



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE CUENCA
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA
Y DEPORTE

**APLICACIÓN DE UN PROGRAMA BASADO EN JUEGOS COOPERATIVOS
PARA INFLUIR LA MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA
DURANTE LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de
Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

AUTORES: CARLOS JOEL SAETAMA SOLÓRZANO

BORIS ALEXANDER ÁVILA MOSCOSO

TUTOR: MGT. MARIO GERMÁN ÁLVAREZ ÁLVAREZ

Cuenca - Ecuador

2022

CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Nosotros, Carlos Joel Saetama Solórzano con documento de identificación N° 1900621242 y Boris Alexander Ávila Moscoso con documento de identificación N° 0107108466; manifestamos que:

Somos los autores y responsables del presente trabajo; y, autorizamos a que sin fines de lucro la Universidad Politécnica Salesiana puedan usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o parcial el presente trabajo de titulación.

Cuenca, 04 de agosto del 2022

Atentamente,



Carlos Joel Saetama Solórzano

1900621242



Boris Alexander Ávila Moscoso

0107108466

CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

Nosotros, Carlos Joel Saetama Solórzano con documento de identificación N° 1900621242 y Boris Alexander Ávila Moscoso con documento de identificación N° 0107108466; expresamos nuestra voluntad y por medio del presente documento cedemos a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que somos autores de la Sistematización de experiencia práctica de investigación: “Aplicación de un programa basado en juegos cooperativos para influir la motivación de los estudiantes de básica media durante las clases de educación física”, la cual ha sido desarrollada para optar por el título de: Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribimos este documento en el momento que hacemos la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, 04 de agosto del 2022

Atentamente,



Carlos Joel Saetama Solórzano

1900621242



Boris Alexander Ávila Moscoso

0107108466

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Mario Germán Álvarez Álvarez, con documento de identificación N° 0301494027, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: APLICACIÓN DE UN PROGRAMA BASADO EN JUEGOS COOPERATIVOS PARA INFLUIR LA MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA DURANTE LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA”, realizado por Carlos Joel Saetama Solórzano con documento de identificación N° 1900621242 y por Boris Alexander Ávila Moscoso con documento de identificación N° 0107108466, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción Sistematización de experiencia práctica de investigación que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, 04 de agosto del 2022

Atentamente,



Mgt. Mario Germán Álvarez Álvarez.

0301494027

Aplicación de un programa basado en juegos cooperativos para influir la motivación de los estudiantes de básica media durante las clases de educación física

Application of a program based on cooperative games to influence the motivation of middle school students during physical education classes

Resumen

El objetivo de este estudio fue determinar cómo influye la aplicación de un programa de juegos cooperativos en la motivación de los estudiantes de básica media de la Unidad Educativa "Tres de Noviembre" en las clases de educación física. El programa contó con la participación de 79 estudiantes (44 hombres y 35 mujeres) pertenecientes al séptimo año de Educación General Básica. Se utilizó un diseño cuasi experimental, con enfoque pre post (grupo control y grupo experimental), conformado por 39 estudiantes por cada grupo. Se empleó el Cuestionario de Motivación en Educación Física (CMEF) de Sánchez-Oliva et al. (2012) para medir la motivación de los estudiantes. Los resultados alcanzados no muestran diferencias significativas que sean producto de la intervención realizada. De la misma manera los resultados del presente estudio basado en un programa de juegos cooperativos para incrementar la motivación no resultaron lo que se esperaba, en lugar de incrementar la motivación intrínseca e identificada, estas disminuyeron.

Palabras clave: Juegos cooperativos, motivación intrínseca, educación física, Teoría de la Autodeterminación.

Abstract

The objective of this study was to determine how the application of a cooperative games program influences the motivation of middle school students of the "Three the November" Educational Unit in physical education classes. The program had the participation of 79 students (44 males and 35 females) belonging to the seventh year of

General Basic Education. A quasi-experimental design was used, with a pre-post approach (control group and experimental group), with 39 students in each group. The Motivation Questionnaire in Physical Education (CMEF) by Sánchez-Oliva et al. (2012) was used to measure student motivation. The results achieved do not show significant differences that are a product of the intervention carried out. In the same way, the results of the present study based on a cooperative games program to increase motivation did not turn out as expected, instead of increasing intrinsic and identified motivation, these decreased.

Keywords: Cooperative games, intrinsic motivation, physical education, Self-Determination Theory

Introducción

Según las estadísticas, el 81% de los habitantes de entre 9 y 17 años no alcanzan un nivel suficiente de actividad física, por lo tanto, la inactividad física ha sido considerada como el cuarto factor de riesgo asociado con el 6% de la mortalidad a escala mundial, seguida de la hipertensión arterial, consumo de cigarrillo y niveles altos de glucosa (Organización Mundial de la Salud, 2020). En lo que respecta a nuestro país, Ecuador, aproximadamente el 20.3% de los adolescentes pasan expuestos a más de dos y hasta cuatro horas de televisión y videojuegos; por otra parte, más de un tercio de los adolescentes (34%) no realizan actividad física, y el 38.1% son irregularmente activos (Freire, 2013, p.42).

Según Fernández (2019) el nivel de actividad físico-deportiva extraescolar del alumnado de educación primaria y secundaria es insuficiente, lo cual, unido a los malos hábitos alimenticios está provocando un aumento de sobrepeso y obesidad que requeriría una intervención inmediata.

Ante esta problemática surgen diferentes problemas, entre estos la falta de motivación actual de los estudiantes para participar activamente durante la clase de educación física (EF), y esto acrecienta mucho más el riesgo de padecer sobrepeso y obesidad en este grupo poblacional (Iglesias, 2019, p.32).

De hecho, la falta de motivación de los estudiantes para su participación en las clases de EF generaría en el alumnado una relación poca apta con la escuela y la vida académica (Huéscar, 2017, p.98). Por el contrario, cuando los estudiantes se encuentran motivados muestran un sinnúmero de comportamientos intrínsecamente motivadores que producirían un mayor esfuerzo, disfrute y satisfacción en estas clases, lo que luego conduciría a una mayor tarea de compromiso, persistencia y aprendizaje (Løvoll et al., 2019; Renshaw & Davids, 2017).

Dentro de este marco, la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas (NPB) en las clases de EF predecirían de forma positiva y significativa la motivación autónoma y la intención de ser físicamente activo (Leyton et al., 2020), así como, con la intención de continuar con la AF, lo cual sería beneficioso para que los estudiantes se adhieran a prácticas regulares de AF extracurricular (Huizinga & Homo, 2007).

Una de las estrategias educativas que ha ido ganando fuerza en los últimos años es el uso de juegos cooperativos o elementos de juego para promover la motivación de los estudiantes al trabajo del contenido curricular y de las habilidades sociales y personales a través de la estética y la dinámica de juego (Paramio, 2021, p.71).

Por lo tanto, la importancia de la aplicación de los juegos cooperativos en las clases de EF radicaría en el fomento de la participación de todo el alumnado, dando la oportunidad de participar en actividades acordes a sus características, necesidades e intereses, para que se sientan competentes y motivados para llevarla a cabo (Castaño et al., 2016).

Cabe resumir la importancia de estudios similares al tema planteado, dentro de ellos encontramos que se centran específicamente en el impacto del trabajo en equipo y en el desempeño de la motivación empleando juegos cooperativos (Askari et al., 2020). También hacen referencia a la forma de detectar las carencias de motivación en la AF de la población escolar (Fontalvo et al., 2016). Otro de estos se enfoca en la aplicación de juegos cooperativos como estrategia para maximizar la motivación y minimizar las conductas agresivas generadas dentro de las aulas (Vaquero, 2017, p. 2).

Una de las teorías muy utilizadas para el fomento de la motivación en diferentes contextos, entre estos, para las clases de EF es la Teoría de la Autodeterminación (TAD); la autodeterminación, es un proceso intencional y continuo, cuyas raíces más profundas se desarrollan en edades tempranas de la vida. Esta puede tomar muchas formas, pero en general se relaciona con la capacidad de poder expresar preferencias y tomar decisiones, tener un sentido de autonomía como individuo y poder ejercer algún tipo de control en el entorno (Erwin et al., 2009). Del mismo modo, la TAD sugiere que un estilo motivador de apoyo a la autonomía fomenta las necesidades básicas de los estudiantes y, por lo tanto, fomenta la motivación autónoma (Deci & Ryan, 1995). Al dar un adecuado uso a esta teoría por parte de los docentes, se puede mejorar los niveles motivacionales, en este sentido, el concepto de motivación presenta una estructura jerárquica con tres niveles de generalización (Moreno & Martínez, 2000).

De acuerdo con Valdés (2020), la motivación es uno de los aspectos psicológicos que se relaciona más estrechamente con el desarrollo del ser humano. No se caracteriza como un rasgo personal, sino por la interacción de las personas con la situación, por ello varía de una persona a otra y en una misma persona puede variar en diferentes momentos y situaciones. Es decir, son los motivos que nos lleva a practicar, entender y conseguir una disciplina educativa o deportiva y mantener un comportamiento firme para cumplir

unos objetivos deseados o planteados, que además, está asociada a una voluntad e interés. Dentro de la motivación se resaltan tres tipos específicamente: autónoma, controlada y la desmotivación (Ansa & Olansen, 2017).

La motivación autónoma se caracteriza porque los estudiantes se dedican a una actividad con un sentido pleno de voluntad y elección. A menudo, las actividades reguladas de forma autónoma están intrínsecamente motivadas. Sin embargo, quizás más importante para el lugar de trabajo, las actividades motivadas extrínsecamente pueden, bajo las circunstancias adecuadas, también estar motivado autónomamente, es decir, comprometido con la autenticidad y vitalidad (Ansa & Olansen, 2017). Se destaca que la motivación autónoma constituye un proceso psicológico clave para que los estudiantes logren sus aprendizajes, ya que implica la calidad e intensidad de la propia energía (fuerza, intensidad y persistencia) impulsada por el individuo para realizar un comportamiento (Maulana et al., 2016).

Cuando se habla de motivación controlada, se hace referencia a poder controlar la motivación, ya sea a través de recompensas contingentes o dinámicas de poder, el enfoque extrínseco de que los resultados pueden reducir el rango de esfuerzos de los empleados, producir resultados a corto plazo, ganancias en los resultados previstos, y tienen efectos indirectos negativos en el desempeño posterior y compromiso de trabajo (Ansa & Olansen, 2017). Diferentes grados de motivación se centran en la motivación controlada, por ejemplo, cuando una tarea o actividad no es interesante en sí misma pero el individuo la considera importante y a su vez es caracterizado por un sentimiento de coacción interna identificando como medio para conseguir otra finalidad (Ekaitz et al., 2017).

La desmotivación o ausencia de motivación se definiría como una sensación caracterizada por la carencia de esperanzas y el sentimiento de angustia a la hora de solventar problemas o superar un obstáculo, esto a su vez, produce insatisfacción y se

evidencia con la disminución de la energía y la incapacidad para experimentar entusiasmo (Porto & Merino, 2008). Del mismo modo, la desmotivación tiene un perfil pesimista y un estado de desesperación al que se podría llegar tras experimentar un intenso desánimo o desgana. Todo esto surge a raíz de la multiplicación de vivencias negativas y por una sensación de no disponer de la capacidad para lograr dichos objetivos deseados. Por ende, la desmotivación, podría llegar a generar una frustración duradera (Moreno & Martínez, 2016).

Los juegos cooperativos son aquellos en el cual los jugadores no compiten entre sí, sino que tienen que trabajar en conjunto para cumplir un objetivo en común, exigen a los intervinientes buena comunicación, acciones coordinadas y ayudas recíprocas. Por eso estas actividades son fomentadas en un contexto pedagógico, contribuyendo a la adquisición de valores (Askari et al., 2020). Siguiendo las ideas de Omeñaca y Ruiz (2021) afirman que: “Los juegos y actividades cooperativas reúnen las condiciones necesarias para que alumnos tengan un papel que realizar y participen ampliando su desarrollo motriz, cognitivo, afectivo y social, permitiendo además que todos puedan sentirse protagonistas de los logros alcanzados” (p.21).

Por lo tanto, el propósito de este estudio fue determinar cómo influye la aplicación de un programa de juegos cooperativos en la motivación de los estudiantes de básica media en las clases de educación física.

Metodología

Diseño

Este estudio fue de diseño cuasi experimental, con enfoque pre post (grupo control y grupo experimental), y se desarrolló durante el periodo lectivo 2021-2022, en la ciudad de Cuenca-Ecuador.

Participantes

Los participantes para esta investigación fueron los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica (EGB) de una institución pública “Unidad Educativa Tres de Noviembre” de la ciudad de Cuenca-Ecuador, se contó con un total de 79 estudiantes, donde el 57.7% fueron hombres y el resto mujeres, con una media de edad de 11.4 ± 0.52 años. El muestreo que se utilizó fue no aleatorio a conveniencia, este tipo de muestreo es una técnica donde las muestras de la población se seleccionan solo porque están convenientemente disponibles para el investigador. Estas muestras se seleccionan solo porque son fáciles de reclutar y porque el investigador no consideró seleccionar una muestra que represente a toda la población (Ortega, 2020, p. 41). Los estudiantes fueron divididos en dos grupos, un grupo control y un experimental con 39 participantes cada uno.

Criterios de inclusión

Es este apartado se incluyeron a los estudiantes que estaban en el séptimo año de básica que contaban con una edad entre 11 y 12 años y que asistían a las clases de Educación Física regularmente.

Criterios de exclusión

En este caso no se realizó el estudio con estudiantes que no asistían a clases de Educación Física regularmente, estudiantes que no pertenecían al séptimo año de básica y que no cuenten con la edad inferior a 11 y superior a 12 años.

Técnicas e instrumentos

Para la recopilación de información en lo relacionado con la variable dependiente (motivación) se utilizó el Cuestionario de Motivación en Educación Física (CMEF) de Sánchez-Oliva et al. (2012), este es un instrumento para evaluar la motivación en contextos educativos, constaba de 20 ítems agrupados equitativamente en cinco factores

de cuatro ítems cada uno. Se utilizó una escala tipo Likert de cinco puntos para cuantificar las respuestas de los estudiantes, que iban de uno (totalmente en desacuerdo) a cinco (totalmente de acuerdo). El nivel de fiabilidad del instrumento utilizado (Alfa de Cronbach) fue de 0.69.

Procedimiento

Esta investigación se inició con la respectiva gestión de permisos a las autoridades de la Unidad Educativa Tres de Noviembre. Seguidamente, se recolectaron los consentimientos de los padres de familia o representantes legales de los estudiantes que participaron, así como, de los asentimientos de los estudiantes.

En la parte inicial de la intervención se aplicó la encuesta correspondiente usando el instrumento antes mencionado, dicho cuestionario se desarrolló en Google Forms, pero el llenado por parte de los estudiantes se realizó dentro del laboratorio de cómputo de la institución. La duración aproximada de dar respuesta al cuestionario fue de 4 a 6 minutos.

Para la intervención se empleó un período de ocho semanas (Iglesias, 2021), con un total de 16 sesiones de EF, dos veces por semana y con una duración de 40 minutos por sesión. Cada una de estas sesiones fueron dirigidas por el grupo investigador y en base a una planificación estructurada previamente.

Una vez realizada la intervención se volvió a evaluar a los grupos participantes para analizar el efecto producido por esta.

Análisis de datos

Para realizar el análisis de todos los datos obtenidos, se utilizó el software SPSS versión 22.0.

Análisis Estadístico

Se han calculado los estadísticos descriptivos, la consistencia interna del instrumento (alfa de Cronbach) y las diferencias según las variables de sexo (hombres; mujeres) y grupo (control vs experimental). Las pruebas de normalidad de Kolmogorov - Smirnov revelaron una distribución no normal, por lo cual, se utilizaron pruebas no paramétricas.

Para el contraste de hipótesis se utilizó la prueba de U de Mann - Whitney para la comparación entre variables del grupo control y experimental. El nivel de significancia que se fijó fue de $p < 0.05$ para las diferentes pruebas.

Resultados

Tabla 1

Características de los participantes

	N	%	Edad Media	Desvío típico
Hombres	43	54.43	11.44	0.50
Mujeres	35	44.38	11.43	0.55

Tabla 2

Resultados descriptivos y comparativos por grupos y sexo (Prueba de muestras independientes)

	Grupo Control		Grupo Experimental	
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres
	M (DT)	M (DT)	M (DT)	M (DT)
Motivación Intrínseca Pre	4.79 (0.41)	4.54(0.72)	4.46 (0.53)	4.44 (0.75)
Motivación Intrínseca Post	4.75 (0.44)	4.45 (0.75)	4.58 (0.48)	4.44 (0.75)
Motivación Identificada Pre	4.85 (0.26)	4.52(0.26)	4.55 (0.62)	4.20 (1.07)
Motivación Identificada Post	4.86 (0.26)	4.42 (0.82)	4.63 (0.61)	4.18 (1.05)
Motivación Introyectada Pre	3.55 (0.98)	2.89 (1.06)	3.41 (0.87)	3.44 (1.00)
Motivación Introyectada Post	3.55 (1.02)	3.01 (1.11)	3.29 (0.79)	3.37 (0.93)
Motivación Externa Pre	2.65 (1.48)	2.13 (1.29)	2.82 (1.33)	2.36 (1.41)
Motivación Externa Post	2.69 (1.60)	2.25 (1.27)	2.69 (1.24)	2.27 (1.28)
Desmotivación Pre	1.51 (1.05)	1.42 (0.97)	1.85 (1.15)	2.31 (1.32)
Desmotivación Post	1.52 (1.04)	1.73 (1.26)	1.57 (0.87)	2.25 (1.20)

Nota: M=Media; DT= Desvió Típico

Tabla 3

Evolución de las variables de Pre a Post Test en cada Grupo (Prueba U de Mann-Whitney)

	Media (DT)		<i>p</i>
	Grupo Control	Grupo Experimental	
Motivación Intrínseca Pre	4.69 (0.57)	4.45 (0.63)	0.224
Motivación Intrínseca Post	4.62 (0.60)	4.51 (0.61)	
Motivación Identificada Pre	4.71 (0.59)	4.39 (0.86)	0.150
Motivación Identificada Post	4.67 (0.61)	4.42 (0.86)	
Motivación Introyectada Pre	3.27 (1.06)	3.42 (0.92)	0.992
Motivación Introyectada Post	3.32 (1.08)	3.33 (0.84)	
Motivación Externa Pre	2.43 (1.41)	2.60 (1.37)	0.864
Motivación Externa Post	2.50 (1.46)	2.50 (1.26)	
Desmotivación Pre	1.47 (1.00)	2.07 (1.24)	0.083
Desmotivación Post	1.62 (1.13)	1.88 (1.08)	

Nota: DT= Desvió Típico; significancia, $p < 0.05$

Discusión

El propósito de este estudio fue determinar cómo influye la aplicación de un programa de juegos cooperativos en la motivación de los estudiantes de básica media en las clases de educación física. Los resultados descriptivos por sexo muestran que en la motivación intrínseca post intervención del grupo control los hombres obtuvieron mejores puntuaciones que las mujeres (4.75 ± 0.44 vs 4.45 ± 0.75), mientras que, en el grupo experimental, de igual manera, los hombres obtuvieron mejores resultados (4.58 ± 0.48 vs 4.44 ± 0.75) (Tabla 2); sin embargo, son menores en comparación al estudio de (Úbeda-Palomares y Hernández-Álvarez, 2020), en donde tanto hombres como mujeres del grupo control y experimental mostraron una mayor puntuación post intervención.

Otra de las dimensiones es la motivación identificada, en donde los resultados de este estudio muestran que los hombres del grupo control y experimental, post intervención, obtuvieron mejores valores que las mujeres (Tabla 2). Por otro lado, en el estudio de Botela et al. (2021) la motivación identificada del grupo control, muestra mejores resultados en los hombres, sin embargo, en el grupo experimental sucedió lo contrario, es decir, las mujeres presentaron mejores puntuaciones.

En cuanto a la desmotivación, los resultados de la post intervención del grupo control muestran que los hombres tuvieron menor desmotivación que las mujeres (1.52 ± 1.04 vs 1.73 ± 1.26), resultados similares al estudio de Navarro-Patón et al. (2017). Igual situación sucedió en el grupo experimental (1.57 ± 0.87 vs 2.25 ± 1.20), pero en esta ocasión, al comparar con la intervención realizada por Navarro & Patón et al. (2017), fue diferente, ya que, en esta ocasión los hombres presentaron mayor desmotivación (3.83 ± 0.22 vs 3.66 ± 0.28).

La hipótesis planteada para este estudio fue basada en la descripción de Espínola (2020), donde nos dice que: la motivación intrínseca y la regulación identificada mejorarán de forma significativa, luego de haber implementado las actividades del juego cooperativo, en los estudiantes de básica media en las clases de EF, sin embargo, al analizar las diferencias inter-grupos en los resultados post intervención, estos muestran que no hay diferencias significativas ($p < 0.05$), por lo tanto, se puede decir que la intervención planteada no cumplió con lo esperado. Esta situación es diferente a lo acontecido con Botella et al. (2021), donde se muestran diferencias significativas entre los grupos participantes.

Esto puede deberse a que posiblemente, al momento de impartir algunas de las 16 sesiones de Educación Física no se cumplió con la teoría de Askari et al. (2020), que nos dice que los juegos cooperativos son aquellos en los cuales los jugadores no compiten

entre sí, sino que tienen que trabajar en conjunto para cumplir un objetivo en común, exigen a los intervinientes buena comunicación, acciones coordinadas y ayudas recíprocas.

Conclusiones

Los resultados del presente estudio basado en un programa de juegos cooperativos para incrementar la motivación de los estudiantes de básica media en las clases de Educación Física, no funcionó, ya que no resultó lo que se esperaba, en lugar de incrementar la motivación intrínseca e identificada, estas disminuyeron. Posiblemente, los resultados no fueron los esperados ya que las dos últimas semanas de intervención se presentaron manifestaciones en contra del estado, debido a esto nos vimos obligados a abandonar la presencialidad y las sesiones finales se realizaron de manera virtual, mediante la plataforma zoom.

Entre las limitaciones de este estudio está que las encuestas pre y post intervención no fueron ejecutadas en las mismas condiciones, para ser más exactos; la encuesta de pre intervención se realizó en el laboratorio de la institución educativa. En cambio, la encuesta post intervención se realizó de manera diferente, se envió el link de la encuesta a los padres de familia, para que los estudiantes puedan realizarla desde su casa.

Referencias bibliográficas

- Aelterman, M., Keer, V., Leen, H. (2016). Students' Objectively Measured Physical Activity Levels and Engagement as a Function of Between-Class and Between-Student Differences in Motivation Toward Physical Education. *Human Kinetics*, 34 (12), 457-480.
- Almagro, B.,Castillo, E.,Guerra, F. (2020). Effects of Cooperative-Learning Interventions on Physical Education Students' Intrinsic Motivation:A Systematic Review and Meta-Analysis. España: *MDPI*, 7 (44), 2-10. doi: [10.3390/ijerph17124451](https://doi.org/10.3390/ijerph17124451)

- Askari, G., Gordji, M., Filipi, J. (2020). The Impact of Teamwork on an Organization's Performance: *A Cooperative Game's Approach: Mathematics*, 8 (10), 9-15. doi: [10.3390/m8101804](https://doi.org/10.3390/m8101804)
- Barbara, E., Bechter, J., Dimmock, A., Howard, P. (2018). Student Motivation in High School Physical Education. Boston. *A Latent Profile Analysis Approach*.
- Bartolomé, J., Castillo, V., Guerra, F. (2020). Effects of Cooperative-Learning Interventions on Physical Education Students' Intrinsic Motivation: *A Systematic*
- Basanta, S., Gómez, C., Patón, R. (2017). Los juegos cooperativos: incidencia en la motivación, necesidades psicológicas básicas y disfrute en Educación Primaria. España: *Sportis*. 3 (3), 3-16. doi: [2017.3.3.2088](https://doi.org/2017.3.3.2088)
- Behzad, B. (2020). Las relaciones entre las orientaciones de causalidad de los estudiantes y los comportamientos interpersonales de los profesores con la satisfacción y frustración de las necesidades básicas de los estudiantes, la intención de actividad física y el bienestar. Estados Unidos: *Taylor*, 26 (6), 2313-232. doi: [10.1080/17408989.2020.1849085](https://doi.org/10.1080/17408989.2020.1849085)
- Blanco, P., García, S., Valero, A. (2021) Metodologías cooperativas versus competitivas: efectos sobre la motivación en alumnado de EF Cooperative versus competitive methodologies: effects on motivation in PE students. *Retos* *vyt*, 39, 65-70.
- Camacho, J. & Galves, P. (2017). El juego cooperativo como estrategia para incentivar la motivación al logro. Colombia: *Revista Internacional de Ciencias del Deporte*. 6 (20), 8-22.
- Caro, J. & Cifuentes, D. (2017). Desarrollo de la motivación intrínseca hacia clase de educación física a partir de los juegos cooperativos. Bogotá: *Ciencias de la Educación*.
- Castaño, P., Basanta, S., Navarro, L. (2016). Un marco para evaluar el impacto de los juegos y el aprendizaje cooperativo en escolares. *Press Content Library*, 39 (1), 27-36. doi: [10.3233/HSM-190543](https://doi.org/10.3233/HSM-190543)
- Castuera, R., Leyton, M., Núñez, J. (2020). La importancia de apoyar la autonomía de los estudiantes en las clases de educación física para mejorar la intención de ser físicamente activo. España: *MDPI*, 12 (10), 5-17. doi: [10.3390/su12104251](https://doi.org/10.3390/su12104251)

- Chacón, P., Sánchez, E., Valladares, D. (2021). Motivación contextual desde la autodeterminación en las clases de Educación Física. *Scopus*, 41(2), 88-94. doi: [10.47197/retos.v0i41.80998](https://doi.org/10.47197/retos.v0i41.80998)
- Deci, E. & Ryan, R. (1997). La teoría de la autodeterminación. New York: *American Psychologist*, 55(1), 2-12.
- Espínola, C. (2020). Necesidades psicológicas, motivación e intención de ser físicamente activo del alumnado de educación física. España: *Scopus*, 13 (3), 67-80. doi: [10.3389/fpsyg.2020.01535](https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01535)
- Fernandez, J. (2016). Impact of a sustained Cooperative Learning intervention on student motivation, Spain: *University of Oviedo*.
- Fernández, R., Rodríguez, F., Navarro, P. (2018) El juego y su influencia en la motivación, en el alumnado de educación primaria. España: *Revista internacional de medicina y actividad física y el deporte*, 14 (56), 5-48.
- Freire, S. (2017). Los niveles de actividad física en escolares. Bogotá: *Organización Mundial de la Salud*.
- Guerrero, M., Molina, S., Suárez, M. (2019). Nivel de actividad física extraescolar entre el alumnado de educación primaria y secundaria. España: *Apunts*, 36 (2), 36-48. doi: [10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2019/2\).136.03](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2019/2).136.03)
- Guerrero, P. & Manzano, A. (2021). Desarrollo y validación del cuestionario de motivación para estrategias de aprendizaje lúdico y cooperativo. *Environ Res*, 18 (3), 2-23. doi: [10.3390/ijerph18030960](https://doi.org/10.3390/ijerph18030960)
- Hanze, M. & Berguer, R. (2007). Cooperative learning, motivational effects, and student characteristics: An experimental study comparing cooperative learning and direct instruction in 12th grade physics classes. Germany, *ELSEVIER*, 17 (5), 29-41. doi: [10.1016/j.learninstruc.2006.11.004](https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2006.11.004)
- Huéscar, L. (2017). Relaciones entre los tipos de motivación y actividad física en los niños de primaria. *Elsevier*, 43 (19), 233-242. doi: <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2019.03.006>

- Iglesias, F., Gallego, R., Rivera, P. (2021) Uncovering the Nexus Between Cooperative Learning Contexts and Achievement Goals in Physical Education, Spain.
- Liporace, E., Stover, J., Uriel, F. (2017) Teoría de la Autodeterminación: una revisión teórica. Argentina: *Revista de Psicología y Ciencias Afines*, 14 (2), 105-115.
- Marmeleira, J. & Carrasqueira, N. (2020). Physical activity levels in Portuguese high school physical education. Portugal: *EPER*, 18 (2), 191-204. doi: [10.1177/1356336X12440022](https://doi.org/10.1177/1356336X12440022)
- Mora, L. (2020). Las generalidades de la motivación intrínseca. España: *Escuela de Mentoring*.
- Paramio, P. (2021). La participación activa en las clases de educación física y los niveles de actividad física extraescolar. España: *Web of Science*.
- Valdés, S. (2020). La motivación en escolares durante las clases de Educación Física. España: Scopus.
- Valdés, S. (2020). La motivación en escolares durante las clases de Educación Física. España: *Scopus*.
- Vaquero, C. (2017). Actividad físico-deportiva extraescolar en alumnos de primaria. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 7 (27), 174-184.

Anexos

PLAN DE CLASE 1

UNIDAD EDUCATIVA TRES DE NOVIEMBRE				
Subnivel		Básica Media		
Nombre del Docente		Carlos Saetama Boris Ávila		Fecha 10 de Mayo 2022
Área	Educación Física (EF)	Grado	7 EGB	Año lectivo 2021-2022
Asignatura		Educación Física		Tema El Juego y el jugar
Objetivo		Mejorar las relaciones afectivas dentro del grupo a través de los juegos		
Eje transversal		Respeto Justicia Honestidad		
¿Qué van a aprender? DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	¿Cómo van a aprender? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)	RECURSOS	¿Qué y cómo evaluar? EVALUACIÓN	
			Indicadores de Evaluación	Técnicas e instrumentos de Evaluación

<p>EF.3.1.2. Crear con sus pares nuevos juegos, estableciendo objetivos, reglas, características, formas de agruparlos que respondan a sus intereses y deseos.</p>	<p>ANTICIPACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saludo - Indicaciones del docente de EF. -Presentación del tema de la clase: (El juego y el jugar) - Revisión del objetivo de la clase. - Trote moderado - Lubricaciones las articulaciones -Estiramiento. <p>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> - La lluvia de globos: <p>Toda la clase con un globo. Cada uno dándole golpes leves en un espacio delimitado, a la señal del maestro golpearán con fuerza su globo y a partir de ahí tendrán que cooperar con el resto de los compañeros para que ningún globo toque el suelo, mediante golpeo.</p>	<p>Espacio físico</p> <p>Silbato</p> <p>Cronometro</p> <p>Conos</p> <p>Ulas</p> <p>Globos</p> <p>Tiza</p>	<p>I.EF.3.1.2. Reconoce las características, objetivos y proveniencias de diferentes juegos y elige participar o jugar en ellos, acordando reglas y pautas de trabajo colectivo seguras. (J.1., I.4.)</p>	<p>TÉCNICA:</p> <p>Observación</p> <p>INSTRUMENTO:</p> <p>Ficha evaluación</p>
--	---	---	---	--

	<p>-Cruzar el aro: Todos los estudiantes se colocarán en una fila, el juego consiste en que los estudiantes deben agarrarse de las manos y deberán pasar el aro por hasta que llegue al final. Los estudiantes no podrán soltarse las manos caso contrario deberá repetir.</p> <p>CONSOLIDACIÓN</p> <p>Trote leve</p> <p>Retroalimentación vuelta a la calma</p>			
--	---	--	--	--

PLAN DE CLASE 2

UNIDAD EDUCATIVA TRES DE NOVIEMBRE			
Subnivel	Básica Media		
Nombre del Docente	Carlos Saetama	Fecha	04 de Mayo 2022

		Boris Ávila			
Área	Educación Física (EF)	Grado	7 EGB	Año lectivo	2021-2022
Asignatura	Educación Física			Tema	El Juego y el jugar
Objetivo de la clase	Desarrollar juegos cooperativos para poder influir en la motivación de los estudiantes				
Eje transversal	Respeto Justicia Honestidad				
¿Qué van a aprender? DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	¿Cómo van a aprender? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)	RECURSOS	¿Qué y cómo evaluar? EVALUACIÓN		
			Indicadores de Evaluación		Técnicas e instrumentos de Evaluación

PLAN DE CLASE 3

UNIDAD EDUCATIVA TRES DE NOVIEMBRE

Subnivel	Básica Media
-----------------	--------------

Nombre del Docente		Carlos Saetama Boris Ávila	ANTICIPACIÓN	Espacio físico	Fecha	17 de Mayo 2022 TÉCNICA:
Área	Educación Física (EF)	Indicaciones y presentación del docente de Educación Física	Grado: 7 EGB Cultura Física	Silbato	I.EF.3.1.2. Participa en diversos juegos reconociendo su propio desempeño	Observación 2021-2022 INSTRUMENTO:
Asignatura		Educación Física		Cronometro	(posibilidades y dificultades de acción),	El Juego y el jugar
Objetivo		Presentación del tema de la clase: (El juego y el jugar)		mejorándolo de manera segura individual y colectiva y estableciendo diferencias entre los juegos y los deportes a partir de		Ficha evaluación
EF.3.1.6. Participar en juegos (cooperativos, de respeto)		Justicia Revisión del objetivo de la clase. Honestidad		Conos		
¿Qué van a aprender? DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO		¿Cómo van a aprender? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)		RECURSOS	¿Qué y cómo evaluar? EVALUACIÓN	
					Indicadores de Evaluación	Técnicas e instrumentos de Evaluación
particulares para ajustar sus acciones y decisiones al logro del objetivo de los mismos.		- El juego de los quemados: Enumerar a los estudiantes y dividir en 2 equipos, La premisa del quemado es tratar de golpear con la pelota dispuestas para el juego a los rivales del equipo contrario para así eliminarlos de la cancha. El juego lo gana el equipo que logre sacar a todos los contrarios. - Presentación del tema de la clase: (El juego y el jugar) - Revisión del objetivo de la clase. - Calentamiento (Juego de los animales). Variante: se colocará 4 balones por lado para el equipo que este quemando.		Espacio físico	I.EF.3.1.1. Participa en juegos creados y de otras regiones de manera colectiva, segura y democrática, reconociéndolos	
EF.3.1.5. Reconocer si participa o juega en						

<p>diferentes juegos, para poder decidir los modos de intervenir en ellos (según las posibilidades, deseos o potenciales de cada jugador) e identificar aquellos que se ligan al disfrute para jugarlos fuera de la escuela.</p>	<p>- Tercer día de consolidación para que los estudiantes puedan colocar su respectivo objeto y poder realizar la jugada del 3 en 1.</p> <p>CONSERVACIÓN DEL CONOCIMIENTO</p> <p>- El campo minado: Todos los alumnos en hilera agarrados de las manos de forma intercalada, unos miran hacia delante y otro hacia atrás. En la cancha se coloca material variado como aros, picas, pelotas, cuerdas, etc. El objetivo del juego es que los alumnos lleguen al otro lado de la pista sin tocar ninguno de los materiales que hay en el suelo, sin soltarse de las manos y ayudándose los unos a los otros para conseguirlo. Si alguien pisa el material tendrán que volver al punto inicial.</p>	<p>Silbato</p> <p>Cronometro</p> <p>Conos</p> <p>Ulas</p> <p>Cuerdas</p> <p>Balones</p> <p>Pañuelos</p>	<p>como producciones culturales con influencia en su identidad corporal. (J.1.)</p>	<p>TÉCNICA:</p> <p>Observación</p> <p>INSTRUMENTO:</p> <p>Ficha evaluación</p>
	<p>CONSOLIDACIÓN</p> <p>Vuelta a la calma</p> <p>Retroalimentación de la clase.</p> <p>Ejercicios de recuperación y estiramiento</p>			

--	--	--	--	--

PLAN DE CLASE 4

UNIDAD EDUCATIVA TRES DE NOVIEMBRE

Subnivel		Básica Media				
Nombre del Docente		Carlos Saetama Boris Ávila		Fecha	24 de Mayo 2022	
Área	Educación Física (EF)	Grado	7 EGB		Año lectivo	2021-2022
Asignatura		Educación Física		Tema	El Juego y el jugar	
Objetivo de la clase		Participar de forma alegre y segura en los diferentes juegos cooperativos.				
Eje transversal		Respeto Justicia Honestidad				
¿Qué van a aprender? DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	¿Cómo van a aprender? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)	RECURSOS	¿Qué y cómo evaluar? EVALUACIÓN			
			Indicadores de Evaluación		Técnicas e instrumentos de Evaluación	

PLAN DE CLASE 5

UNIDAD EDUCATIVA TRES DE NOVIEMBRE					
Subnivel		Básica Media			
Nombre del Docente		Carlos Saetama Boris Ávila		Fecha	31 de Mayo 2022

Área	Educación Física (EF)	Grado	7 EGB		Año lectivo	2021-2022
Asignatura	Educación Física	ANTICIPACIÓN		Espacio físico	Tema	Participa en juegos creados y de otras regiones de manera colectiva, segura y democrática, reconociéndolos
Objetivo de la clase	Saludar a la clase; - Indicar el trabajo en equipo a través de los juegos cooperativos	- Indicaciones del docente de EF.		Silbato		Observación
Eje transversal	Respeto Justicia Honestidad Ver el jugar	Presentación del tema de la clase: (El juego)		Cronometro	como producciones culturales con influencia en su identidad corporal. (J.1.)	INSTRUMENTO: Ficha evaluación
¿Qué van a aprender? DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	¿Cómo van a aprender? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)	RECURSOS	¿Qué y cómo evaluar? EVALUACIÓN			
			Indicadores de Evaluación		Técnicas e instrumentos de Evaluación	
conceptuales, actitudinales, entre otras) y lógicas particulares para ajustar sus acciones y decisiones al logro del objetivo de los mismos.	CONOCIMIENTO					
	<p>- El tren: Toda la clase se coloca en fila india agarrados de los hombros del compañero que tienen delante. Entre medio de cada uno se colocará un balón que quedará sujeto por la espalda del que está delante y el pecho del que está detrás.</p> <p>El objetivo es llegar hasta un punto determinado sin que ningún balón se caiga al suelo. Como regla principal, ninguno de</p>					

<p>EF.3.1.6. Participar en juegos (cooperativos, de oposición) de manera segura cuidando de sí mismo y sus pares, identificando las demandas (motoras, conceptuales, actitudinales, entre otras) y lógicas particulares para ajustar sus acciones y decisiones al logro del objetivo de los mismos.</p>	<p>los alumnos puede tocar el balón con las ANTEICIPACIÓN.</p> <p>Variantes: Desplazamiento hacia atrás en lugar de realizarlo hacia delante. Sólo el primero de la fila tendrá los ojos abiertos.</p> <p>- Saludo - Indicaciones del docente de EF. - Presentación del tema de la clase: (El juego y el jugar)</p> <p>- Revisión del objetivo de la clase. - Trasladar objeto: Los estudiantes trancuran los objetos en un pañuelo de un extremo al otro todos los integrantes deben lubricar las articulaciones. - Participar, el objetivo es no hacer caer el objeto. No pueden apoyarse con las manos en caso de que el objeto de vaya a caer serán descalificados.</p> <p>CONSTRUCCION DEL CONOCIMIENTO</p> <p>- Por el aro Colocar un aro entre los brazos de dos estudiantes. A partir de ahí tendrán que buscar la forma de pasarlo de uno a otro hasta que vuelva al lugar desde el que comenzó. - Corre y lleva a tu compañero: El juego consiste en formarse en 2 columnas todos los estudiantes, una vez escuchado el silbato y dar la vuelta por el cono, cuando regrese deberá agarrar la mano del otro compañero e ir a dar la vuelta y así sucesivamente con los demás</p>	<p>Espacio físico</p> <p>Silbato</p> <p>Cronometro</p> <p>Conos</p> <p>Aros</p>	<p>I.EF.3.1.1. Participa en juegos creados y de otras regiones de manera colectiva, segura y democrática, reconociéndolos como producciones culturales con influencia en su identidad corporal. (J.1.)</p>	<p>TÉCNICA:</p> <p>Observación</p> <p>INSTRUMENTO:</p> <p>Ficha evaluación</p>

	<p>compañeros hasta que terminen todos de participar</p> <p>CONSOLIDACIÓN</p> <p>Vuelta a la calma</p> <p>Preguntas del docente hacia los estudiantes.</p> <p>Ejercicios de recuperación y estiramiento.</p>			
--	---	--	--	--

PLAN DE CLASE 6

UNIDAD EDUCATIVA TRES DE NOVIEMBRE				
Subnivel		Básica Media		
Nombre del Docente		Carlos Saetama Boris Ávila	Fecha 07 de Junio 2022	
Área	Educación Física (EF)	Grado	7 EGB	Año lectivo 2021-2022
Asignatura		Educación Física		Tema El Juego y el jugar
Objetivo		Trabajar la cooperación de manera segura reconociendo las demandas las reglas del juego		
Eje transversal		Respeto Justicia Honestidad		
¿Qué van a aprender? DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	¿Cómo van a aprender? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)	RECURSOS	¿Qué y cómo evaluar? EVALUACIÓN	
			Indicadores de Evaluación	Técnicas e instrumentos de Evaluación

PLAN DE CLASE 7

UNIDAD EDUCATIVA TRES DE NOVIEMBRE

Subnivel	Básica Media				
Nombre del Docente	Carlos Salazar	ANEXOS	Espacio físico	Fecha	TÉCNICA: 14 de Junio 2022
EF.3.1.3. Acordar reglas y pautas de seguridad para poder participar en juegos cooperativos, de manera democrática y segura.	Bois Ávila -Saludo	Indicaciones del docente de EF. -Grado: 7.ECB -Revisión del tema de la clase: (El juego y el jugar) -Revisión del objetivo de la clase.	Silbato	I.EF.3.1.2. Reconoce las características, objetivos y experiencias de diferentes juegos y elige participar o jugar en ellos, acordando reglas y pautas de trabajo cooperativas.	INSTRUMENTO: Ficha de evaluación
Área	Educación Física		Cronometro	Año lectivo	2021-2022
Asignatura	Educación Física		Cónos	Tema	El juego y el jugar
Objetivo	Involucrar habilidades motrices que permitan resolver el juego cooperativo.				
EF.3.6.4. Reconocer la importancia del cuidado de	Calentamiento (juego gato y el ratón) Respeto Justicia Honestidad	Articulaciones	Sillas	(J.1., I.4.)	
¿Qué van a aprender? DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	¿Cómo van a aprender? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)	RECURSOS	¿Qué y cómo evaluar? EVALUACIÓN		
			Indicadores de Evaluación		Técnicas e instrumentos de Evaluación
	tengan que sentar encima de las rodillas de algún compañero. Al principio solo podrán sentarse un niño sobre las rodillas de otro. Variante: El estudiante que no alcance a sentarse deberá pagar una penalización.				

<p>EF.3.1.1. Identificar y diferenciar las características, proveniencia y objetivos de diferentes tipos de juegos (de relevos, con elementos, cooperativos, acuáticos, populares, en el medio natural, rondas, entre otros) para participar en ellos y reconocerlos como producción de la cultura.</p>	<p>CONSOLIDACIÓN ANTICIPACIÓN Vuelta a la calma Trote lento -Saludo -Indicaciones del docente de EF. Ejercicios de recuperación y estiramiento. - Presentación del tema de la clase: (El juego y el jugar) - Revisión del objetivo de la clase. - Calentamiento - Lubricaciones las articulaciones -Estiramiento.</p> <p>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO -Llevando el cono La primera pareja tiene que transportar un cono con cabeza, llegar hasta un platillo y regresar. Después se la entregarán a la siguiente y así sucesivamente hasta que no quede ninguna. De tal modo, el equipo que antes termine será el ganador.</p> <p>-Ciempiés</p>	<p>Espacio físico Silbato Cronometro Conos Pelotas Platillos</p>	<p>I.EF.3.1.2. Reconoce las características, objetivos y proveniencias de diferentes juegos y elige participar o jugar en ellos, acordando reglas y pautas de trabajo colectivo seguras. (J.1., I.4.)</p>	<p>TÉCNICA: Observación INSTRUMENTO: Ficha evaluación</p>
	<p>En 3 grupos, sentados formando una fila. El primero tendrá la pelota. Objetivo: llegar hasta la línea de meta antes que el resto de los equipos. El primero le pasará la pelota al segundo por</p>			

	<p>la derecha, éste al siguiente y así en lo sucesivo hasta que llegue al último; que tendrá que correr y ponerse el primero.</p> <p>Variantes: Pasarla por la izquierda. Por detrás de la cabeza. Hacerlo de pies.</p> <p>CONSOLIDACIÓN</p> <p>Vuelta a la calma Trote lento Ejercicios de recuperación y estiramiento.</p>			
--	---	--	--	--

PLAN DE CLASE 8

UNIDAD EDUCATIVA TRES DE NOVIEMBRE

Subnivel					Básica Media				
Nombre del Docente			Carlos Saetama			Fecha		21 de Junio 2022	
			Boris Ávila						
Área	Educación Física (EF)		Grado	7 EGB			Año lectivo	2021-2022	
Asignatura		Educación Física				Tema		El Juego y el jugar	
Objetivo		Participar en juegos cooperativos para poder influir en la motivación de los estudiantes							
Eje transversal		Respeto Justicia Honestidad							
¿Qué van a aprender? DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO		¿Cómo van a aprender? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)			RECURSOS	¿Qué y cómo evaluar? EVALUACIÓN			
						Indicadores de Evaluación		Técnicas e instrumentos de Evaluación	

<p>EF.3.1.6. Participar en juegos (cooperativos, de oposición) de manera segura cuidando de sí mismo y sus pares, identificando las demandas (motoras, conceptuales, actitudinales, entre otras) y lógicas particulares para ajustar sus acciones y decisiones al logro del objetivo de los mismos.</p>	<p>ANTICIPACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> -Saludo a la clase - Indicaciones del docente de EF. -Presentación del tema de la clase: (El juego y el jugar) - Revisión del objetivo de la clase. - Calentamiento (trote moderado) - Lubricaciones las articulaciones -Estiramiento. <p>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> -Juego de los aros y piedra papel y tijeras <p>Se colocará una fila de aros, en cada extremo de la fila se colocará un grupo. El primero de cada grupo sale saltando de aro a aro. Cuando se encuentren deben jugar a piedra papel o tijeras dentro del aro que hayan llegado. Quien gane continua y quien pierda se aparta y podrá salir uno de su mismo grupo hasta encontrarse de nuevo con quien haya ganado. Se repite hasta que uno de algún grupo llegue al otro extremo.</p>	<p>Espacio físico</p> <p>Silbato</p> <p>Cronometro</p> <p>Conos</p> <p>Aros</p>	<p>I.EF.3.1.1. Participa en juegos creados y de otras regiones de manera colectiva, segura y democrática, reconociéndolos como producciones culturales con influencia en su identidad corporal. (J.1.)</p>	<p>TÉCNICA:</p> <p>Observación</p> <p>INSTRUMENTO:</p> <p>Ficha evaluación</p>
---	--	---	--	--

	<p>El Nudo</p> <p>En grupos de 5, forman un círculo y se cogen de las manos todos con todos, sin poder dársela a los compañeros de al lado. El objetivo es desenredar el nudo manteniendo las manos cogidas.</p> <p>CONSOLIDACIÓN</p> <p>Caminata</p> <p>Retroalimentación de la clase.</p> <p>Ejercicios de recuperación y estiramiento.</p>			
--	--	--	--	--