juego, los estudiantes pueden desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales de manera integrada, lo que contribuye a su crecimiento holístico.

Por otro lado, el artículo 12 destaca la importancia de una educación diversificada que respete la pluralidad cultural y lingüística de México, así, el juego cognitivo, al ser una herramienta flexible y adaptable, puede ser implementado de manera inclusiva para atender las necesidades de diversos grupos de estudiantes. Conjuntamente, al promover la creatividad y la expresión individual, el juego cognitivo permite a los estudiantes explorar y valorar su propia identidad cultural, contribuyendo así a la promoción del respeto y la valoración de la diversidad en el ámbito educativo.

Esta Ley General de Educación en México brinda un marco legal propicio para la introducción y promoción del juego cognitivo como parte integral de las prácticas educativas en el país, ya que al alinear el juego cognitivo con los principios de educación integral y diversificada establecidos en la ley, se pueden aprovechar sus beneficios para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y promover el desarrollo integral de los estudiantes en todas sus dimensiones.

## **2.4.2 Ley General de Cultura Física y Deporte**

La Ley General de Cultura Física y Deporte en México constituye un marco legislativo que aborda aspectos cruciales relacionados con la promoción de la actividad física y el desarrollo integral de los estudiantes. Por ello, Artículos como el 3 y el 15 de esta legislación enfatizan la importancia de promover el juego, la actividad física y el bienestar integral de los individuos, lo que proporciona un respaldo legal sólido para la integración del juego cognitivo en el ámbito de la Educación Física.

El artículo 3 de la Ley General de Cultura Física y Deporte reconoce el derecho de todas las personas a participar en actividades físicas, recreativas y deportivas, como parte esencial de su desarrollo integral. Esta disposición legal respalda la inclusión del juego cognitivo en la Educación Física, ya que este enfoque combina la actividad física con la estimulación cognitiva, promoviendo así un desarrollo integral de los estudiantes. De manera, que al participar en juegos cognitivos, los estudiantes no solo están ejercitando su cuerpo, sino también estimulando su mente y desarrollando habilidades cognitivas como la resolución de problemas, la creatividad y la toma de decisiones.

Del mismo modo, el artículo 15 de esta ley destaca la importancia de promover la cultura física y el deporte como medios para fomentar el bienestar físico, mental y social de la población, de manera que el juego cognitivo, al ser una forma de actividad física que integra elementos cognitivos, contribuye a este objetivo al proporcionar a los estudiantes una experiencia lúdica y enriquecedora que beneficia no solo su salud física, sino también su salud mental y emocional. Además, al fomentar la participación activa y el trabajo en equipo, el juego cognitivo promueve valores como la cooperación, la solidaridad y el respeto mutuo, que son fundamentales para una convivencia armónica y una sociedad más inclusiva.

En definitiva, la Ley General de Cultura Física y Deporte en México brinda un respaldo legal sólido para la integración del juego cognitivo en la Educación Física, al reconocer la importancia de promover la actividad física, el juego y el desarrollo integral de las personas. Al aprovechar este marco legal, se pueden

implementar estrategias innovadoras que beneficien el bienestar físico, mental y social de los estudiantes, contribuyendo así a la formación de individuos más saludables, activos y participativos en la sociedad mexicana.

### **2.4.3 Programa Sectorial de Educación 2013-2018**

El Programa Sectorial de Educación 2013-2018, es un documento que refleja las políticas educativas del gobierno mexicano, estableciendo objetivos y directrices para el desarrollo del sistema educativo en el país. Dentro de este programa, se identifican metas relacionadas con la diversificación curricular y la adopción de métodos pedagógicos innovadores, lo que proporciona un respaldo sólido para la implementación del juego cognitivo como una estrategia educativa efectiva.

Se tiene, que uno de los objetivos del Programa Sectorial de Educación es promover la diversificación curricular para atender las necesidades e intereses diversos de los estudiantes, implicando la búsqueda de enfoques pedagógicos flexibles y adaptativos que estimulen el interés y la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. En este contexto, el juego cognitivo emerge como una herramienta valiosa que permite diversificar las experiencias de aprendizaje, ofreciendo a los estudiantes oportunidades para explorar conceptos de manera activa, práctica y significativa.

Además, el Programa Sectorial de Educación reconoce la importancia de adoptar métodos pedagógicos innovadores que promuevan el desarrollo integral de los estudiantes. Estos métodos buscan potenciar habilidades cognitivas, sociales y emocionales, así como fomentar el pensamiento crítico, la creatividad y la resolución de problemas. De manera, que el juego cognitivo, al combinar elementos de actividad física, estimulación cognitiva y colaboración, se alinea perfectamente con estos objetivos al proporcionar una plataforma para el aprendizaje experiencial y la construcción activa del conocimiento.

Por tanto, el Programa Sectorial de Educación ofrece un respaldo importante para la implementación del juego cognitivo como una estrategia pedagógica innovadora en el sistema educativo mexicano. Al alinear esta práctica con los

objetivos de diversificación curricular y adopción de métodos pedagógicos innovadores, se pueden aprovechar sus beneficios para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y promover el desarrollo integral de los estudiantes en México.

#### **2.4.4 Normas Pedagógicas y Curriculares de la Secretaría de Educación Pública (SEP)**

La Secretaría de Educación Pública (SEP) en México es responsable de establecer normativas y lineamientos pedagógicos que regulan la educación básica en el país. Dentro de estas normativas, se encuentran disposiciones específicas relacionadas con la Educación Física y la diversificación curricular, cuyo análisis proporciona detalles clave sobre la viabilidad de la propuesta de integrar el juego cognitivo en el contexto educativo.

De esta manera, las Normas Pedagógicas y Curriculares de la SEP reconocen la importancia de la Educación Física como componente fundamental del currículo educativo. Estas normativas destacan la necesidad de promover un enfoque integral en la educación física, que no solo se centre en el desarrollo de habilidades físicas, sino también en el fomento del pensamiento crítico, la creatividad y la resolución de problemas. En este sentido, el juego cognitivo se presenta como una estrategia alineada con los principios de la SEP, ya que combina la actividad física con la estimulación cognitiva, promoviendo así un desarrollo integral de los estudiantes.

También, las normativas de la SEP enfatizan la importancia de la diversificación curricular para atender las necesidades e intereses diversos de los estudiantes, lo que implica la búsqueda de metodologías pedagógicas innovadoras que permitan adaptar el proceso de enseñanza-aprendizaje a las características individuales de cada estudiante. De esta manera, el juego cognitivo, al ofrecer una forma de aprendizaje experiencial y práctico, se ajusta perfectamente a este enfoque al proporcionar a los estudiantes la oportunidad de explorar conceptos de manera activa y significativa.

En resumidas cuentas, el análisis de las Normas Pedagógicas y Curriculares de la SEP respalda la viabilidad de integrar el juego cognitivo en la Educación Física en México, teniéndose que al alinear esta práctica con los principios y objetivos establecidos por la SEP, se pueden aprovechar sus beneficios para enriquecer el proceso educativo y promover un desarrollo integral de los estudiantes en el país.

#### **2.4.5 Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes**

La Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes en México es un marco legal que reconoce y protege los derechos fundamentales de la infancia. Dentro de esta legislación, se destaca la importancia del desarrollo integral de los niños, lo que incluye aspectos físicos, emocionales, sociales y cognitivos, reflejándose la implementación del juego cognitivo debe cumplir con los principios establecidos en esta ley para garantizar el bienestar y el desarrollo saludable de los estudiantes.

De manera, que esta ley reconoce el derecho de los niños a participar en actividades recreativas y culturales que promuevan su desarrollo integral, por lo que el juego cognitivo se alinea perfectamente con este principio, ya que ofrece una experiencia lúdica y enriquecedora que estimula el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños ya que al participar en juegos cognitivos, los niños tienen la oportunidad de explorar, experimentar y aprender de manera activa y significativa, lo que contribuye a su crecimiento holístico y a la promoción de su bienestar.

Además, la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes enfatiza la importancia de proteger y garantizar el interés superior de los niños en todas las decisiones que los afecten, por lo que en el contexto educativo, esto significa que la implementación del juego cognitivo debe considerar siempre el bienestar y los derechos de los estudiantes. Es fundamental que las actividades de juego sean seguras, inclusivas y respetuosas de la diversidad individual de cada niño, asegurando así un ambiente propicio para su desarrollo integral.

En conclusión, la implementación del juego cognitivo en el contexto educativo debe cumplir con los principios establecidos en la Ley General de los

Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes para garantizar el bienestar y el desarrollo integral de los estudiantes, ya que al asegurar que las actividades de juego sean inclusivas, respetuosas y centradas en el interés superior del niño, se pueden aprovechar los beneficios del juego cognitivo para promover un aprendizaje significativo y un desarrollo saludable en la infancia.

#### **2.4.6 Reglamento de Escuelas Primarias**

A nivel local, los reglamentos escolares, como el Reglamento de Escuelas Primarias, ofrecen orientación adicional sobre prácticas educativas específicas, incluyendo la Educación Física, siendo fundamental consultar y adaptar cualquier propuesta pedagógica, como la implementación del juego cognitivo, de acuerdo con estas normativas locales para garantizar su efectividad y cumplimiento.

Además, el Reglamento de Escuelas Primarias establece pautas y directrices para el funcionamiento de las instituciones educativas a nivel primario, aunque puede variar según la jurisdicción, estos reglamentos a menudo contienen disposiciones relacionadas con el currículo, la seguridad de los estudiantes y las prácticas pedagógicas; por lo que al considerar la introducción del juego cognitivo en la Educación Física, es esencial revisar estas normativas locales para garantizar que la propuesta esté alineada con las políticas y expectativas establecidas.

Ahora bien, se tiene como ejemplo, que el reglamento puede abordar aspectos como el tiempo asignado para la Educación Física, los requisitos de seguridad para las actividades físicas y las responsabilidades del personal educativo, de modo que al adaptar la implementación del juego cognitivo a estas normativas, se pueden identificar oportunidades para integrar la estrategia de manera efectiva dentro del marco establecido por la escuela primaria.

Igualmente, el reglamento puede proporcionar información sobre la participación de los padres, la evaluación de los estudiantes y los recursos disponibles para apoyar la Educación Física, considerándose estas disposiciones, los educadores pueden desarrollar planes de implementación del juego cognitivo que involucren a todos los actores relevantes y aprovechen los recursos disponibles en la comunidad escolar.

En resumen, al adaptar la implementación del juego cognitivo en la Educación Física según el Reglamento de Escuelas Primarias, se puede garantizar su alineación con las normativas locales y su efectiva integración en el contexto escolar. Al hacerlo, se fortalece la base legal y operativa para el éxito de esta estrategia pedagógica, promoviendo así un enfoque educativo integral y orientado al bienestar de los estudiantes en las escuelas primarias.



## **CAPITULO III**

### **METODOLOGIA**

A continuación se presenta la metodología empleada para realizar esta investigación, diseño de estudio, ubicación espacio-temporal, población, tipo de muestreo, criterios de selección de la muestra, tamaño de muestra, clasificación de variables, operacionalización de variables, diagrama de trabajo, materiales y los aspectos éticos que lo conforman, considerando, generalmente que se plantea como camino para desarrollar el tema en estudio con el fin de darle respuesta al problema.

#### **3.1 Tipo de Investigación**

La investigación, se apoyó en el tipo de investigación de campo, ya que exige señalar de manera general las fases que se realizarán en una correspondencia entre teoría y la práctica, estando orientada hacia la consecución de los objetivos propuestos. Este criterio de selección se hace motivado a lo señalado por Azuaje (1997), al respecto señala los estudios de campo “recolectan la información de una manera directa de la realidad en donde ocurren los hechos. Estudian un determinado grupo de personas para conocer su estructura y sus relaciones sociales” (p. 76).

#### **3.2 Diseño de Investigación**

El estudio se encuentra ubicado dentro del paradigma cuantitativo enmarcado en una investigación de campo y descriptiva, por cuanto los datos se recogieron directamente de la realidad concreta y objetiva, con el propósito de describir la naturaleza de las misma a los fines de analizar la eficacia del juego cognitivo como herramienta pedagógica en la asignatura de Educación Física para fortalecer la convivencia intrafamiliar de los estudiantes de quinto año de educación primaria de la Escuela Primaria “Leona Vicario”

De igual modo, es descriptivo porque se analizó, describió y especifico las características de la población que se está estudiando, esto permitió establecer una relación de las variables del juego en el desarrollo cognitivo en la asignatura de Educación Física de los niños para obtener resultados de la investigación.

### 3.3 Cuadro de Operacionalización de Variables

En la presente investigación, se muestra el cuadro de variables partiendo de los objetivos específicos, a los fines de poder profundizar las dimensiones precisas que permitan medir cada indicador, que dan origen a la formulación de ítems que conforman la encuesta (cuestionario), el cual recoge opinión de la población en estudio, logrando evidenciar los hechos, situaciones que favorecen y/o limitan el desarrollo exitoso del tema en estudio.

Cuadro 1

#### Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Indicadores	Instrumento	Fuente	Ítems
Juego cognitivo como herramienta pedagógica en la asignatura de Educación Física	El uso de actividades lúdicas que implican procesos cognitivos para promover el aprendizaje en la asignatura de Educación Física.	*Convivencia *Participación *Trabajar en equipo *Comunicación *Motivación *Aplicación de estrategias	Cuestionario	Alumnos de 5to. Año	1 al 6
Fortalecimiento de la convivencia intrafamiliar de los estudiantes de quinto año de la Escuela Primaria "Leona Vicario"	Mejora en la calidad de las relaciones y la interacción familiar como resultado de la participación en juegos cognitivos en Educación Física.	*Habilidades *Entender y respetar *Identificar y manejar emociones *Armonía y colaboración *Interés por la Educ. Física *Habilidades socioemocionales *Memoria y capacidad			7 al 13

Fuente: Autor (2024)

### **3.4 Población y muestra**

Según Arias, (2002), establece que: “la población se refiere al conjunto para el cual serán válidas las conclusiones que se obtengan: a los elementos, (personas, instituciones o cosas) a las cuales se refiere la investigación” (p. 15). En razón a lo señalado, el universo objeto de estudio está conformado por treinta y dos (32) alumnos (17 alumnas y 15 alumnos), que asisten al 5to. Grado de la Escuela Primaria “Leona Vicario”.

Ahora bien, en atención a lo expresado por Balestrini (2002), la cual expresa que la muestra "es un subconjunto de la población siguiendo algún método de muestreo, con el cual se realizan las observaciones y se recogen los datos" (p.34), se tiene que en este estudio el número de unidades que la integran, resulta accesible en su totalidad, es decir treinta y dos (32) estudiantes, por lo que no fue necesario extraer una muestra, considerando al respecto, lo señalado por Hernández citado en Castro (2003), el cual expresa que "si la población es menor a cincuenta (50) individuos, la población es igual a la muestra" (p.69).

### **3.5 Instrumento de recolección de datos**

Se diseñó y elaboró un cuestionario con escalamiento de Lickert fundamentada en las alternativas: totalmente en desacuerdo, en desacuerdo, de acuerdo y totalmente de acuerdo, con el fin de obtener con su aplicación observaciones y mediciones de las variables que son de interés para el estudio. Tal como lo señala Hernández (ob.cit.), cuando afirma que: “un instrumento de medición adecuado es aquel que registra datos observados que representan verdaderamente los conceptos o variables que el investigador tiene en mente” (p. 235).

Es por ello, que el instrumento que aplicó a treinta y dos (32) estudiantes”, el cual se estructuró por las dos (02) variables a saber: independiente: Juego cognitivo como herramienta pedagógica en la asignatura de Educación Física y la dependiente: Fortalecimiento de la convivencia intrafamiliar de los estudiantes de quinto año de la Escuela Primaria “Leona Vicario”, integrado por doce (13) ítems.

### 3.6 Técnica de análisis de datos

Considerando los aspectos desarrollados en el contenido de esta investigación, es de suma importancia tomar en cuenta lo expresado por Hernández (2015.), donde resalta que en el proceso de análisis de datos el investigador “busca en primer término describir sus datos y posteriormente efectuar análisis estadísticos para relacionar descriptiva para cada uno de sus variables y luego describe la relación entre éstas” (p. 343).

En consecuencia, los datos son presentados a través de la representación tabular, los mismos se realizaron mediante la elaboración de cuadros estadísticos y gráficos de pastel, como también una la representación escrita, donde se procedió a plantear en forma de texto, los resultados en base a cifras y porcentajes. De igual manera, es preciso enfatizar, que en esta investigación se emplearon las siguientes técnicas de análisis e interpretación de datos:

El análisis cuantitativo: según Azuaje (2003), este: “se hace mediante enunciados referidos a informaciones numéricas y cualitativas” (p. 118). Se procesaron los datos que suministraran los cuestionarios con ítems cerrado, que se le aplicaron a treinta y dos (32) estudiantes, los mismos se representan en forma numérica, cuantificando los porcentajes obtenidos de acuerdo a cada datos.

El análisis cualitativo: Es la interpretación que se le dio a los resultados proporcionados por los instrumentos en consecuencia, Azuaje (ob. cit.), explica que: “es la búsqueda con relación al contexto dentro del cual se desarrolla el estudio” (p. 119). De la misma forma, Cerda (ob. cit), expone que esta análisis hace referencia a: “caracteres, atributos, esencia, totalidad o propiedades no cuantificables, que a la postre se creía que podrían describir, comprender y explicar mejor los fenómenos, acontecimientos y acciones del grupo social o del ser humano” (p. 68), Aseveración esta que permite afianzar la importancia de realizar las interpretaciones e inferencias de los datos cuantitativos que se obtendrán y estarán contenidos en cuadros y gráficos respectivamente atendiendo a lo expresado en cada uno de los ítems.

## CAPITULO IV

### ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN DE DATOS Y RESULTADOS

En este capítulo, se presentan los resultados que son producto de los datos obtenidos después de aplicar el instrumento (cuestionario) a treinta y dos (32) estudiantes”, el cual se estructuró por dos (02) variables a saber: independiente: Juego cognitivo como herramienta pedagógica en la asignatura de Educación Física y la dependiente: Fortalecimiento de la convivencia intrafamiliar de los estudiantes de quinto año de la Escuela Primaria “Leona Vicario”, integrado por doce (13) ítems

En este contexto, se tiene que para Quiroga (2003), el análisis de los resultados se refiere “a la descripción teórica, analítica y porcentual de los hallazgos encontrados, una vez aplicado el instrumento de recolección de datos” (p. 120). En este orden de ideas, se concibe el análisis de los datos como el espacio propicio para reflejar todos los hallazgos obtenidos en el estudio, a partir de la aplicación del instrumento de recolección de datos sobre la población que manejó la información

Por ello, que una vez recabada la información se procedió a tabular y a realizar el análisis de los datos para la cual se hizo la distribución de frecuencias y porcentajes presentados en los cuadros y gráficos, en los mismos se puede apreciar los valores absolutos y la relación porcentual; ítem por ítem.

El análisis cuantitativo, expresa la distribución de la frecuencia, ilustrada en cuadros de acuerdo a la relevancia presentada, en cifras porcentuales, mientras que el análisis cualitativo se profundiza acerca del resultado que permiten establecer deducciones acerca del comportamiento de las principales variables con el objeto de señalar las causas que originan diferencias y de resaltar la relación entre las distintas variables.

## Variable I. Juego cognitivo como herramienta pedagógica en la asignatura de Educación Física.

Esta variable consta de seis (06) ítems, los cuales a su vez están representados en un (01) cuadro y un (01) gráfico.

### Cuadro 2

*Distribución de frecuencias referentes a la variable: Juego cognitivo como herramienta pedagógica en la asignatura de Educación Física*

Ítems	Alternativas	Fa	%
1. Consideras que el juego cognitivo en la asignatura de Educación Física ha contribuido a mejorar tu convivencia familiar.	-Totalmente en desacuerdo	8	25
	-En desacuerdo	11	34
	-De acuerdo	8	25
	-Totalmente de acuerdo	5	16
2. La participación en juegos cognitivos en la clase de Educación Física te ha ayudado a desarrollar habilidades sociales importantes para convivir mejor en la familia.	-Totalmente en desacuerdo	11	35
	-En desacuerdo	9	28
	-De acuerdo	4	12
	-Totalmente de acuerdo	8	25
3. Crees que los juegos cognitivos en Educación Física son una forma divertida y efectiva de aprender a trabajar en equipo y resolver conflictos en el ámbito familiar.	-Totalmente en desacuerdo	19	60
	-En desacuerdo	7	22
	-De acuerdo	3	9
	-Totalmente de acuerdo	3	9
Total		32	100

Nota: Autor (2024)

### Gráfico 1

*Distribución de frecuencias referentes a la variable: Juego cognitivo como herramienta pedagógica en la asignatura de Educación Física*

#### ÍTEMS 1

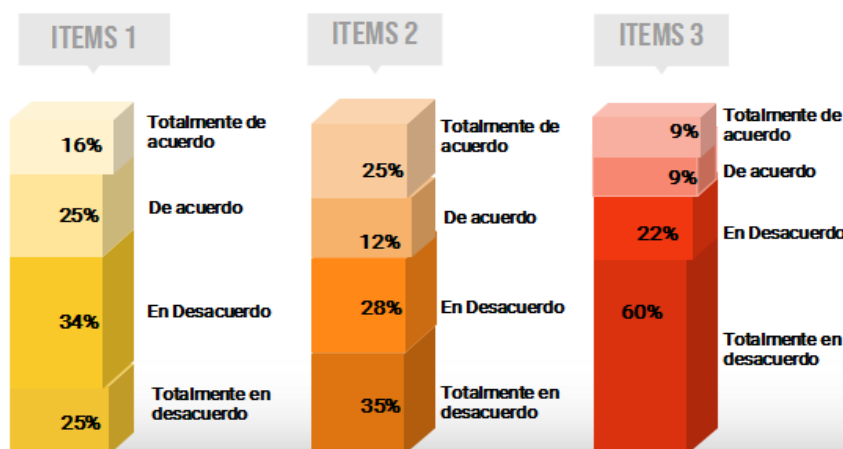
Consideras que el juego cognitivo en la asignatura de Educación Física ha contribuido a mejorar tu convivencia familiar.

#### ÍTEMS 2

La participación en juegos cognitivos en la clase de Educación Física te ha ayudado a desarrollar habilidades sociales importantes para convivir mejor en la familia.

#### ÍTEMS 3

Crees que los juegos cognitivos en Educación Física son una forma divertida y efectiva de aprender a trabajar en equipo y resolver conflictos en el ámbito familiar.



Nota: Autor (2024)

Los resultados mostrados en el cuadro dos (2), gráfico uno (1), indican que para el ítem 1 un veinticinco por ciento (25%) de los estudiantes entrevistados manifiestan que están “totalmente en desacuerdo” en relación a que la asignatura de Educación Física ha contribuido a mejorar su convivencia familia, así mismo, se tiene que el treinta y cuatro por ciento (34%) se muestra “en desacuerdo”, siendo el mayor porcentaje de respuestas. Igualmente, se tiene que el otro veinticinco por ciento (25%) de los encuestados manifiestan que están “de acuerdo” con esta aseveración y finalmente el restante diez y seis por ciento (16%) respondió estar “totalmente de acuerdo”.

Mientras que para el ítem 2 referente a si “la participación en juegos cognitivos en la clase de Educación Física le ha ayudado a desarrollar habilidades sociales importantes para convivir mejor en la familia”, el treinta y cinco por ciento (35%) de los encuestados expuso que está “totalmente en desacuerdo”, seguido de un veintiocho por ciento (28%) se inclinó por la opción “en desacuerdo”. Asimismo, otro veinticinco por ciento (25%) respondió estar “de acuerdo” con esta aseveración y por último, el restante doce por ciento (12%) considera estar “totalmente de acuerdo”.

En cuanto al ítem 3, relativo a si los estudiantes sujeto de estudio “creen que los juegos cognitivos en Educación Física son una forma divertida y efectiva de aprender a trabajar en equipo y resolver conflictos en el ámbito familiar”, se observa que el mayor porcentaje de respuestas (60%), se encuentra la opción “totalmente en desacuerdo”, seguida de un veintidós por ciento (22%) que se ubica en la alternativa “en desacuerdo”, las otras dos disyuntivas “de acuerdo” y “totalmente de acuerdo” reflejan un tres por ciento (9%) respectivamente.

Los resultados de la investigación relacionados con estos ítems (1, 2 y 3) revelan una tendencia negativa en la percepción de los estudiantes sobre la contribución de la asignatura de Educación Física y los juegos cognitivos en el fortalecimiento de la convivencia familiar. Debido a que, la mayoría de los estudiantes no perciben que la Educación Física ni los juegos cognitivos estén teniendo un impacto positivo en su convivencia intrafamiliar ni en el desarrollo de habilidades sociales importantes para ello. Este hallazgo subraya la necesidad de

revisar y reformular las estrategias utilizadas en la asignatura de Educación Física y los juegos cognitivos, teniendo en cuenta las preferencias y necesidades de los estudiantes para garantizar su relevancia y efectividad en el fortalecimiento de la convivencia familiar.

### Cuadro 3

*Distribución de frecuencias referentes a la variable: Juego cognitivo como herramienta pedagógica en la asignatura de Educación Física*

Ítems	Alternativas	Fa	%
4. La participación en juegos cognitivos en Educación Física te ha permitido comprender mejor la importancia de la comunicación y la colaboración en el entorno familiar.	-Totalmente en desacuerdo	9	28
	-En desacuerdo	15	47
	-De acuerdo	2	6
	-Totalmente de acuerdo	6	19
5. Consideras que los juegos cognitivos en Educación Física han incrementado tu motivación para participar en actividades familiares en casa.	-Totalmente en desacuerdo	14	44
	-En desacuerdo	5	16
	-De acuerdo	6	19
	-Totalmente de acuerdo	7	21
6. Piensas que se deberían implementar más estrategias basadas en el juego cognitivo en Educación Física para fortalecer la convivencia intrafamiliar.	-Totalmente en desacuerdo	4	12
	-En desacuerdo	9	28
	-De acuerdo	15	47
	-Totalmente de acuerdo	4	13
Total		32	100

Nota: Autor (2024)

### Gráfico 2

*Distribución de frecuencias referentes a la variable: Juego cognitivo como herramienta pedagógica en la asignatura de Educación Física*

#### ITEMS 4

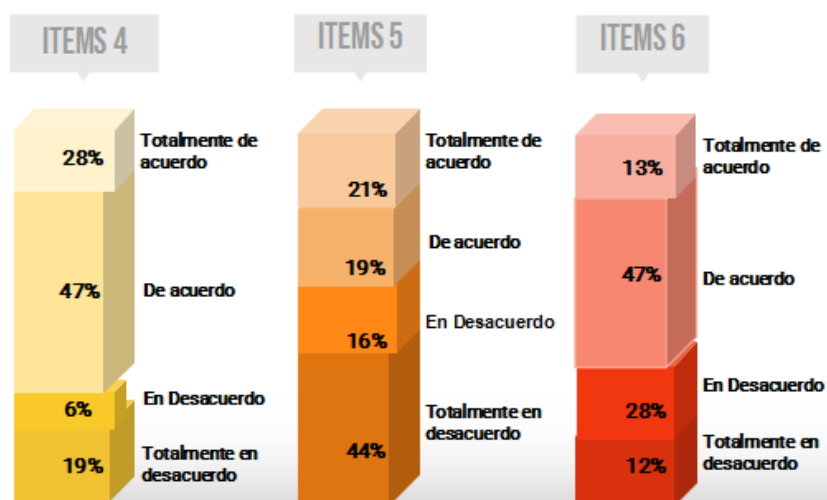
La participación en juegos cognitivos en Educación Física te ha permitido comprender mejor la importancia de la comunicación y la colaboración en el entorno familiar.

#### ITEMS 5

Consideras que los juegos cognitivos en Educación Física han incrementado tu motivación para participar en actividades familiares en casa.

#### ITEMS 6

Piensas que se deberían implementar más estrategias basadas en el juego cognitivo en Educación Física para fortalecer la convivencia intrafamiliar.



Nota: Autor (2024)



En relación al cuadro tres (03) y gráfico dos (02), relacionado con el ítems 4 en consonancia a que “si la participación en juegos cognitivos en Educación Física les ha permitido comprender mejor la importancia de la comunicación y la colaboración en el entorno familia”, se tiene que el diez y nueve por ciento (19%) manifiesta estar “totalmente en desacuerdo”, seguido del seis por ciento (6%) “en desacuerdo”. De igual manera, el cuarenta y siete por ciento (47%) siendo la mayor cantidad de respuesta de los estudiantes se ubicó en la alternativa “de acuerdo” y por último el veintiocho por ciento (28%) restante manifestó estar “totalmente de acuerdo”.

En el ítem 5, el cual hace mención de si los encuestados “consideran que los juegos cognitivos en Educación Física han incrementado su motivación para participar en actividades familiares en casa”, el mayor porcentaje de respuestas de los estudiantes (44%) se encuentra ubicado en la opción “totalmente en desacuerdo”, mientras que un diez y seis (16%) se observa en la alternativa “en desacuerdo”, seguido de un diez y nueve por ciento (19%) se mostró “de acuerdo” y finalmente, el restante veintiún por ciento (21%) en la alternativa “totalmente de acuerdo”.

De igual modo, en referencia al ítem 6, se tiene que el doce por ciento (12%) de las respuestas se ubicó en la opción “totalmente en desacuerdo”, como respuesta a “si piensan que se deberían implementar más estrategias basadas en el juego cognitivo en Educación Física para fortalecer la convivencia intrafamiliar”, seguido del veintiocho por ciento (28%) reflejado en la alternativa “en desacuerdo”. Sin embargo, la mayor cantidad de respuestas se encuentra en la elección “de acuerdo” con un cuarenta y siete por ciento (47%), mientras que el restante trece por ciento (13%) se ubicó en la opción “totalmente de acuerdo”.

Para estos resultados, se puede establecer que muestran una diversidad de opiniones entre los estudiantes sobre la efectividad de los juegos cognitivos en Educación Física para mejorar la comunicación, colaboración y motivación en actividades familiares, teniéndose que un porcentaje significativo está de acuerdo con la utilidad de estos juegos, pero hay una proporción considerable que está en desacuerdo o totalmente en desacuerdo. Además, existe una división en cuanto a

si se debería implementar más estrategias basadas en juegos cognitivos para fortalecer la convivencia intrafamiliar, con una parte significativa de estudiantes a favor y otra en contra.

## Variable II. Fortalecimiento de la convivencia intrafamiliar de los estudiantes.

Esta variable consta de seis (07) ítems, los cuales a su vez están representados en un (01) cuadro y un (01) gráfico.

### Cuadro 4

*Distribución de frecuencias referentes a la variable: Juego cognitivo como herramienta pedagógica en la asignatura de Educación Física*

Ítems	Alternativas	Fa	%
7. El juego cognitivo en la asignatura de Educación Física ha fortalecido las habilidades para resolver conflictos familiares de manera pacífica.	-Totalmente en desacuerdo	11	34
	-En desacuerdo	16	50
	-De acuerdo	4	13
	-Totalmente de acuerdo	1	3
8. Consideras que los juegos cognitivos en Educación Física han mejorado tu capacidad para entender y respetar las opiniones de los demás en el entorno familiar.	-Totalmente en desacuerdo	13	41
	-En desacuerdo	9	28
	-De acuerdo	7	22
	-Totalmente de acuerdo	3	9
9. Al participar en juegos cognitivos en clase te ha permitido identificar y manejar mejor las emociones en situaciones familiares.	-Totalmente en desacuerdo	9	28
	-En desacuerdo	8	25
	-De acuerdo	12	38
	-Totalmente de acuerdo	3	9
Total		32	100

**Nota:** Autor (2024)

### Gráfico 3

*Distribución de frecuencias referentes a la variable: Juego cognitivo como herramienta pedagógica en la asignatura de Educación Física*

#### ITEMS 7

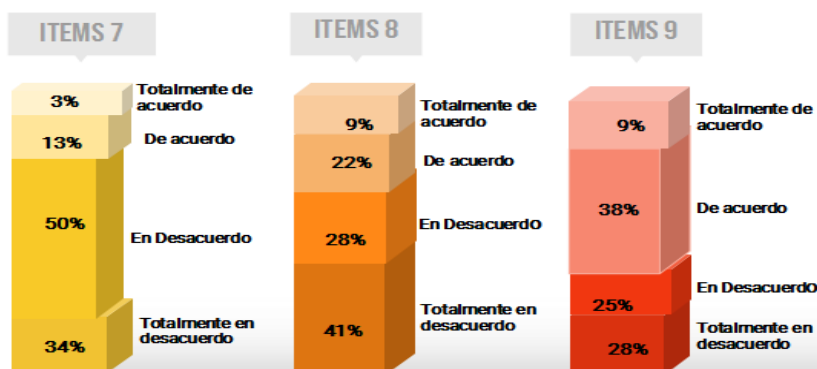
El juego cognitivo en la asignatura de Educación Física ha fortalecido las habilidades para resolver conflictos familiares de manera pacífica

#### ITEMS 8

Consideras que los juegos cognitivos en Educación Física han mejorado tu capacidad para entender y respetar las opiniones de los demás en el entorno familiar.

#### ITEMS 9

Al participar en juegos cognitivos en clase te ha permitido identificar y manejar mejor las emociones en situaciones familiares.



**Nota:** Autor (2024)

Con respecto al cuadro cuatro (04) y gráfico tres (03), se tiene el ítem 7, el cual hace mención a si “consideran que el juego cognitivo en la asignatura de Educación Física ha fortalecido sus habilidades para resolver conflictos familiares de manera pacífica”, un treinta y cuatro (34%) señaló estar “totalmente en desacuerdo”, seguido del cincuenta por ciento (50%) de respuestas en la opción “en desacuerdo”. Igualmente otro trece por ciento (13%) respondió estar “de acuerdo” y el otro 3% expresó estar “totalmente de acuerdo”.

En lo referido al ítems 8 en relación, el cual se refiere a si los encuestados consideran que los juegos cognitivos en Educación Física han mejorado su capacidad para entender y respetar las opiniones de los demás en el entorno familiar, la mayor concentración de respuesta, o sea el cuarenta y uno por ciento (41%), se observa en la alternativa “totalmente en desacuerdo”, mientras el veintiocho por ciento (28%) manifiestan estar “en desacuerdo”, seguido de un veintidós por ciento (22%) que expuso estar “de acuerdo” y finalmente el nueve por ciento (9%) está “totalmente de acuerdo”.

En este orden de ideas, se tiene el ítem 9, haciendo mención de si al participar en juegos cognitivos en clase les ha permitido identificar y manejar mejor las emociones en situaciones familiares, las respuestas se distribuyeron de la siguiente forma: un veintiocho por ciento (28%) en la alternativa “totalmente en desacuerdo”, seguido del veinticinco por ciento (25%) en la opción “en desacuerdo”, mientras que un treinta y ocho por ciento (38) se presenta en la alternativa “de acuerdo” y el resto nueve por ciento (9%) en la elección “totalmente de acuerdo”.

Los resultados de estos análisis, revelan que la mayoría de los estudiantes tienen una percepción negativa sobre el impacto de los juegos cognitivos en Educación Física en habilidades y dinámicas familiares. En general, hay desacuerdo respecto a si estos juegos fortalecen las habilidades para resolver conflictos familiares de manera pacífica y mejoran la capacidad de entender y respetar las opiniones de los demás en el entorno familiar. Aunque hay una división de opiniones en cuanto a si ayudan a identificar y manejar mejor las emociones en situaciones familiares, la mayoría sigue mostrando desacuerdo, por ende, estos

resultados indican una falta de consenso entre los estudiantes sobre el impacto positivo de los juegos cognitivos en habilidades y dinámicas familiares.

### Cuadro 5

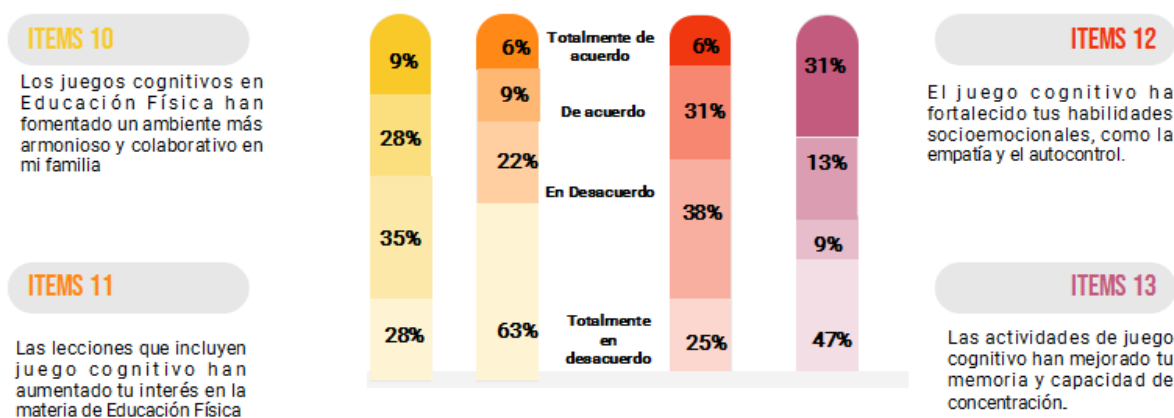
*Distribución de frecuencias referentes a la variable: Juego cognitivo como herramienta pedagógica en la asignatura de Educación Física*

Ítems	Alternativas	Fa	%
10. Los juegos cognitivos en Educación Física han fomentado un ambiente más armonioso y colaborativo en mi familia.	-Totalmente en desacuerdo	9	28
	-En desacuerdo	11	35
	-De acuerdo	9	28
	-Totalmente de acuerdo	3	9
11. Las lecciones que incluyen juego cognitivo han aumentado tu interés en la materia de Educación Física.	-Totalmente en desacuerdo	20	63
	-En desacuerdo	7	22
	-De acuerdo	3	9
	-Totalmente de acuerdo	2	6
12. El juego cognitivo ha fortalecido tus habilidades socioemocionales, como la empatía y el autocontrol.	-Totalmente en desacuerdo	8	25
	-En desacuerdo	12	38
	-De acuerdo	10	31
	-Totalmente de acuerdo	2	6
13. Las actividades de juego cognitivo han mejorado tu memoria y capacidad de concentración.	-Totalmente en desacuerdo	15	47
	-En desacuerdo	3	9
	-De acuerdo	4	13
	-Totalmente de acuerdo	10	31
Total		32	100

**Nota:** Autor (2024)

### Gráfico 4

*Distribución de frecuencias referentes a la variable: Juego cognitivo como herramienta pedagógica en la asignatura de Educación Física*



**Nota:** Autor (2024)

Las resultas expuestas en el cuadro cinco (5), gráfico uno (4), revelan que para el ítem 10, el veintiocho por ciento (28%) de los estudiantes encuestados en concordancia con si consideran que los juegos cognitivos en Educación Física han fomentado un ambiente más armonioso y colaborativo en su familia, el veintiocho por ciento (28%) expuso “totalmente en desacuerdo”, el treinta y cinco por ciento (35%) expuso estar “en desacuerdo”, mientras que otro veintiocho por ciento (28%) se ubicó en la alternativa “de acuerdo” y el restante nueve por ciento (9%) se mostró “totalmente de acuerdo”.

En lo que respecta, al ítem 11, relacionado con si las lecciones que incluyen juego cognitivo han aumentado su interés en la materia de Educación Física, la mayor cantidad de respuestas (63%), se centró en la opción “totalmente en desacuerdo”, otro veintidós por ciento (22%) expuso hallarse “en desacuerdo”. Asimismo, el nueve por ciento (9%) dijo estar “de acuerdo” y el restante seis por ciento (6%) “totalmente de acuerdo”.

Para el ítem 12, que hace alusión a si los encuestados piensan que el juego cognitivo ha fortalecido sus habilidades socioemocionales, como la empatía y el autocontrol, se tiene que el veinticinco por ciento (25%), señalo estar “totalmente en desacuerdo”, así el treinta y ocho por ciento (38%) se observa como la mayor cantidad de respuesta en la alternativa “en desacuerdo”. Al mismo tiempo, el treinta y un por ciento (31%) de los estudiantes manifestaron estar “de acuerdo” y el seis por ciento (6%) expreso hallarse “totalmente de acuerdo”.

Finalmente, el ítem 13, el cual tiene como enunciado “Las actividades de juego cognitivo han mejorado tu memoria y capacidad de concentración”, la mayor cantidad de respuesta se ubicaron en la alternativa “totalmente en desacuerdo” con un cuarenta y siete por ciento (47%), mientras que un nueve por ciento (9%) expuso estar “en desacuerdo”, el trece por ciento (13%) manifestó estar “de acuerdo” y el treinta y un por ciento (31%) se anotó en la opción “totalmente de acuerdo”.

Los resultados del cuadro cinco (5) y gráfico uno (4), muestran una percepción mayoritariamente negativa de los estudiantes sobre el impacto de los juegos cognitivos en Educación Física, ya que la mayoría de los estudiantes están en desacuerdo o totalmente en desacuerdo con que estos juegos fomenten un

ambiente más armonioso y colaborativo en la familia, aumenten su interés en la materia de Educación Física, fortalezcan habilidades socioemocionales como la empatía y el autocontrol, mejoren su memoria y capacidad de concentración.

## **CAPITULO V**

### **CONCLUSIONES**

La implementación del juego cognitivo como herramienta pedagógica en la asignatura de Educación Física es una estrategia educativa innovadora que combina el desarrollo físico con el mental, promoviendo un aprendizaje integral en los estudiantes, de tal manera que este enfoque busca estimular habilidades cognitivas como la atención, la memoria, la resolución de problemas y la toma de decisiones, a través de actividades lúdicas y deportivas. Es importante señalar, que al integrar el juego cognitivo en la Educación Física, se fomenta la creatividad, la concentración y la coordinación, mejorando así el rendimiento académico y el bienestar emocional de los alumnos. Además, esta metodología favorece la inclusión de todos los estudiantes, al permitir adaptar las actividades a diferentes niveles de habilidad y preferencias individuales.

En este sentido, los beneficios de esta práctica van más allá del aula, ya que promueve hábitos saludables, el trabajo en equipo, la autoconfianza y la autoestima. De la misma forma, el juego cognitivo en Educación Física contribuye a la formación integral de los estudiantes, preparándolos para enfrentar los desafíos del mundo actual de manera creativa y colaborativa.

Por todo lo anteriormente señalado, se tiene que el análisis de los resultados obtenidos en base a las preguntas, objetivo e hipótesis .a través de encuestas aplicadas a los treinta y dos (32) estudiantes (17 alumnas y 15 alumnos), que asisten al 5to. Grado de la Escuela Primaria “Leona Vicario”, muestran que no se encontró evidencia de que la implementación del juego cognitivo como herramienta pedagógica en la asignatura de Educación Física esté contribuyendo significativamente al fortalecimiento de la convivencia intrafamiliar en los estudiantes sujetos de estudio.

Asimismo, se observó que la mayoría de los estudiantes no perciben que la Educación Física ni los juegos cognitivos estén teniendo un impacto positivo en su convivencia intrafamiliar ni en el desarrollo de habilidades sociales importantes para ello; para esto existe una diversidad de opiniones entre los estudiantes sobre la

efectividad de los juegos cognitivos en Educación Física para mejorar la comunicación, colaboración y motivación en actividades familiares.

En este orden de ideas, se encontró que la mayoría de los estudiantes tienen una percepción negativa sobre el impacto de los juegos cognitivos en Educación Física en habilidades y dinámicas familiares, especialmente en relación con la resolución de conflictos y el entendimiento y respeto de las opiniones de los demás en el entorno familiar. Otro rasgo a considerar, es que los estudiantes no perciben que los juegos cognitivos en Educación Física estén ayudando a fomentar un ambiente más armonioso y colaborativo en la familia, aumentando su interés en la materia, fortaleciendo habilidades socioemocionales como la empatía y el autocontrol, mejorando su memoria y capacidad de concentración.

Por tanto, se requiere una revisión y reformulación de las estrategias utilizadas en la asignatura de Educación Física y los juegos cognitivos, teniendo en cuenta las preferencias y necesidades de los estudiantes para garantizar su relevancia y efectividad en el fortalecimiento de la convivencia familiar así como los posibles desafíos y obstáculos en la implementación de estas acciones como herramienta pedagógica y su relación con la convivencia intrafamiliar. Por ende, se exhorta la presentación de estrategias basadas en el juego cognitivo dentro de la asignatura de Educación Física para fortalecer la convivencia intrafamiliar, teniendo en cuenta la necesidad de adaptarlas a las preferencias y necesidades de los estudiantes.

Ahora bien, en lo referente al aporte de este tema de estudio, se determinó que genera estrategias significativas al campo de la educación por las siguientes razones:

-Enfoque en la Innovación Pedagógica: Al explorar el uso de juegos cognitivos en el contexto de la Educación Física para promover la convivencia intrafamiliar, el estudio aporta una perspectiva innovadora a la enseñanza y aprendizaje, mostrando cómo las estrategias lúdicas pueden tener un impacto en las relaciones familiares.

-Relevancia Social: Al centrarse en fortalecer la convivencia intrafamiliar, el estudio aborda un aspecto crucial del desarrollo de los estudiantes que va más allá



del ámbito académico, contribuyendo a la formación integral de los individuos y promoviendo valores como la colaboración, la comunicación y el respeto.

-Identificación de Desafíos: Al revelar la percepción negativa de los estudiantes sobre la efectividad de los juegos cognitivos en Educación Física para mejorar la convivencia familiar, el estudio destaca la importancia de analizar críticamente las estrategias educativas implementadas y adaptarlas para lograr resultados positivos.

-Necesidad de Adaptación Curricular: La investigación subraya la importancia de revisar y reformular las estrategias pedagógicas utilizadas en la asignatura de Educación Física, destacando la relevancia de ajustar el enfoque educativo a las preferencias y necesidades de los estudiantes para garantizar su efectividad.

-Estímulo para Futuras Investigaciones: Los hallazgos del estudio plantean nuevas preguntas y áreas de investigación, como la identificación de obstáculos en la implementación de juegos cognitivos en el ámbito educativo y su impacto en la convivencia familiar, lo que puede motivar investigaciones futuras y contribuir al avance del conocimiento en este campo.

De esta manera, esta investigación aporta valiosa información sobre el uso de juegos cognitivos en Educación Física para fortalecer la convivencia intrafamiliar, destacando la importancia de la innovación pedagógica, la adaptación curricular y la reflexión crítica en el ámbito educativo, lo que puede influir positivamente en la práctica docente y en la mejora de la calidad educativa en general.

Con respecto a estos resultados, se presenta un aporte a la mejora de las prácticas actuales en la materia Educación Física, el cual consiste en la conformación de estrategias consideradas particularmente efectivas en la implementación del juego cognitivo en esta asignatura, ofreciéndose nuevas prácticas en las aulas y a la formación de los profesores en estas técnicas las cuales representan oportunidades para explorar y profundizar en aspectos específicos que se derivan de los hallazgos de esta investigación, por lo que se tiene la siguiente propuesta de aplicación, a saber:

## PROPUESTA DE CAMBIO

### IMPLEMENTACIÓN DEL CICLO REFLEXIVO DE SMITH PARA POTENCIAR EL JUEGO COGNITIVO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA: FORTALECIENDO LA CONVIVENCIA INTRAFAMILIAR DE ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE LA ESCUELA PRIMARIA “LEONA VICARIO”



#### I. Presentación

La educación física desempeña un papel esencial en el desarrollo holístico de los estudiantes, y su influencia va más allá de la aptitud física para abarcar aspectos cognitivos, emocionales y sociales. En el contexto contemporáneo, donde las dinámicas familiares enfrentan desafíos significativos y la convivencia intrafamiliar se ve afectada, es fundamental explorar enfoques pedagógicos innovadores que fortalezcan los vínculos familiares desde la escuela.

Ahora bien, en el juego cognitivo, con su capacidad para fomentar habilidades como el pensamiento crítico, la colaboración y la resolución de problemas, emerge como una herramienta prometedora para promover la convivencia intrafamiliar.

De esta manera, se tiene que la presente propuesta tiene como objetivo explorar el potencial del juego cognitivo como herramienta pedagógica en la

asignatura de educación física para fortalecer la convivencia intrafamiliar de los estudiantes de quinto año de la Escuela Primaria “Leona Vicario”. En este sentido, se propone la aplicación del ciclo reflexivo de Smith como un marco metodológico efectivo para analizar y comprender el impacto del juego cognitivo en la dinámica familiar de los estudiantes.

## **II. Justificación de la propuesta.**

La convivencia intrafamiliar es un aspecto fundamental en el desarrollo emocional y social de los estudiantes, y su fortalecimiento puede contribuir significativamente a su bienestar general. Sin embargo, en el contexto actual, se observa una creciente necesidad de abordar los desafíos relacionados con la convivencia familiar, especialmente en el nivel educativo de quinto año de la Escuela Primaria “Leona Vicario”. Todo ello, basado en que la asignatura de educación física ofrece una plataforma única para promover la colaboración, el trabajo en equipo y la resolución de conflictos, aspectos clave para mejorar la convivencia intrafamiliar.

## **III. Objetivos de la Propuesta**

-Considerar el impacto del juego cognitivo como herramienta pedagógica en la asignatura de educación física sobre la convivencia intrafamiliar de los estudiantes de quinto año.

-Implementar el ciclo reflexivo de Smith como un marco metodológico para reflexionar sobre la experiencia del juego cognitivo en el contexto familiar.

-Identificar estrategias efectivas para fortalecer la convivencia intrafamiliar a través del juego cognitivo en educación física.

## **IV. Factibilidad**

La implementación de esta propuesta es factible debido a la disponibilidad de recursos dentro del entorno escolar, como el tiempo asignado para la asignatura

de educación física y la colaboración de los docentes y padres de familia. Además, el enfoque metodológico del Ciclo Reflexivo de Smith ofrece una estructura clara para el análisis y la reflexión, lo que facilita la aplicación de la investigación en el contexto educativo.

## V. Estrategias a ser Aplicadas.

**Estrategia 1. Diseño e implementación de sesiones de juego cognitivo en las clases de educación física, enfocadas en promover la colaboración y la resolución de problemas.**



### **APLICACIÓN:**

A lo largo de la aplicación de la intervención pedagógica del plan acción realizado durante la fecha del **21 de Febrero al 03 de Marzo del 2022** se implementaron cuatro actividades cognoscitivas y lúdicas que permitieron tener un impacto propio y positivo en el contexto ante las necesidades psicomotoras del alumnado, su importancia e impacto dentro de su ejecución, además de la importancia de seguir promoviendo el juego cognitivo en la Educación física como un benefactor hacia la resolución de posibles casos futuros dentro de nuestra realidad, a continuación se mencionara cada una de ellas.

-*Cómo en un Sillón:* Los alumnos y el animador (Docente), forman un círculo bastante estrecho, cara al centro del mismo. Cada uno se gira un cuarto de vuelta, a la derecha o a la izquierda según la orientación decidida por el animador. Cada jugador pone las manos en la cintura o en los hombros de la persona que tiene delante, cerrando bien las piernas. El animador invita a cada uno a sentarse en las rodillas del que tiene atrás. De esta manera obtenemos un círculo sentado. Después, entonces el maestro invita a desplazarse: hacia delante, hacia atrás, corriendo, saltando y cambiar de dirección para ver su trabajo colaborativo. En el transcurso de la misma se presento diversas situaciones que permitieron la creatividad y la cooperación dentro del círculo de los alumnos de quinto año, por

consiguiente también eso permitió que nuevas problemáticas dentro del juego se presentarán, entre ellas la falta de coordinación, de organización y de comunicación durante la aplicación del juego cognitivo, por consiguiente sin influir mucho, la intervención docente permitió que los participantes tuvieran la oportunidad de reorganizar tanto sus ideas como poder coordinarse entre ellos y así tener un resultado esperado después de lo trabajado.

Cabe mencionar que en este reto motor y cognoscitivo que al igual que a los otros juegos de intervención pedagógica, hubo una mejoría tanto en el desarrollo de la actividad como también de la participación de las y los alumnos, tanto en el sentido colaborativo que fue permitiendo reflejar uno de los propósitos de su implementación y por consiguiente cumpliendo con los objetivos planteados al principio de este documento, además de una mejor forma de desenvolverse a través de las problemáticas cognitivas y con ello impulsar la resolución cooperativa. Esta actividad busco y consagró la idea de que los alumnos pudieran colaborar entre ellos a pesar del reto que supuso el juego, esto a través de la guía que se dio durante el desarrollo del mismo, además de la libertad de las resoluciones del problema pero siempre incentivando a todo el alumnado a que esas soluciones sean para un beneficio colectivo.

*-El Baile de los Paliacates:* En esta actividad los jugadores eligen una pareja. Una vez constituidas se reparten en el espacio de juego.

Los jugadores se tapan los ojos con el pañuelo y el docente en cuestión les invita a desplazarse dando consignas precisas: pequeños pasos laterales, hacia delante, hacia atrás, medias vuelta... Cuando el maestro lo desee dará una señal a los participantes para que se paren y no se muevan. Realizará una segunda señal para que los jugadores se desplacen y en silencio intenten encontrar a sus parejas. Para estar seguros que lo han encontrado, se reconocerán por medio de sonidos o bien por su nombre.

Después, se le indicara a los alumnos que propongan como dificultarlo, pero indicando que a través del tacto puedan identificarse como primera opción a ejecutar.

Durante la realización de este mismo, se fueron sentando las bases para poder realizar las dos subsecuentes actividades del plan de intervención, y estas fueron que el alumno en general fuera capaz y competente de tomar decisiones tanto propias cómo en dúo, en la primera fue al seleccionar la pareja con quien compartirían las decisiones y acciones dentro del juego, además de que se marcó un antes y un después en esta actividad, debido a que con anterioridad durante el desarrollo de actividades en pareja, siempre había una tendencia muy latente sobre la preferencia entre el alumno con quien se llevará mucho mejor dentro del aula, pero estas actitudes fueron identificadas en tiempo y forma, lo que permitió con apoyo del maestro del aula, intervenir y que esa preferencia tan marcada fuera desvaneciendo durante la realización de actividades tanto dentro del salón como en el patio, por lo que ahora durante el desarrollo de este plan de acción, el alumnado desarrollo de mejor manera sus habilidades sociales y comunicativas, dando hincapié a una mejor resolución de esta problemática que había sido muy arraigada en el pasado.

Por consiguiente los alumnos al trabajar con diversas personas, tuvo la oportunidad de adquirir y poner en práctica diversas soluciones ante las situaciones problemáticas que arrojó la actividad lúdica, y con ello pudieron crecer en el trabajo cooperativo, además ante la libertad de tanto tener la oportunidad de organizarse para poder resolver la problemática cognitiva que arrojó la actividad, ya sea buscar un sonido característico o una simple señal, o en su caso el poder recolectar información necesaria para buscar una forma de hacerlo más complicado y así se desarrolle dentro del núcleo escolar del salón de clases la capacidad de afrontar dificultades más complejas en el futuro.

La intención principal del desarrollo de esta actividad fue que los alumnos pudieran y desarrollarán una consciencia tanto motora, colaborativa y social ante la adversidad que se presentó en la misma, esto con la intención de que los participantes potencialicen esas capacidades propias de cada ser humano, por subsecuente también buscó abordar el tema principal de este proyecto, el cual es alimentar y desarrollar a través de esta intervención un área benefactora en lo familiar y así generar una progresión en las relaciones intrafamiliares del alumnado.

-¿*Qué Dice?*: Para su desarrollo, los participantes se sientan en semicírculo. El maestro invita a uno de ellos a hacer los gestos de un personaje o una acción, como él quiera. Los demás le observan y proponen respuestas. El actor sólo puede responder por un si o por un no. Puede volver a realizar el mimo si los demás no aciertan. Cuando el grupo responde correctamente, el animador invita a otro jugador a hacer lo mismo; y así sucesivamente.

Posteriormente, se le indicara a los alumnos que propongan como dificultar aún más que los alumnos perciban que compañero falta o bien, como facilitarlo, todo dependiendo de cómo se vaya llevando a cabo la actividad.

En su progreso, los alumnos pudieron exponer su capacidad de expresión corporal gracias al reto presentado, pero además de ello uno de los conceptos que abordo la actividad fue que ellos se incentivarán a la solución de problemáticas ante situaciones dónde las soluciones sean escasas y con ello incentivar la creatividad de las mismas que se mencionan, por consiguiente otro aspecto abordado durante su ejecución es que el alumnado sea consciente de las diversas formas de expresarse, fomentando una idea de respeto y diversidad, esto debido a que cada alumno tiene diferentes formas de visualizar las soluciones para comunicarse ante dicha función durante la clase.

La idea principal que se abordo es como se menciona, la diversidad de cada uno de los individuos para resolver durante el proceso de interacción las problemáticas que presentan las actividades de intervención, por subsecuente esto ha generado que los participantes potencialicen y sean conscientes de las necesidades de los demás, es decir que a través de este juego el alumnado sin darse cuenta se ha adaptado ante las circunstancias que presenta para expresarse cada uno de ellos, esto quiere decir que los alumnos han generado una consciencia presente y analítica durante el tiempo de desarrollo del juego, por lo que su juicio para tomar decisiones acertadas incrementa con cada alumno participó en la lúdica dentro de la clase.

Además para completar, esto ayudó a potencializar sus actitudes sociales tanto dentro como dentro o fuera del aula, y así llevar un continuo proceso de progresión que buscará culminar y unificar esta intervención en la última actividad para que los

alumnos puedan a través de estas herramientas proporcionadas sean seres humanos capaces de mejorar su situación propia dentro de sus posibilidades y así poder cumplir y envolver a su núcleo familiar dentro de esta progresión.

*-Pelota bajo la barbilla:* Los participantes se ponen en fila india. Delante del primer jugador, el animador coloca sobre una mesa las pelotas y a tres metros detrás de la fila pone una caja de cartón abierta. El primer jugador coge una pelota con la mano, la coloca bajo la barbilla y sin utilizar las manos se la pasa al compañero que tiene a su lado. Y así hasta que llegue al último de la cola y la coloque en la caja. Una vez que la pelota llegue al primero de la fila el jugador pasa a ponerse el último. La pelota que se cae se pierde.

Durante la realización de la última actividad de intervención los alumnos generaron un juego sano y competitivo sin saltar los estatutos de respeto y aprendizaje, esto incentivo que cada uno a través de la división de dos equipos equitativamente, buscarán el bien común para el traslado de la pelota y con ello la adecuada forma de buscar las soluciones dentro del juego, se puede mencionar que fue la actividad que firmemente se ejecutó de forma correcta y ordenada, y se vio que los participantes pudieron socializar y buscar maneras de comunicarse asertivamente para el intercambio de ideas, además de que la realización de sus movimientos mostraron una mayor destreza motriz y de la par cognitivamente hablando, esto gracias a la intervención pedagógica dentro de las actividades que se fueron ejecutando durante el período correspondiente.

El objetivo principal de la realización de esta última actividad motora y cognoscitiva fue que cada uno pudiera completar con mayor facilidad esta actividad con lo aprendido con anterioridad, todo esto siendo llevado de la mano desde el punto de la elaboración del diagnóstico hasta la culminación e implementación del plan acción, todo esto realizado para buscar un bien mayor al de este documento. Para culminar se puede mencionar que toda esta última actividad motora y cognitiva, permitió generar una respuesta positiva dentro del núcleo escolar del quinto año, e impulso que cada alumno generará una actitud positiva ante las problemáticas presentadas en las actividades, haciendo que cada ejercicio impulsará una progresión en su forma de resolver problemas cognitivos y colaborativos.



Cómo conclusión este análisis de las actividades realizadas en el Plan de intervención, debemos mencionar que en este aporte solo busca implementar que los futuros docentes y maestros en activo vean que las actividades o juegos cognitivos son una alternativa en la solución de la socialización tanto dentro como fuera de la escuela, cada actividad aunque su elaboración suene simple, busco la complejidad de la solución personal de cada individuo a través de retos motores generados por la cognición de los mismos, todo esto siendo llevado a través de una retroalimentación de las necesidades que se pueden y deben de cubrir como docente al darle las herramientas posibles para generar en el alumnado, seres humanos funcionales y capaces de buscar soluciones a través de su meta cognición, por último es importante mencionar que generar la seguridad en los alumnos de socializar a través del juego cognitivo es un aporte para que cada uno de ellos puedan implementarlo dentro de su vida diaria y núcleo familiar.

En la clase de Educación Física para estudiantes de quinto año, se diseña una sesión de juego cognitivo centrada en un juego de roles que simula situaciones familiares comunes. Presentándose como ejemplos las siguientes:

*-Integración de la reflexión metacognitiva:* Después de la sesión de juego cognitivo, se puede incorporar una actividad de reflexión metacognitiva en la que los estudiantes deliberen sobre sus propios procesos de pensamiento y aprendizaje durante el juego. Esta actividad puede incluir preguntas guiadas que ayuden a los estudiantes a identificar las habilidades y estrategias que utilizaron durante el juego y cómo pueden aplicarlas en situaciones reales. Además, se puede animar a los estudiantes a compartir sus pensamientos y sentimientos sobre el juego y a reflexionar sobre cómo este tipo de actividades pueden mejorar su aprendizaje y desarrollo personal.

*-Diseño de juegos adaptados a diferentes contextos culturales:* Para maximizar la inclusión y la participación de todos los estudiantes, se puede considerar el diseño de juegos cognitivos adaptados a diferentes contextos culturales, donde se incluyan situaciones y personajes que reflejen la diversidad cultural de la clase, así como la adaptación de las reglas y los objetivos del juego para satisfacer las necesidades y preferencias de los estudiantes. Además, se

puede invitar a los estudiantes a participar en el diseño y la adaptación de los juegos, lo que puede fomentar la creatividad, la colaboración y la responsabilidad personal.

*-Evaluación y seguimiento de los aprendizajes:* Para asegurar la eficacia y la relevancia de los juegos cognitivos en la Educación Física, se implementaría un sistema de evaluación y seguimiento de los aprendizajes de los estudiantes, incluyéndose la recopilación de datos sobre el rendimiento y el comportamiento de los estudiantes durante y después de las sesiones de juego, así como la realización de encuestas y entrevistas para evaluar la percepción y la satisfacción de los estudiantes con el juego. Conjuntamente, se puede utilizar esta información para adaptar y mejorar los juegos y las actividades de aprendizaje, y para informar a los profesores sobre la eficacia y la relevancia de los juegos cognitivos en la Educación Física, alentándose a los estudiantes a compartir sus experiencias y a identificar cómo podrían aplicar estas habilidades en su vida familiar real para mejorar la convivencia intrafamiliar.

**Estrategia 2. Recopilación de datos a través de cuestionarios pre y post-intervención, observaciones participantes y entrevistas semiestructuradas con docentes y padres de familia.**



### **APLICACIÓN:**

Antes de la implementación del juego cognitivo, se distribuyen cuestionarios pre-intervención a los estudiantes para evaluar su percepción actual sobre la convivencia intrafamiliar y sus habilidades para resolver conflictos. Este cuestionario podría incluir preguntas como "¿Con qué frecuencia te sientes incluido en decisiones familiares importantes?" o "¿Cómo crees que podrías mejorar la comunicación con tu familia?".

Durante la implementación del juego cognitivo, el docente realiza observaciones participantes para registrar el nivel de participación, colaboración y resolución de problemas de los estudiantes. Además, se llevan a cabo entrevistas semiestructuradas con docentes y padres de familia para obtener una perspectiva externa sobre los cambios observados en el comportamiento y la dinámica familiar de los estudiantes.

Después de la intervención, se administran cuestionarios post-intervención para evaluar cualquier cambio en la percepción de los estudiantes sobre la convivencia intrafamiliar y su capacidad para resolver conflictos. Estos datos se comparan con los datos pre-intervención para determinar el impacto del juego cognitivo.

**Estrategia 3. Aplicación del ciclo reflexivo de Smith para analizar los datos cualitativos recopilados y reflexionar sobre el impacto del juego cognitivo en la convivencia intrafamiliar.**

### CICLO REFLEXIVO DE SMITH



#### **APLICACIÓN:**

Una vez recopilados los datos cualitativos a través de observaciones, entrevistas y cuestionarios, se aplica el Ciclo Reflexivo de Smith para razonar sobre los hallazgos, teniéndose las siguientes sugerencias:

*-Incorporación de juegos cognitivos en otras asignaturas:* Los resultados de la investigación sugieren que los juegos cognitivos pueden ser una herramienta efectiva para promover el desarrollo cognitivo y la convivencia intrafamiliar. Una estrategia para mejorar la implementación del juego cognitivo en la Educación Física es incorporar estos juegos en otras asignaturas, como matemáticas, lenguaje y ciencias, ayudando así a consolidar los conocimientos y habilidades adquiridas durante la clase y a su vez promover una relación interdisciplinaria entre las asignaturas.

*-Diseño de juegos cognitivos adaptados a diferentes niveles de desarrollo cognitivo:* Los resultados de la investigación también sugieren que el juego cognitivo puede ser adaptado a diferentes niveles de desarrollo cognitivo. Una estrategia para mejorar la implementación del juego cognitivo en la Educación Física es diseñar juegos que se adapten a las diferentes etapas del desarrollo cognitivo de los estudiantes, como se describe en la metodología Piagetiana, pudiendo esto ayudar a garantizar que todos los estudiantes tengan la oportunidad de participar y beneficiarse del juego cognitivo, independientemente de su nivel de desarrollo cognitivo.

*-Uso de juegos cognitivos como herramienta de evaluación y seguimiento:* Los derivaciones de la indagación sugieren que los juegos cognitivos pueden ser una herramienta efectiva para evaluar y seguir el desarrollo cognitivo de los estudiantes, pudiéndose utilizar estos juegos como herramienta de evaluación y seguimiento, recopilando datos sobre el rendimiento y el comportamiento de los estudiantes durante y después de las sesiones de juego; de modo que se ayudaría a identificar áreas en las que los estudiantes necesitan mejorar y adaptar los juegos y las actividades de aprendizaje en consecuencia.

## **VI. Conclusiones y cierre de la Propuesta:**

A través de la intervención e implementación de los juegos cognitivos que se desarrollo mediante este documento, podemos mencionar como retroalimentación que los juegos cognitivos son aquellos que tienen como objetivo entrenar habilidades intelectuales como la memoria, el lenguaje y para la resolución de problemas siempre y cuando sean implementados en base a lo que se desea lograr, ya sea desde lo motor a lo social.

Cuando un infante está jugando, está conociendo y asimilando el entorno, como funcionan las cosas. Pero también se está conociendo a sí mismo, y está entrenando al máximo su potencial y exponiendo su forma de aprender y percibir el mundo a través de la experiencia, es por ello que a través del juego cognitivo no sólo se centra en la resolución de problemas sistemáticos sino en una amplia gama de posibilidades y resoluciones.

El desarrollo cognitivo se puede estimular a través del juego para favorecer la comprensión del entorno y desarrollo del pensamiento, por subsecuente también aborda otras situaciones en las que el ser humano que es intervenido mediante el mismo puede lograr una progresión con el apoyo de los juegos cognitivos, motores y que incentiven la socialización.

Los juegos cognitivos ocupan un lugar preponderante por su gran valor psicológico, biológico y pedagógico, lo que hace que se conviertan en un medio necesario para el desarrollo integral de los niños.

Mediante ellos podemos contribuir al desarrollo de diferentes procesos sensoriales (sensaciones, percepciones, pensamiento, lenguaje, memoria, atención, etc.) afectivos (emociones y sentimientos) y volitivos (valor, decisión, perseverancia, iniciativa, independencia, dominio, etc.).

Es por ello que las actividades lúdicas enfocadas en la cognición son parte de las vías de que dispone la escuela para desarrollar en sus educandos valores y cualidades de la personalidad, el cual constituye la primera forma de aprendizaje de la vida en colectividad. El respeto a las normas y otros elementos del juego van creando en el niño las condiciones necesarias para su pleno desenvolvimiento social.

Gracias a la mediación de los juegos cognitivos en la Educación Física ha permitido desarrollar de mejor manera y expandir el área del docente permitiéndole usar esta herramienta en busca del bien del educando.

Una vez hecho esta retroalimentación podemos llegar a las conclusiones de que el juego cognitivo como propuesta de acción es una nueva alternativa que si se adecua al contexto y las necesidades que presentan los alumnos, puede ser una respuesta positiva y eficaz a lo que se desea abordar, en este caso su implementación y presencia dentro de este proyecto de investigación-acción ayudó a proporcionarle herramientas lúdicas y sensoriales a los educandos que por medio de la guía proporcionada, pudieron enfocarla y encaminarla para buscar la solución ante la problemática de su núcleo familiar, que aunque no lo erradica, si impacto de una manera positiva el cómo a través de los juegos cognitivos, tuvieron la oportunidad de llevarlos a su hogar y ponerlos en práctica con su círculo familiar, y

como subsecuente involucrarlos también en su vida dentro de la escuela y mejorar su socialización en su vida intrafamiliar como en su vivencia colectiva con sus demás compañeros.

Por último cabe mencionar que los juegos cognitivos están inmersos en todos los juegos que uno implementa como educador físico, pero lo que realmente importa es el enfoque que le da cada uno ante las necesidades de nuestras y nuestros alumnos, ya que puede impactar desde lo motriz, en lo cuál también se utilizaron juegos motores en este proyecto enfocados en la cognición, como también en la cooperación, qué fue inmersivo a la necesidad social y familiar de cada uno de los alumnos.

Como conclusión los juegos cognitivos son una solución y una propuesta para que sean una nueva forma de afrontar diversos problemas que se suscitan en nuestra vivencia diaria y en el futuro de la educación en México, todo esto para afrontar con capacidad y conocimiento situaciones distintas en las que las actividades lúdicas suponen un apoyo enorme en el desarrollo de seres humanos funcionales y capaces.

## **VII. Evaluación y Retroalimentación de la Propuesta:**

La evaluación de la propuesta se llevará a cabo mediante la comparación de los datos recopilados antes y después de la intervención, así como a través de la retroalimentación proporcionada por los participantes del estudio, siendo fundamental para ajustar y mejorar las estrategias implementadas, garantizando su efectividad y relevancia en el contexto educativo.

## REFERENCIAS

- Arcos Guanolisa, N. M. (2023). El juego y el desarrollo psicomotriz en los niños de Inicial II de la Unidad Educativa "Teresa Flor" del cantón Ambato, provincia de Tungurahua (Bachelor's thesis, Carrera de Psicología Educativa).
- Arufe Giráldez, V., et al. (2021). Efectos de los programas de Educación Física en el desarrollo motriz, cognitivo, social, emocional y la salud de niños de 0 a 6 años. Una revisión sistemática. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 7(3), 448-480. <https://doi.org/10.17979/sportis.2021.7.3.8661>
- Ausubel, D. J. et al.. (1982). *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. México, Trillas.
- Azizi, A., et al. (2020). Effect of cognitive - behavioral play therapy on working memory, short-term memory and sustained attention among school-aged children with specific learning disorder: A preliminary randomized controlled clinical trial. *Current Psychology*, 39(6), 2306-2313. <https://doi.org/10.1007/s12144-018-9914-7>
- Blankenship, T. I., et al. (2019). Attention and executive functioning in infancy: links to childhood executive function and reading achievement. *Developmental Science*, 22(6). <https://doi.org/10.1111/desc.12824>
- Buzescu, R., et al. (2021). The relationship between neuromuscular control and physical activity in the formation of the visual- psychomotor schemes in preschools. *Sensors (Switzerland)*, 21(1), 1-10. <https://doi.org/10.3390/s21010224>
- Cacao Flores, E. J., & Quijije Baquerizo, P. B. (2023). Recursos lúdicos para el desarrollo del razonamiento lógico matemático (Bachelor's thesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2023.).

- Campos Rocha, M., et al. (2006). El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa. Seminario para Optar al Título de Educadora de Párvulos y Escolares Iniciales. Facultad de Ciencias Sociales. Universidad de Chile
- Carlson, S. A., et al. (2008). Physical education and academic achievement in Elementary school: Data from the early childhood longitudinal study. *American Journal of Public Health*, 98(4), 721-727. <https://doi.org/10.2105/ajph.2007.117176>
- Corahua Gutiérrez, M., et al. (2022). Habilidades sociales en estudiantes de 6º grado de primaria en una institución educativa particular. Fondo Editorial de la Universidad Autónoma del Perú
- Correa Molina, L. M. (2004). Educación emocional: elementos básicos para mejorar el proceso de aprendizaje. *Revista de la Universidad de La Salle*, 2004(37), 76-85.
- Crespo Gómez, N. (2022). Influencia de los juegos cooperativos en la mejora de la conducta de los alumnos en Educación Primaria. Facultad de Educación y Trabajo Social. Universidad de Valladolid.
- Diccionario de la Lengua Española. 22ª edición. [En línea] <[http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO\\_BUS=3&LEMA=juego](http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=juego)> [consulta: 2 marzo 2024]
- Escolano-Pérez, E., Herrero-Nivela, M. L., e Losada, J. L. (2020). Association between preschoolers' specific fine (but not gross) motor skills and later academic competencies: Educational implications. *Frontiers in Psychology*, 11 <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01044>
- Gaeta, E., et al. (2019). Evaluation of the create@school game-based learning-teaching approach. *Sensors (Switzerland)*, 19(15). <https://doi.org/10.3390/s19153251>



- Gallardo-López, J. A., & Vázquez, P. G. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: revista educativa digital*, (24), 41-51.
- García Urrego, Y. K., & Torres Gamboa, R. Y. (2023). Desde la educación física y la empatía para favorecer la comprensión en las relaciones sociales. Tesis de grado para optar al título de Licenciatura en Educación Física. Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia.
- Gómez Perancho, S. (2014). Influencia de la motricidad en la competencia matemática básica en niños de 3 y 4 años. *Edma 0-6: Educación Matemática En La Infancia*, 3(1), 49-73. <https://doi.org/10.35763/aiem.v1i12.181>
- Guaman, M. C., et al. (2024). El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(1), 66-81.
- Gutiérrez Riveros, E. L. (2018). Neuroeducación y Neuro Pedagogía. Revisión Documental de 2002 a 2022. Trabajo de grado para optar el título de Maestría en Educación. Universidad Santo Tomás, Bucaramanga. Colombia.
- Hernando, P. C., & Gómez, M. D. C. G. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de Historia. *La Razón histórica: revista hispanoamericana de historia de las ideas políticas y sociales*, 40, 23-31.
- Jove Ortiz, A. G., & Santa Cruz Roca, E. V. (2024). Metodología del juego en el aprendizaje de los fundamentos básicos del basquetbol en los estudiantes de secundaria de la institución educativa mixta Agustín Gamarra de Anta–Cusco–2022-2023.
- Kaczmarczyk, J., et al. (2016). Learning decision making through serious games. *The Clinical Teacher*, 13(4), 277-282. <https://doi.org/10.1111/tct.12426>
- Lindarte, A. (2022). Constructos Teóricos del Pensamiento Crítico para el Desarrollo de Prácticas Pedagógicas Efectivas en Básica Primaria. Tesis Doctorales.

- Martínez F. María T. Evolución del juego a lo largo del ciclo vital. En: MORENO, JUAN A. (Coord.) Aprendizaje a través del juego. España, Aljibe, 2002. pp. 33-50.
- Merejildo Suárez, L. F., & Tigrero González, J. A. (2023). La importancia de los juegos tradicionales en la clase de educación física (Bachelor's thesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2023.).
- Mero Mejillón, J. A., & Sánchez Borbor, R. J. (2024). La neuroplasticidad en el proceso de aprendizaje en niños de 4 a 5 años (Bachelor's thesis, La Libertad, Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2024).
- Morillo Cano, J. R., et al. (2021). Influencia de la violencia intrafamiliar en el rendimiento académico de adolescentes. *Conrado*, 17(81), 330-337.
- Mosquera Sotelo, L. A. (2019). La Actividad Lúdica en el Desarrollo Cognitivo de los Niños de Primer Año de Educación General Básica Paralelo "C" de la Unidad Educativa "San Felipe Neri" Periodo 2018-2019 (Bachelor's thesis, Riobamba)
- Paredes Ortiz, J. (2002). El deporte como juego: un análisis cultural. Tesis de Doctorado. Facultad: Filosofía y Letras. Universidad de Alicante. España.
- Pastor-Vicedo, J., et al. (2019). Active breaks and improvement of learnings in preschool: A proposal of intervention. *Sport TkRevista Euroamericana De Ciencias Del Deporte*, 8(2), 67-72. <https://doi.org/10.6018/sportk.401131>
- Pedraza, S. J. C., & Méndez, L. S. A. (2023). Neuro didáctica como propuesta para mejorar los procesos de aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 4837-4851.
- Pherez, G., Vargas, S., & Jerez, J. (2018). Neuroaprendizaje, una propuesta educativa: herramientas para mejorar la praxis del docente. *Civilizar Ciencias Sociales y Humanas*, 18(34), 149-166.

- Quintero Forero, M. A., & Suarez Velosa, B. Y. (2023). Factores asociados a las dificultades de aprendizaje con miras al diseño de una propuesta pedagógica dirigida a la formación integral de los niños de Básica Primaria del Colegio Divino Niño Jesús de La Mesa-Cundinamarca.
- Rebolo, A., y Ascenso, M. (2019). La educación física, el juego en el patio y el aprendizaje en la infancia. *Revista Infancia, Educación Y Aprendizaje*, 5(1), 116-137. <https://doi.org/10.22370/ieya.2019.5.1.1376>
- Ricker, A. A. y Richert, R. A. (2021). Digital gaming and metacognition in middle childhood. *Computers in Human Behavior*, 115, 106593. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106593>
- Serra, Y. (2023). El juego como herramienta pedagógica. Instituto de Formación Docente “María Orticochea” de Artigas.
- Thuzar, A. y Nay, A. (2015). Teaching and learning through creating games in Scratchjr: Who needs variables any-way! 2015 IEEE Blocks and Beyond Workshop (Blocks and Beyond), 2015, 139-141. <https://doi.org/10.1109/blockS.2015.7369023>
- Zepeda Hurtado, M. E., et al. (2022). Estrategias para el desarrollo de habilidades blandas a partir del aprendizaje basado en proyectos y gamificación. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 13(25).

## **ANEXOS**

## **Anexo 1**

### **Cuestionario**

El presente cuestionario ha sido diseñado en el marco de la investigación titulada: EL JUEGO COGNITIVO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA PARA FORTALECER LA CONVIVENCIA INTRAFAMILIAR DE LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE LA ESCUELA PRIMARIA “LEONA VICARIO”.

En tal sentido, se te agradece responder lo más objetivamente los ítems que incluyen recordándoles que la información recolectada recibirá un trato confidencial y responsable, sólo con fines investigativos.

Agradeciendo de antemano;

El Investigador

#### **Instrucciones**

- Favor leer cuidadosamente cada una de las preguntas.
- Marcar en el espacio indicado la alternativa que considere como la respuesta más conveniente a cada una de las preguntas.
- Cualquier duda, consulte con el encuestador.
- No deje ninguna pregunta sin responder.
- La escala para responder los ítems es:
  - Totalmente en desacuerdo
  - En desacuerdo
  - De acuerdo
  - Totalmente de acuerdo

## Instrumento

**Variable I: independiente:** Juego cognitivo como herramienta pedagógica en la asignatura de Educación Física

1. Consideras que el juego cognitivo en la asignatura de Educación Física ha contribuido a mejorar tu convivencia familiar.

Totalmente en desacuerdo \_\_\_

En desacuerdo \_\_\_\_

De acuerdo \_\_\_\_

Totalmente de acuerdo \_\_\_\_\_

2. La participación en juegos cognitivos en la clase de Educación Física te ha ayudado a desarrollar habilidades sociales importantes para convivir mejor en la familia.

Totalmente en desacuerdo \_\_\_

En desacuerdo \_\_\_\_

De acuerdo \_\_\_\_

Totalmente de acuerdo \_\_\_\_\_

3. Crees que los juegos cognitivos en Educación Física son una forma divertida y efectiva de aprender a trabajar en equipo y resolver conflictos en el ámbito familiar.

Totalmente en desacuerdo \_\_\_

En desacuerdo \_\_\_\_

De acuerdo \_\_\_\_

Totalmente de acuerdo \_\_\_\_\_

4. La participación en juegos cognitivos en Educación Física te ha permitido comprender mejor la importancia de la comunicación y la colaboración en el entorno familiar.

Totalmente en desacuerdo \_\_\_

En desacuerdo \_\_\_\_

De acuerdo \_\_\_\_

Totalmente de acuerdo \_\_\_\_\_

5. Consideras que los juegos cognitivos en Educación Física han incrementado tu motivación para participar en actividades familiares en casa.

Totalmente en desacuerdo \_\_\_

En desacuerdo \_\_\_\_

De acuerdo \_\_\_\_

Totalmente de acuerdo \_\_\_\_\_

6. Piensas que se deberían implementar más estrategias basadas en el juego cognitivo en Educación Física para fortalecer la convivencia intrafamiliar.

Totalmente en desacuerdo \_\_\_

En desacuerdo \_\_\_\_

De acuerdo \_\_\_\_

Totalmente de acuerdo \_\_\_\_\_

**Variable dependiente: Fortalecimiento de la convivencia intrafamiliar de los estudiantes de quinto año de la Escuela Primaria “Leona Vicario”**

7. El juego cognitivo en la asignatura de Educación Física ha fortalecido las habilidades para resolver conflictos familiares de manera pacífica.

Totalmente en desacuerdo \_\_\_

En desacuerdo \_\_\_\_

De acuerdo \_\_\_\_

Totalmente de acuerdo \_\_\_\_\_

8. Consideras que los juegos cognitivos en Educación Física han mejorado tu capacidad para entender y respetar las opiniones de los demás en el entorno familiar.

Totalmente en desacuerdo \_\_\_

En desacuerdo \_\_\_\_

De acuerdo \_\_\_\_

Totalmente de acuerdo \_\_\_\_\_

9. Al participar en juegos cognitivos en clase te ha permitido identificar y manejar mejor las emociones en situaciones familiares.

Totalmente en desacuerdo \_\_\_

En desacuerdo \_\_\_\_

De acuerdo \_\_\_\_

Totalmente de acuerdo \_\_\_\_\_

10. Los juegos cognitivos en Educación Física han fomentado un ambiente más armonioso y colaborativo en mi familia.

Totalmente en desacuerdo \_\_\_

En desacuerdo \_\_\_\_

De acuerdo \_\_\_\_

Totalmente de acuerdo \_\_\_\_\_

11. Las lecciones que incluyen juego cognitivo han aumentado tu interés en la materia de Educación Física.

Totalmente en desacuerdo \_\_\_

En desacuerdo \_\_\_\_

De acuerdo \_\_\_\_

Totalmente de acuerdo \_\_\_\_\_

12. El juego cognitivo ha fortalecido tus habilidades socioemocionales, como la empatía y el autocontrol.

Totalmente en desacuerdo \_\_\_

En desacuerdo \_\_\_\_

De acuerdo \_\_\_\_

Totalmente de acuerdo \_\_\_\_\_

13. Las actividades de juego cognitivo han mejorado tu memoria y capacidad de concentración.

Totalmente en desacuerdo \_\_\_

En desacuerdo \_\_\_\_

De acuerdo \_\_\_\_

Totalmente de acuerdo \_\_\_\_\_



## Anexo 2



**SISTEMA EDUCATIVO ESTATAL REGULAR**  
**BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA**  
**SECUENCIA DIDÁCTICA EDUCACIÓN FÍSICA**

**Primaria**

**Nivel o Modalidad: \_Educación Primaria “Leona Vicario”\_**

<b>Nombre del Docente:</b> Emmanuel Galván Sandoval		<b>Grado:</b> 5°
<b>Fecha:</b> 21 de Febrero al 24 de Febrero		<b>Eje:</b> Competencia Motriz.
<b>Aprendizaje Esperado:</b> Mejora sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al participar en situaciones de juego, expresión corporal e iniciación deportiva, para promover actitudes asertivas.		<b>Componente Pedagógico Didáctico:</b> Desarrollo de la Motricidad.
<b>Estrategias Didácticas:</b> Juegos Cooperativos.  <b>Método de Enseñanza:</b> Descubrimiento Guiado.		<b>Recursos Didácticos:</b> Ninguno.
<b>Desglose Didáctico</b>		
<b>Propósito o Intención Didáctica de la Primera Sesión:</b> Que el alumno descubra el trabajo en equipo para la resolución de problemas dentro y fuera de sesión de E.F		
<b>Actividades o Tareas de la Sesión 1</b>	<p>Iniciamos con la clase dando indicaciones de organización para comenzar con el juego llamado <i>Cómo en un Sillón</i>, Los niños y el animador forman un círculo bastante estrecho, cara al centro del mismo. Cada uno se gira un cuarto de vuelta, a la derecha o a la izquierda según la orientación decidida por el animador. Cada jugador pone las manos en la cintura o en los hombros de la persona que tiene delante, cerrando bien las piernas. El animador invita a cada uno a sentarse en las rodillas del que tiene atrás. De esta manera obtenemos un círculo sentado.</p> <p>Después, entonces el maestro invita a desplazarse: hacia delante, hacia atrás, corriendo, saltando y cambiar de dirección para ver su trabajo colaborativo.</p> <p>Por último, se hará una retroalimentación de cómo a pesar de la dificultad de movimiento, se lograron organizar y poder completar la tarea dentro de la actividad durante la sesión, para así poder dar hincapié al trabajo cooperativo como una forma de convivencia.</p>	
<b>Observaciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las clases de Educación Física duran 30 min por lo que la clase se ve reducida por la contingencia yes por ello que solamente se lleva una actividad y el calentamiento ira inmerso en la actividad.</li> <li>• Todos los materiales fueron desinfectados 5 o 10 min antes de la clase o la Jornada del día.</li> </ul>	



SISTEMA EDUCATIVO ESTATAL REGULAR  
BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA

**SECUENCIA DIDÁCTICA EDUCACIÓN FÍSICA**

Primaria

Nivel o Modalidad: Educación Primaria “Leona Vicario”

<b>Nombre del Docente:</b> Emmanuel Galván Sandoval		<b>Grado:</b> 5°
<b>Fecha:</b> 21 de Febrero al 24 de Febrero		<b>Eje:</b> Competencia Motriz.
<b>Aprendizaje Esperado:</b> Mejora sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al participar en situaciones de juego, expresión corporal e iniciación deportiva, para promover actitudes asertivas.		<b>Componente Pedagógico Didáctico:</b> Desarrollo de la Motricidad.
<b>Estrategias Didácticas:</b> Juegos Cooperativos.		<b>Recursos Didácticos:</b> Paliacates.
<b>Método de Enseñanza:</b> Descubrimiento Guiado.		
<b>Desglose Didáctico</b>		
<b>Propósito o Intención Didáctica de la Segunda Sesión:</b> Que el alumnado perciba el trabajo cooperativo a través de tareas durante el juego.		
<b>Actividades o Tareas de la Sesión 2</b>	<p>Iniciamos con la clase dando indicaciones de organización para comenzar con el juego llamado <b><i>El Baile de los Paliacates</i></b>, Los jugadores eligen una pareja. Una vez constituidas se reparten en el espacio de juego.</p> <p>Los jugadores se tapan los ojos con el pañuelo y el maestro les invita a desplazarse dando consignas precisas: pequeños pasos laterales, hacia delante, hacia atrás, medias vuelta... Cuando el maestro lo desee dará una señal a los participantes para que se paren y no se muevan. Realizará una segunda señal para que los jugadores se desplacen y en silencio intenten encontrar a sus parejas. Para estar seguros que lo han encontrado, se reconocerán por medio de sonidos o bien por su nombre.</p> <p>Después, se le indicara a los alumnos que propongan como dificultarlo, pero indicando que a través del tacto puedan identificarse como primera opción a ejecutar.</p> <p>Por último se hará una retroalimentación de cómo se sintieron tras la actividad y que expliquen en sus propias palabras que limitantes sintieron o vieron que tuvieron para descubrir que compañeros eran su pareja y cuáles no, y como creen ellos que sean capaces de mejorarlas a través de los juegos.</p>	
<b>Observaciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Las clases de Educación Física duran 30 min por lo que la clase se ve reducida por la contingencia yes por ello que solamente se lleva una actividad y el calentamiento ira inmerso en la actividad.</i></li> <li>• <i>Todos los materiales fueron desinfectados 5 o 10 min antes de la clase o la Jornada del día.</i></li> </ul>	



SISTEMA EDUCATIVO ESTATAL REGULAR  
 BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ  
 LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA

**SECUENCIA DIDÁCTICA EDUCACIÓN FÍSICA**

**Primaria**

**Nivel o Modalidad: \_Educación Primaria “Leona Vicario”\_**

<b>Nombre del Docente:</b> Emmanuel Galván Sandoval		<b>Grado:</b> 5°
<b>Fecha:</b> 28 de Febrero al 03 de Marzo		<b>Eje:</b> Competencia Motriz.
<b>Aprendizaje Esperado:</b> Mejora sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al participar en situaciones de juego, expresión corporal e iniciación deportiva, para promover actitudes asertivas.		<b>Componente Pedagógico Didáctico:</b> Desarrollo de la Motricidad.
<b>Estrategias Didácticas:</b> Juegos Cooperativos.		<b>Recursos Didácticos:</b> Ninguno.
<b>Método de Enseñanza:</b> Descubrimiento Guiado.		
<b>Desglose Didáctico</b>		
<b>Propósito o Intención Didáctica de la Tercera Sesión:</b> Que el alumnado perciba los juegos en turno desarrollan su percepción de la comunicación.		
<b>Actividades o Tareas de la Sesión 3</b>	<p>Iniciamos con la clase dando indicaciones de organización para comenzar con el juego llamado <i>¿Qué Dice?</i>, Los participantes se sientan en semicírculo. El maestro invita a uno de ellos a hacer los gestos de un personaje o una acción, como él quiera. Los demás le observan y proponen respuestas. El actor sólo puede responder por un si o por un no. Puede volver a realizar el mimo si los demás no aciertan. Cuando el grupo responde correctamente, el animador invita a otro jugador a hacer lo mismo; y así sucesivamente.</p> <p>Posteriormente, se le indicara a los alumnos que propongan como dificultar aún más que los alumnos perciban que compañero falta o bien, como facilitarlo, todo dependiendo de cómo se vaya llevando a cabo la actividad.</p> <p>Por último se hará una retroalimentación de cómo se sintieron tras la actividad y que expliquen en sus propias palabras que limitantes sintieron o vieron que tuvieron para descubrir que compañeros y como creen ello sean capaces de mejorarlas a través de los juegos.</p>	
<b>Observaciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las clases de Educación Física duran 30 min por lo que la clase se ve reducida por la contingencia yes por ello que solamente se lleva una actividad y el calentamiento ira inmerso en la actividad.</li> <li>• Todos los materiales fueron desinfectados 5 o 10 min antes de la clase o la Jornada del día.</li> </ul>	



SISTEMA EDUCATIVO ESTATAL REGULAR  
 BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ  
 LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA

## SECUENCIA DIDÁCTICA EDUCACIÓN FÍSICA

Primaria

Nivel o Modalidad: Educación Primaria “Leona Vicario”

<b>Nombre del Docente:</b> Emmanuel Galván Sandoval		<b>Grado:</b> 5°
<b>Fecha:</b> 28 de Febrero al 03 de Marzo		<b>Eje:</b> Competencia Motriz.
<b>Aprendizaje Esperado:</b> Mejora sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al participar en situaciones de juego, expresión corporal e iniciación deportiva, para promover actitudes asertivas.		<b>Componente Pedagógico Didáctico:</b> Desarrollo de la Motricidad.
<b>Estrategias Didácticas:</b> Juegos Cooperativos. <b>Método de Enseñanza:</b> Descubrimiento Guiado.		<b>Recursos Didácticos:</b> Paliacates.
<b>Desglose Didáctico</b>		
<b>Propósito o Intención Didáctica de la Cuarta Sesión:</b> Que el alumnado sea capaz de trabajar a través de acciones expresivas y motrices que le permitan comprender que puede lograr individualmente y que beneficio le trae trabajar en equipo para mejorar sus posibilidades en situaciones de juego.		
<b>Actividades o Tareas de la Sesión 4</b>	<p>Iniciamos con la clase dando indicaciones de organización para comenzar con el juego llamado <b>Pelota bajo la Barbilla</b>, Los participantes se ponen en fila india. Delante del primer jugador, el animador coloca sobre una mesa las pelotas y a tres metros detrás de la fila pone una caja de cartón abierta. El primer jugador coge una pelota con la mano, la coloca bajo la barbilla y sin utilizar las manos se la pasa al compañero que tiene a su lado. Y así hasta que llegue al último de la cola y la coloque en la caja. Una vez que la pelota llegue al primero de la fila el jugador pasa a ponerse el último. La pelota que se cae se pierde.</p> <p>Por último se hará una retroalimentación de cómo fue que estas dos actividades le permitieron a cada uno de ellos ver y darse cuenta sobre sus límites y posibilidades en el movimiento para al final reconocer lo que pueden alcanzar de manera individual y colectivamente y así incentivar el trabajo colaborativo y la sociabilidad en el grupo foco de la escuela de práctica.</p>	
<b>Observaciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Las clases de Educación Física duran 30 min por lo que la clase se ve reducida por la contingencia yes por ello que solamente se lleva una actividad y el calentamiento ira inmerso en la actividad.</li> <li>Todos los materiales fueron desinfectados 5 o 10 min antes de la clase o la Jornada del día.</li> </ul>	

Atentamente.

Vo. Bo.

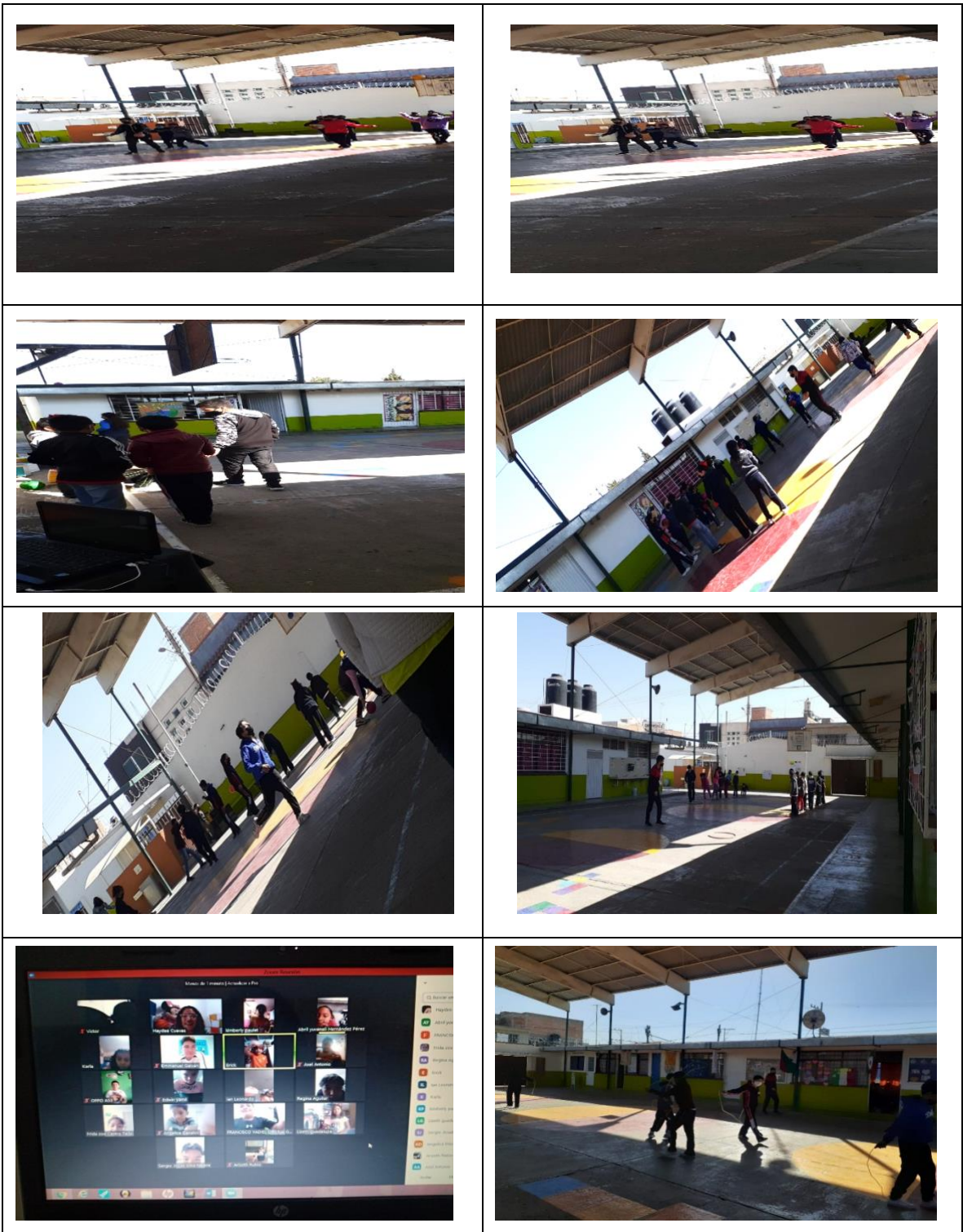
\_\_\_\_\_  
 Docente Participante

\_\_\_\_\_  
 (Firma) Asesora de Prácticas Profesionales:



<i>Autoevaluación:</i>	<i>Lo realice sin problema</i>	<i>algunas dificultades</i>	<i>Puedo mejorar</i>
Participe en todas las actividades respetando y escuchando las ideas de mis compañeros.			
Realice movimientos durante los juegos y también aporte ideas para una resolución del problema durante el juego.			
Fui participativo durante la clase, además que incentive el trabajo en equipo.			
Entendí y apliqué los movimientos durante los juegos para poder ganar más fácilmente.			
Comprendí la importancia de trabajar en equipo.			
Aplique mi creatividad para la resolución de del juego.			
Realice movimientos que permitieron trabajar mejor en equipo.			
Estuve apoyando a mi equipo a través de la comunicación para poder resolver las problemáticas del juego.			

## EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



## Anexo 3



SISTEMA EDUCATIVO ESTATAL REGULAR  
BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA

### SECUENCIA DIDÁCTICA EDUCACIÓN FÍSICA

#### Primaria

Nivel o Modalidad: Educación Primaria “Leona Vicario”

<b>Nombre del Docente:</b> Emmanuel Galván Sandoval		<b>Grado:</b> 5°
<b>Fecha:</b> 29 de Noviembre al 02 de Diciembre		<b>Eje:</b> Competencia Motriz.
<b>Aprendizaje Esperado:</b> Distingue sus límites y posibilidades, tanto expresivas como motrices, en situaciones de juego, para reconocer lo que puede hacer de manera individual y lo que puede lograr con sus compañeros.		<b>Componente Pedagógico Didáctico:</b> Integración de la Corporeidad.
<b>Estrategias Didácticas:</b> Retos Motores & Juegos Cooperativos.  <b>Método de Enseñanza:</b> Descubrimiento Guiado.		<b>Recursos Didácticos:</b> Aros.
<b>Desglose Didáctico</b>		
<b>Propósito o Intención Didáctica de la Primera Sesión:</b> Que el alumno descubra que posibilidades de movimiento tiene para poder superar el reto motor.		
<b>Actividades o Tareas de la Sesión 1</b>	<p>Iniciamos con la clase dando indicaciones de organización para comenzar con el juego llamado <b>La Ronda Comunitaria</b>, Al comienzo de la música empezamos a bailar alrededor de la ronda de sillas o aros. Cuando ésta finaliza, cada participante deberá sentarse (silla), o meterse (aro). Se van retirando las sillas o los aros y cada vez que se apague la música todos deberán sentarse, uno arriba de otro (silla), o ayudar a meterse y que no se caiga nadie (en el aro). En este juego nadie pierde, todos nos ayudamos y nos divertimos.</p> <p>Después, los alumnos propondrán como distribuir los aros y cuantos utilizar además de que ellos crearan sus propias estrategias para solucionar el reto motor para que todos sus compañeros puedan estar dentro de los aros pero ahora llegando a un punto y trasladarse a otro.</p> <p>Por último se hará una retroalimentación de cómo fue que lograron llegar hasta el otro punto y además cómo fue que la música los ayudo a conseguir mayor destreza para organizarse y que ninguno de sus compañeros estuvieran en los aros, o bien si la música fue una dificultad más de la actividad.</p>	
<b>Observaciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Las clases de Educación Física duran 30 min por lo que la clase se ve reducida por la contingencia yes por ello que solamente se lleva una actividad y el calentamiento ira inmerso en la actividad.</i></li> <li>• <i>Todos los materiales fueron desinfectados 5 o 10 min antes de la clase o la Jornada del día.</i></li> </ul>	



SISTEMA EDUCATIVO ESTATAL REGULAR  
 BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ  
 LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA

**SECUENCIA DIDÁCTICA EDUCACIÓN FÍSICA**

**Primaria**

**Nivel o Modalidad: \_Educación Primaria “Leona Vicario”\_**

<b>Nombre del Docente:</b> Emmanuel Galván Sandoval		<b>Grado:</b> 5°
<b>Fecha:</b> 06 de Diciembre al 09 de Diciembre		<b>Eje:</b> Competencia Motriz.
<b>Aprendizaje Esperado:</b> Distingue sus límites y posibilidades, tanto expresivas como motrices, en situaciones de juego, para reconocer lo que puede hacer de manera individual y lo que puede lograr con sus compañeros.		<b>Componente Pedagógico Didáctico:</b> Integración de la Corporeidad.
<b>Estrategias Didácticas:</b> Retos Motores & Juegos Cooperativos.		<b>Recursos Didácticos:</b> Paliacates.
<b>Método de Enseñanza:</b> Descubrimiento Guiado.		
<b>Desglose Didáctico</b>		
<b>Propósito o Intención Didáctica de la Primera Sesión:</b> Que el alumnado perciba sus límites motrices y expresivos durante el juego.		
<b>Actividades o Tareas de la Sesión 2</b>	<p>Iniciamos con la clase dando indicaciones de organización para comenzar con el juego llamado <i>Gira La Rueda Loca</i>, Se ponen todos en círculo cogidos de la mano, uno en medio y el profes@r. A la señal todos giran a su alrededor, transcurridos unos segundos el profesor tapa los ojos con las manos al alumno que está en medio. Dice a uno que este en el círculo que se esconda donde no le vea el que está en el medio (se lo dice con una mueca para q no se entere del medio). Una vez escondido, todos los alumnos del círculo empiezan a girar rápidamente alrededor del que está en medio y este con los ojos destapados tiene que saber en unos segundos qué compañero es el que falta. Tanto como si lo adivino como si no todos le aplauden por lo bien que lo ha hecho y se pone otro alumno en medio.</p> <p>Posteriormente, se le indicara a los alumnos que propongan como dificultar aún más que los alumnos perciban que compañero falta o bien, como facilitarlo, todo dependiendo de cómo se vaya llevando a cabo la actividad.</p> <p>Por último se hará una retroalimentación de cómo se sintieron tras la actividad y que expliquen en sus propias palabras que limitantes sintieron o vieron que tuvieron para descubrir que compañeros y como creen ello sean capaces de mejorarlas a través de los juegos.</p>	
<b>Observaciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Las clases de Educación Física duran 30 min por lo que la clase se ve reducida por la contingencia yes por ello que solamente se lleva una actividad y el calentamiento ira inmerso en la actividad.</i></li> <li>• <i>Todos los materiales fueron desinfectados 5 o 10 min antes de la clase o la Jornada del día.</i></li> </ul>	





SISTEMA EDUCATIVO ESTATAL REGULAR  
BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA

**SECUENCIA DIDÁCTICA EDUCACIÓN FÍSICA**

Primaria

Nivel o Modalidad:  Educación Primaria “Leona Vicario”

<b>Nombre del Docente:</b> Emmanuel Galván Sandoval		<b>Grado:</b> 5°
<b>Fecha:</b> 13 de Diciembre al 16 de Diciembre		<b>Eje:</b> Competencia Motriz.
<b>Aprendizaje Esperado:</b> Distingue sus límites y posibilidades, tanto expresivas como motrices, en situaciones de juego, para reconocer lo que puede hacer de manera individual y lo que puede lograr con sus compañeros.		<b>Componente Pedagógico Didáctico:</b> Integración de la Corporeidad.
<b>Estrategias Didácticas:</b> Retos Motores & Juegos Cooperativos.  <b>Método de Enseñanza:</b> Descubrimiento Guiado.		<b>Recursos Didácticos:</b> Ninguno.
<b>Desglose Didáctico</b>		
<b>Propósito o Intención Didáctica de la Primera Sesión:</b> Que el alumnado sea capaz de trabajar a través de acciones expresivas y motrices que le permitan comprender que puede lograr individualmente y que beneficio le trae trabajar en equipo para mejorar sus posibilidades en situaciones de juego.		
<b>Actividades o Tareas de la Sesión 3</b>	<p>Iniciamos con la clase dando indicaciones de organización para comenzar con el juego llamado <b>Agrupaciones por Números</b>, Los alumnos estarán en movimiento, al indicar, el profesor un número los alumnos deberán agruparse, recibe un punto el grupo que mejor y más rápido lo haga.</p> <p>Posteriormente, se pondrá algunas variantes para dificultar más el traslado y el encuentro de los equipos, como también se les asignara números a cada uno para irlos agrupando por el mismo, además de que se irán alternando ideas con los alumnos para que exploren aún más su creatividad.</p> <p>Por última Actividad llamada <b>Atrapa Al Elegido</b>, Tres se toman de las manos y uno queda fuera, este, dirá el nombre de uno de los tres que están agarrados, y tratará de agarrarlo, pero los otros do se lo impedirán girando para que no lo agarre su compañero</p> <p>Por último se hará una retroalimentación de cómo fue que estas dos actividades le permitieron a cada uno de ellos ver y darse cuenta sobre sus límites y posibilidades en el movimiento para al final reconocer lo que pueden alcanzar de manera individual y colectivamente y así incentivar el trabajo colaborativo y la sociabilidad en el grupo foco de la escuela de práctica.</p>	
<b>Observaciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las clases de Educación Física duran 30 min por lo que la clase se ve reducida por la contingencia yes por ello que solamente se lleva una actividad y el calentamiento ira inmerso en la actividad.</li> <li>• Todos los materiales fueron desinfectados 5 o 10 min antes de la clase o la Jornada del día.</li> </ul>	

Atentamente.

Vo. Bo.

\_\_\_\_\_  
Docente Participante

\_\_\_\_\_  
(Firma) Asesora de Prácticas Profesionales

