

UCUENCA

Universidad de Cuenca

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

Maestría en Pedagogía Mención en Educación Física

Programa interdisciplinar basado en el juego para mejorar el involucramiento en escolares


Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Magíster en Pedagogía con Mención en Educación Física

Autor:

Doris Gardenia Lucero Vélez

Director:

Freddy Patricio Cabrera Ortiz

ORCID:  0000-0002-7539-0985

Cuenca, Ecuador

2024-03-15

Resumen

Durante el confinamiento por la pandemia de Covid-19, los niños enfrentaron bajos niveles de participación en la educación a distancia, lo que generó problemas al limitar la interacción social crucial para el desarrollo cognitivo y la asimilación de aprendizajes. En ese contexto, fue necesario buscar estrategias que permitieran un mejor desarrollo e involucramiento. El objetivo de la investigación radicó en aplicar un programa interdisciplinario basado en el juego para mejorar el nivel de involucramiento en escolares de tercer año de básica de la Unidad Educativa “María Auxiliadora”. La metodología fue un estudio de tipo cuasi experimental, con un enfoque cuantitativo. La muestra fue aleatoria simple, dividida en dos grupos: 27 estudiantes, correspondientes al paralelo “A”, que fue el grupo de intervención, y 25 estudiantes del paralelo “B”, que formaron parte del grupo control; el grupo etario fue de 8 y 9 años. La evaluación se realizó con la Escala de Compromiso hacia las Tareas Escolares de Rigo y Donolo (2018), diseñada para el nivel primario. La escala compuso tres dimensiones: afectiva, cognitiva y conductual. Los resultados indicaron mejoras significativas en el grupo de intervención, destacando un aumento en el interés por el aprendizaje, la participación activa y el pensamiento crítico. Aunque los hallazgos fueron talentosos, se señalaron limitaciones, como la muestra específica y la duración limitada del estudio, que podrían afectar la generalización de los resultados a otros contextos educativos. La principal conclusión fue que la implementación de estrategias didácticas diseñadas específicamente para fomentar aprendizajes significativos mediante el juego demostró ser efectiva, evidenciando mejoras tanto en los conocimientos adquiridos como en el compromiso activo de los estudiantes en el proceso educativo.

Palabras clave: métodos activos de aprendizaje, educación física, rendimiento escolar



El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Cuenca ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por la propiedad intelectual y los derechos de autor.

Repositorio Institucional: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

Abstract

During the confinement due to the Covid-19 pandemic, children faced low levels of participation in distance education, which generated problems by limiting the social interaction crucial for cognitive development and the assimilation of learning. In this context, it was necessary to look for strategies that would allow better development and involvement. The objective of the research was to apply an interdisciplinary program based on play to improve the level of involvement in third-year elementary school students of the “María Auxiliadora” Educational Unit. The methodology was a quasi-experimental study, with a quantitative approach. The sample was simple random, divided into two groups: 27 students, corresponding to parallel “A”, which was the intervention group, and 25 students from parallel “B”, who were part of the control group; The age group was 8 and 9 years old. The evaluation was carried out with the Commitment to Schoolwork Scale by Rigo and Donolo (2018), designed for the primary level. The scale made up three dimensions: affective, cognitive and behavioral. The results indicated significant improvements in the intervention group, highlighting an increase in interest in learning, active participation and critical thinking. Although the findings were insightful, limitations, such as the specific sample and limited duration of the study, were noted that could affect the generalizability of the results to other educational contexts. The main conclusion was that the implementation of teaching strategies specifically designed to promote significant learning through play proved to be effective, evidencing improvements in both the knowledge acquired and the active commitment of students in the educational process.

Keywords: active learning methods, physical education, school performance



The content of this work corresponds to the right of expression of the authors and does not compromise the institutional thinking of the University of Cuenca, nor does it release its responsibility before third parties. The authors assume responsibility for the intellectual property and copyrights.
Institutional Repository: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

Índice de contenido

Capítulo I: Introducción	3
1.1 Introducción	3
1.2 Planteamiento del Problema	4
1.3 Contextualización.....	5
1.4 Justificación	5
1.5. Objetivos.....	7
1.5.1 Objetivo general	7
1.5.2 Objetivos específicos	7
Capítulo II: Marco teórico	8
2.1 Involucramiento escolar	8
2.1.1 Concepto de involucramiento escolar	8
2.1.2 Importancia del involucramiento escolar en Educación Física	9
2.1.3 Estrategias para generar involucramiento escolar en Educación Física.....	10
2.2 Aprendizaje basado en el juego	11
2.2.1 Concepto de aprendizaje basado en el juego y su importancia	11
2.2.2 Pasos para implementar aprendizaje basado en el juego.....	12
2.2.3 Evaluación en Educación Física mediante el aprendizaje basado en el juego	14
2.3 Interdisciplinariedad	17
2.3.1 Concepto de Interdisciplinariedad.....	17
2.3.2 Principios claves para aplicar la interdisciplinariedad	17
2.3.3 Estrategias para aplicar la interdisciplinariedad en Educación Física.....	19
2.4 Estado del arte.....	20
2.4.1 Investigaciones previas	20
2.4.2 Principales hallazgos.....	20
Capítulo III: Metodología	23
3. 1 Enfoque	23
3.2 Tipo de investigación	23
3.3 Población y muestra.....	23
3.4 Variables del estudio.....	25
3.5 Matriz de variables, definición e indicadores	25
3.6 Materiales y métodos para la recolección de datos	26
3.7 Programa de intervención	27

3.7.1 Proyecto: “A movernos con ritmo” (Anexo D)	28
3.7.1.1 Asignaturas y destrezas que contribuyen para el enfoque interdisciplinar ..	28
3.7.1.2 Sinergia de las destrezas del Proyecto “A movernos con ritmo”	28
3.7.2 Proyecto: “Caza Tesoros” (Anexo E)	29
3.7.2.1 Asignaturas y destrezas que contribuyen para el enfoque interdisciplinar:.	29
3.7.2.2 Sinergia de las destrezas:	29
3.8 Análisis e interpretación de datos	30
Capítulo IV: Resultados y Discusión	31
4.1 Resultados	31
4.2 Discusión	41
Capítulo V: Conclusión y Recomendación	45
5.1 Conclusión	45
5.2 Recomendaciones	46
Referencias	47
Anexos	53
Anexo A. Consentimiento informado	53
Anexo B. Escala de Compromiso hacia las Tareas Escolares de Rigo y Donolo (2018) ..	55
Anexo C. Escala de valoración con su respectiva dimensión a la que pertenece.	57
Anexo D. “A movernos con ritmo”	58
Anexo E. “Caza Tesoros”	79

Índice de tablas

Tabla 1 Operacionalización de las variables	25
Tabla 2. Interpretación de la Escala de Involucramiento	27
Tabla 3 Resultados de la evaluación diagnóstica de la Escala de Compromiso hacia las Tareas Escolares de Rigo y Donolo (2018), grupo control	31
Tabla 4. Resultados de la evaluación diagnóstica de la Escala de Compromiso hacia las Tareas Escolares de Rigo y Donolo (2018), grupo intervención.....	32
Tabla 5 Comparación de los resultados de la evaluación diagnóstica de la Escala de Compromiso hacia las Tareas Escolares de Rigo y Donolo (2018), entre el grupo intervención y el grupo control	33
Tabla 6. Comparación de los resultados de la evaluación post test de la Escala de Compromiso hacia las Tareas Escolares de Rigo y Donolo (2018), grupo control	33
Tabla 7. Análisis de las preguntas de la dimensión Afectiva.....	34
Tabla 8. Análisis de las preguntas de la dimensión conductual	36
Tabla 9. Análisis de las preguntas de la dimensión Cognitiva.....	39

Dedicatoria

Este logro académico, quiero dedicar a mis mayores tesoros: Sebas y Joaco Rodríguez, les agradezco profundamente su comprensión durante las largas horas de estudio y su inquebrantable apoyo emocional. Ustedes son lo más valioso que tengo y la razón por la cual cada desafío ha valido la pena. Este logro no solo es mío, sino también de ustedes, quienes han sido mi constante inspiración. Los amo mucho, con cariño mamá. Gardenia Lucero.

Agradecimiento

Deseo expresar mi más sincero agradecimiento a Dios, cuya gracia y guía han sido mi constante fuente de inspiración. En cada desafío, encontré consuelo y fuerza en su divina presencia. También quiero dedicar un especial reconocimiento a mi querida mamá Elvia Lucero, cuyo apoyo incondicional ha sido mi mayor fortaleza. Su amor, paciencia y aliento constante han sido la luz que ha iluminado mi camino académico. Les agradezco por hacer posible la culminación de este logro.

Con amor, Gardenia.

Capítulo I: Introducción

1.1 Introducción

El involucramiento escolar se ha vuelto aún más crucial debido al confinamiento global experimentado en los últimos años, en el cual los niveles de actividad física de los estudiantes disminuyeron considerablemente (Villaquiran et al., 2020). Con el fin de abordar esta problemática, se propone desarrollar una estrategia que mejore el involucramiento escolar, centrándose en el diseño de una guía interdisciplinaria en la que el área de Educación Física juegue un papel fundamental, mientras que las demás áreas contribuyan a alcanzar el objetivo propuesto.

La implementación de esta propuesta tiene como objetivo principal mejorar el involucramiento de los niños en la escuela, al mismo tiempo que fomenta el aprendizaje significativo de una manera divertida a través del juego. Se reconoce la importancia del aprendizaje a través del juego en los niños, especialmente cuando se aborda de manera interdisciplinaria.

El juego no solo proporciona un enfoque lúdico y entretenido para el aprendizaje, sino que también estimula el desarrollo cognitivo, emocional, social y físico de los estudiantes (Solís, 2019). Al involucrar a diferentes áreas del conocimiento en la propuesta, se pueden integrar diversos temas y habilidades en las actividades lúdicas, lo que enriquece la experiencia educativa de los niños.

La interdisciplinaria en el aprendizaje del juego permite a los estudiantes explorar diferentes perspectivas y aplicar conocimientos y habilidades de diversas disciplinas (Olguin et al., 2023). Esto fomenta un pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad, ya que los niños deben enfrentarse a desafíos y situaciones que requieren un enfoque multidimensional (Zarate, 2014).

Además, la interdisciplinaria promueve la colaboración entre los estudiantes, puesto que trabajan juntos en la consecución de un objetivo común. A través de lo que se propone, los niños se espera que aprendan a comunicarse, cooperar y valorar las habilidades y fortalezas de sus compañeros, lo que contribuye a su desarrollo personal y social.

Por consiguiente, el involucramiento escolar es esencial para contrarrestar los efectos negativos del confinamiento en la actividad física de los estudiantes. La propuesta de una guía interdisciplinaria, con el enfoque central en la Educación Física, busca mejorar el involucramiento de los niños y promover el aprendizaje significativo a través del juego. La interdisciplinaria en el aprendizaje del juego brinda a los estudiantes la oportunidad de desarrollar habilidades cognitivas, emocionales, sociales y físicas, al tiempo que fomenta la colaboración y el pensamiento crítico. Es a través de esta integración de diferentes áreas del conocimiento que se logra una experiencia educativa enriquecedora y motivadora para los niños.

1.2 Planteamiento del Problema

Durante el confinamiento causado por la pandemia de Covid-19, los niños tuvieron una reducida presencia en las escuelas y experimentaron una educación a distancia con niveles de participación muy bajos. Esto fue especialmente evidente en los niños de tercer año de educación básica, quienes comenzaron su proceso educativo en esta modalidad. Según Fernández (2021), esto generó serios problemas, ya que en esta etapa de desarrollo infantil se requiere una mayor interacción social para el desarrollo de funciones mentales superiores y una mejor asimilación de los aprendizajes.

Además, algunos niños en Ecuador tuvieron dificultades para conectarse a las clases remotas debido a problemas de conectividad o limitaciones económicas (Mena et al., 2021). Esto, sin duda, contribuyó a un bajo nivel de participación en el proceso de aprendizaje por parte de los estudiantes. Por lo tanto, es necesario investigar los niveles actuales de participación de los estudiantes una vez que han regresado a la asistencia regular en las aulas.

Otro aspecto importante de este problema radica en que, en general, el área de Educación Física suele ser subestimada y considerada como una asignatura de menor importancia en el ámbito educativo. A menudo se cree que su contribución al desarrollo integral de los estudiantes es limitada y que no tiene un impacto significativo en su formación académica y personal (Liévano, 2021). Como resultado, se observa que se priorizan áreas como Lengua y Literatura o Matemáticas en el desarrollo de proyectos o en la asignación de horas curriculares, relegando así el área de Educación Física y desconociendo todos los beneficios y aportes que puede brindar en el desarrollo de los aprendizajes de los estudiantes.

El área de Educación Física puede realizar un aporte fundamental mediante la aplicación de metodologías y estrategias activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según Chong y Marcillo (2020), en la actualidad prevalece el uso de estrategias tradicionales en el aula, lo cual representa un problema serio en la educación. El uso constante y exclusivo de estas estrategias limita el desarrollo del pensamiento crítico, la creatividad, el trabajo en equipo y, por ende, la motivación de los estudiantes.

Con base en todo lo expuesto, el problema de investigación se centra en el nivel de participación de los estudiantes en el aula y su impacto en el aprendizaje. Los maestros dedican una cantidad considerable de tiempo y recursos a diseñar e implementar estrategias de enseñanza efectivas, pero algunos estudiantes parecen indiferentes o desmotivados para aprender. Esta falta de participación puede tener un impacto negativo en el rendimiento académico y en el desarrollo integral del estudiante (Veliz et al., 2022).

Por lo tanto, surge la siguiente interrogante: ¿Cómo podemos medir y mejorar el nivel de participación de los estudiantes en el aula para maximizar su aprendizaje? Esto implica estudiar diferentes factores que pueden contribuir a la falta de participación de los

estudiantes, como los métodos de enseñanza utilizados, el diseño curricular, el ambiente físico del aula, la dinámica de grupo, la individualización del aprendizaje, entre otros.

1.3 Contextualización

La investigación se llevará a cabo en estudiantes de tercer año de educación general básica de la Unidad Educativa Particular "María Auxiliadora". Esta institución se encuentra ubicada en la provincia del Azuay, específicamente en el cantón Cuenca, en el área urbana de la ciudad. La institución ofrece únicamente una sección matutina y tiene una población estudiantil de aproximadamente 1000 estudiantes, con un cuerpo docente compuesto por 100 profesionales.

Es importante destacar que la Unidad Educativa Particular "María Auxiliadora" es una entidad religiosa que promueve un ambiente basado en valores cristianos salesianos. A través de su enfoque educativo, se busca fomentar el compromiso con la comunidad, la responsabilidad social y el desarrollo integral de la persona. Estos valores se integran en el currículo y en la vida diaria de los estudiantes, brindándoles una educación que no solo se centra en los aspectos académicos, sino también en su formación moral y ética.

1.4 Justificación

Estudios recientes han destacado los numerosos beneficios que conlleva el compromiso escolar para los estudiantes (Velázquez y Palos, 2023). Se ha demostrado que aquellos estudiantes que muestran un mayor compromiso tienen una actitud positiva hacia el aprendizaje y valoran más su propia vida (Sánchez y Andrade, 2020). En este sentido, Mendoza (2019) indica que, el involucramiento escolar se manifiesta en la motivación y perseverancia que los estudiantes muestran durante las sesiones educativas.

Además, indica que, los estudiantes están más dispuestos a participar activamente en el proceso de aprendizaje, lo que a su vez influye en su interés por futuras experiencias pedagógicas. Al estar comprometidos, los estudiantes están más dispuestos a enfrentar desafíos académicos y a superar obstáculos que puedan surgir en su camino educativo.

Por otro lado, Arguedas (2010), indica que cuando se aborda las tres dimensiones del involucramiento escolar (conductual, emocional y cognitivo) las que están fuertemente interrelacionadas; permite crear una fuerte conexión emocional con la escuela, lo que a su vez impulsa la participación cognitiva y mejora las condiciones para el aprendizaje. También acota, que los estudiantes que están involucrados de manera integral en su experiencia educativa tienden a tener un mayor rendimiento académico, mejor salud emocional y una mayor probabilidad de éxito en su vida escolar y más allá.

De este modo, fomentar un alto nivel de involucramiento escolar en las tres dimensiones es fundamental para crear un entorno educativo enriquecedor y satisfactorio para todos los estudiantes. Además de prevenir la deserción escolar, el compromiso escolar también está

asociado con un mejor rendimiento académico (Velázquez y Palos, 2023). Los estudiantes comprometidos tienden a obtener mejores calificaciones y a tener un mayor sentido de pertenencia a la comunidad escolar. Esto crea un ambiente propicio para el aprendizaje y fomenta el desarrollo de habilidades socioemocionales, como la empatía, la cooperación y la responsabilidad (Sánchez y Andrade, 2020).

Además de los beneficios del compromiso escolar, se ha observado la importancia de implementar estrategias educativas que fomenten la motivación y generen un involucramiento activo por parte de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Una de estas estrategias es el aprendizaje basado en el juego. El aprendizaje basado en el juego se ha reconocido como una forma efectiva de promover la participación y la motivación de los estudiantes (Cornellà et al., 2020).

Esta metodología involucra el uso de actividades lúdicas y recreativas que permiten a los estudiantes aprender de manera activa y significativa. Rodríguez (2016) manifiesta que, al introducir elementos de juego en el aula, los estudiantes se sienten más motivados y comprometidos con el contenido académico. Acota que, este enfoque no solo tiene beneficios en términos de motivación y compromiso, sino que también promueve una cultura inclusiva en los niños. El juego proporciona un entorno en el que los estudiantes pueden interactuar y colaborar de manera equitativa, sin importar sus diferencias individuales. Esto fomenta la aceptación, el respeto mutuo y la valoración de la diversidad.

Además, el uso de juegos como método de aprendizaje promueve el crecimiento de las capacidades ejecutivas y emocionales de los estudiantes. Durante la actividad lúdica, los niños pueden poner en práctica destrezas como la planificación, la toma de decisiones, el control de impulsos y la resolución de situaciones problemáticas (Martín y Pastor, 2020). También les permite explorar y expresar emociones de manera segura, lo que contribuye a su desarrollo socioemocional.

De la misma forma, existen evidencias que respaldan la efectividad de esta propuesta. Por ejemplo, Castillo y Guío (2020) llevaron a cabo un estudio en el que desarrollaron actividades integrales que fusionaban la Educación Física con la lectura de cuentos. Los resultados obtenidos fueron notables, ya que se produjo una transformación de las prácticas pedagógicas habituales. Los docentes reflexionaron sobre los conocimientos pedagógicos que cada área aporta, lo que condujo a un beneficio holístico para todas las áreas involucradas. Este estudio contribuyó a desmitificar la creencia común de que el área de Educación Física se limita únicamente a la enseñanza de la actividad física, cuando en realidad también aporta al desarrollo cognitivo y afectivo de los estudiantes (Pérez et al., 2021).

La integración de la Educación Física con otras disciplinas, como la lectura de cuentos, proporciona un enfoque más completo y enriquecedor para los estudiantes. Les permite no solo ejercitar su cuerpo, sino también fortalecer habilidades cognitivas, como la comprensión lectora, el razonamiento lógico y la creatividad. Además, el componente emocional también se ve beneficiado, ya que el juego y la actividad física pueden ayudar a los estudiantes a gestionar el estrés, fortalecer su autoestima y fomentar la colaboración y la empatía.

Por tanto, la propuesta del aprendizaje basado en el juego en el contexto de la Educación Física es especialmente valiosa, puesto que no solo mejora la actividad y el movimiento, sino que también favorece el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes. La Educación Física se convierte en el eje principal para la integración de contenidos interdisciplinarios, lo que potencia aún más sus beneficios. A más de, promover el involucramiento escolar en los estudiantes, es clave para fomentar un ambiente educativo enriquecedor y favorecer su desarrollo integral.

En conclusión, el aprendizaje basado en el juego es una estrategia educativa efectiva para fomentar la motivación y el compromiso escolar, puede generar resultados positivos tanto en el rendimiento académico como en el bienestar general de los estudiantes. A más de la integración de la Educación Física con otras disciplinas, potencia su impacto educativo, permitiendo a los estudiantes adquirir conocimientos y habilidades de manera integral. De esta manera, se desmitifica la concepción limitada de la Educación Física y se reconoce su relevancia en el ámbito cognitivo y afectivo de los estudiantes.

1.5. Objetivos

1.5.1 Objetivo general

- Aplicar un programa interdisciplinar basado en el juego para mejorar el nivel de involucramiento en escolares de tercer año de básica de la Unidad Educativa “María Auxiliadora”.

1.5.2 Objetivos específicos

- Analizar el nivel de involucramiento en los niños del tercero de básica de la Unidad Educativa “María Auxiliadora” para partir de un diagnóstico.
- Diseñar una guía de estrategias didácticas de carácter interdisciplinar para desarrollar aprendizajes significativos a través del aprendizaje basado en el juego.
- Determinar los resultados de la implementación del programa interdisciplinar mediante la aplicación de un post test y del nivel de involucramiento en los niños.

Capítulo II: Marco teórico

2.1 Involucramiento escolar

2.1.1 Concepto de involucramiento escolar

Al abordar el tema del involucramiento de los estudiantes, es fundamental comprender que el aprendizaje no es un proceso aislado. No podemos simplemente hablar del involucramiento del estudiante como si él fuera el único responsable de su propio aprendizaje. Existen múltiples factores y actores que influyen en este proceso. Por lo tanto, es necesario considerar el concepto de involucramiento escolar, el cual engloba la interacción del estudiante con su entorno, familia, docentes, educadores, compañeros y otros agentes externos involucrados en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Dabenigno y Austral, 2020). Es importante señalar que el concepto de "involucramiento" puede tener diferentes acepciones, como compromiso en el aprendizaje, involucramiento académico, compromiso académico e implicación escolar. Esta variabilidad en la terminología ha sido corroborada durante la investigación en artículos científicos (Sánchez y Andrade, 2020), (Dabenigno y Austral, 2020). Es importante destacar que esta diversidad de términos proporciona una visión más completa y matizada del involucramiento en el contexto educativo, lo que a su vez permite una evaluación más precisa de su impacto en el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes.

Por esa razón, es importante considerar la visión integral del involucramiento escolar que proporciona, Dabenigno y Austral (2020), quienes indican que esto implica tres dimensiones: conductual, emocional y cognitivo. A continuación, se explica a detalle en que consiste cada una de estas dimensiones.

La parte conductual, según estos autores, se refiere a la participación activa de los estudiantes en actividades escolares, como asistir a clases, completar tareas y participar en proyectos grupales. Esta participación conductual crea una base sólida para el resto de las dimensiones del involucramiento escolar.

El componente emocional, por otro lado, se refiere al compromiso afectivo y la conexión emocional que los estudiantes experimentan con su escuela. Cuando ellos se sienten emocionalmente conectados con su entorno escolar, desarrollan un sentido de pertenencia y bienestar, lo que contribuye a una mejor convivencia con sus compañeros y docentes. Este sentimiento de conexión emocional también puede motivar a los estudiantes a esforzarse más en su aprendizaje y aprovechar oportunidades para mejorar.

La parte cognitiva se refiere a la participación mental y académica de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Implica la disposición y el interés de los estudiantes para participar activamente en las actividades de aprendizaje, como hacer preguntas, buscar información adicional y aplicar lo que han aprendido en diferentes contextos. El involucramiento cognitivo

está relacionado con el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas y autodirección en el aprendizaje (Dabenigno y Austral, 2020).

Por lo tanto, fomentar un alto nivel de involucramiento escolar en las tres dimensiones es fundamental para crear un entorno educativo enriquecedor y satisfactorio para todos los estudiantes. A la vez que, permitirá que los estudiantes estén involucrados de manera integral en su experiencia educativa, esperando que lleguen a tener un mayor rendimiento académico, una mejor salud emocional y una mayor probabilidad de éxito en su vida escolar.

Dicho de este modo, esta investigación considerará el involucramiento directo del estudiante, es decir, se explorarán sus percepciones, inquietudes y motivaciones en relación con su proceso de aprendizaje. Esto no implica descartar el papel del docente en el proceso, ya que también se analizarán las estrategias, recursos y metodologías que el docente utiliza para fomentar el aprendizaje de los estudiantes.

2.1.2 Importancia del involucramiento escolar en Educación Física

El involucramiento escolar en Educación Física es de sumamente importancia, ya que esta asignatura desempeña un papel fundamental en el desarrollo integral de los estudiantes. A continuación, se detallan algunas razones por las cuales el involucramiento escolar en Educación Física es relevante:

Salud y bienestar: La educación física fomenta la adopción de hábitos de vida saludables. Al participar activamente en las clases de educación física, los estudiantes desarrollan habilidades y conocimientos relacionados con la actividad física, la nutrición y la salud en general (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016). Esto les permite mantener un estilo de vida activo, prevenir enfermedades y mejorar su bienestar general.

Desarrollo físico y motor: A través de la educación física, los estudiantes tienen la oportunidad de desarrollar sus habilidades físicas y motoras. Participar en actividades deportivas, juegos y ejercicios les permite mejorar su coordinación, equilibrio, fuerza, resistencia y flexibilidad. (Rodríguez et al., 2020). Estas habilidades son fundamentales no solo para la práctica deportiva, sino también para llevar a cabo tareas diarias con mayor eficiencia.

Aprendizaje social y emocional: Durante las clases, los estudiantes interactúan entre sí, aprenden a trabajar en equipo, respetan las reglas y valoran la diversidad de habilidades y características de sus compañeros. Además, el ejercicio físico contribuye a liberar endorfinas y reducir el estrés, lo que favorece un estado de ánimo positivo y un mejor equilibrio emocional (Hernández et al., 2018).

Fomento de valores: A través de la participación en actividades deportivas, los estudiantes aprenden a respetar a sus compañeros y oponentes, a seguir las reglas establecidas ya enfrentar los desafíos con determinación. Estos valores son transferibles a otras áreas de la vida y son fundamentales para el desarrollo personal y social (Cañon y Villarreal, 2022).

Prevención del sedentarismo: El involucramiento en educación física contribuye a prevenir el sedentarismo, un problema creciente en la sociedad actual. Al fomentar la participación activa y regular en actividades físicas, se promueve un estilo de vida activo desde edades tempranas, lo que puede ayudar a prevenir problemas de salud relacionados con la inactividad física, como la obesidad, la diabetes y las enfermedades cardiovasculares (Solís y Borja, 2019).

En síntesis, el involucramiento escolar en Educación Física es esencial para promover la salud, el desarrollo físico y motor, el aprendizaje social y emocional, el fomento de valores y la prevención del sedentarismo. Proporcionando a los estudiantes las herramientas necesarias para llevar una vida saludable y activa, además de contribuir a su desarrollo integral como individuos.

2.1.3 Estrategias para generar involucramiento escolar en Educación Física

Generar el involucramiento de los estudiantes es un desafío crucial en el ámbito educativo. En los últimos años, se ha prestado una atención considerable a la parte cognitiva y se ha enfatizado la importancia de la metacognición para lograr este objetivo. Sin embargo, según Gelpi, et al. (2021), los indicadores más efectivos de involucramiento estudiantil no son aquellos impuestos por otros externamente, sino más bien aquellos en los que el propio estudiante atribuye su grado de implicación.

Para fomentar el involucramiento de los estudiantes, es esencial adoptar enfoques que promuevan la autopercepción de los alumnos como agentes activos de su propio aprendizaje. En lugar de imponer la participación desde afuera, se debe facilitar un ambiente propicio para que los estudiantes se sientan que tienen voz y autonomía en el proceso educativo (Arguedas, 2010). Esto implica fomentar la reflexión metacognitiva, es decir, que los estudiantes sean conscientes de sus propios procesos de pensamiento, aprendizaje y toma de decisiones.

Una estrategia efectiva para lograr esto es involucrar a los estudiantes en la planificación y evaluación de su propio aprendizaje. Por ejemplo, se les puede brindar la oportunidad de establecer metas personales, monitorear su progreso y evaluar sus logros. Esto no solo les brinda un sentido de control sobre su propio proceso de aprendizaje, sino que también los motiva a comprometerse más activamente en él.

Es importante fomentar la participación activa de los estudiantes en el aula. Se pueden utilizar métodos de enseñanza que promuevan la interacción, el debate y la colaboración entre pares. Al permitir que los estudiantes compartan sus opiniones, ideas y perspectivas, se les reconoce como contribuyentes valiosos en el proceso de aprendizaje, lo que aumenta su sentido de pertenencia y compromiso. Por ejemplo, se puede plantear preguntas sobre salud, hábitos perjudiciales, exponentes del deporte, datos curiosos sobre una disciplina deportiva,

Además, resulta esencial establecer una conexión positiva y basada en la confianza entre los profesores y los alumnos. Los maestros deben mostrar un interés auténtico en el bienestar y el progreso académico de cada estudiante, y estar dispuesto a ofrecer ayuda personalizada cuando sea necesario (Carrasco y Javaloyes, 2015). Esto genera un entorno seguro y propicio para el aprendizaje, donde los alumnos se sienten motivados y cómodos al participar de forma activa.

Una forma de poder generar esa interacción es el empleo de metodologías activas, puesto los estudiantes se involucran activamente en su aprendizaje, se sienten más motivados, comprometidos y responsables de su proceso de aprendizaje. Esto no solo les permite adquirir conocimientos y habilidades, sino también les permite desarrollar habilidades blandas, como el trabajo en equipo, la resiliencia, saber ganar y perder, entre otros elementos valiosos (Morente, et al., 2021).

Estas metodologías activas les brindan a los estudiantes la oportunidad de trabajar en equipo, fomentando así la colaboración y la comunicación efectiva (Espinoza, 2020). A través de proyectos colaborativos, estudios de caso y simulaciones, los estudiantes aprenden a interactuar ya resolver problemas de manera conjunta, fortaleciendo así sus habilidades de trabajo en equipo.

2.2 Aprendizaje basado en el juego

2.2.1 Concepto de aprendizaje basado en el juego y su importancia

El aprendizaje basado en el juego es un enfoque pedagógico que ha demostrado ser efectivo para involucrar a los estudiantes y mejorar su proceso de aprendizaje. Al utilizar el juego y actividades lúdicas como herramientas educativas, se busca despertar el interés de los estudiantes y promover un ambiente de aprendizaje divertido y estimulante (Vélez, et al., 2020).

Este enfoque reconoce que los estudiantes aprenden mejor cuando están activamente comprometidos en actividades que encuentran interesantes y significativas para ellos. Illescas et al. (2020) indican que, al introducir el juego como una forma de aprendizaje, se crea un contexto en el que los estudiantes pueden explorar, experimentar y descubrir conceptos y habilidades de manera práctica y experiencial; a más de permitir la participación de todas las personas.

El aprendizaje basado en el juego no se limita a un área o asignatura específica, sino que puede aplicarse a cualquier campo del conocimiento. Los juegos y actividades lúdicas pueden adaptarse para abordar una amplia variedad de contenidos curriculares, desde matemáticas y ciencias hasta literatura e historia, más aún tiene todos los componentes para ser abordado desde el área de Educación Física.

Es necesario hacer una distinción entre el juego y aprendizaje basado en el juego. El aprendizaje basado en el juego se refiere a aprender a través del juego. Danniels y Pyle (2018), mencionan que, el enfoque del aprendizaje basado en el juego se distingue del concepto más amplio de juego. Aunque no es necesario que una actividad de juego tenga un propósito educativo, el aprendizaje sigue siendo un elemento fundamental en la definición del aprendizaje basado en el juego.

Recapitulando, el aprendizaje basado en el juego es una estrategia educativa efectiva que aprovecha el poder del juego y las actividades lúdicas para involucrar a los estudiantes y mejorar su proceso de aprendizaje. Este enfoque reconoce la importancia de que los estudiantes estén activamente comprometidos en actividades interesantes y significativas para ellos, lo cual se logra a través de la introducción del juego como herramienta educativa. Es por ello, que el aplicar esta propuesta, ha tenido experiencias exitosas. Por ejemplo, se ha implementado el uso del aprendizaje basado en el juego, en la enseñanza de una segunda lengua (González y Álvarez, 2022), teniendo buenos resultados, como la cohesión del grupo, mayor fluidez en el uso de la lengua, aprendizaje de un amplio vocabulario. También existe una investigación (Giráldez, 2020) que ha funcionado la utilización de aprendizaje basado en el juego y Educación Física, donde recalca la importancia de involucrar movimiento a la enseñanza de los contenidos conceptuales de una nueva forma, donde genere mayor involucramiento de los estudiantes, permitiendo desarrollar una verdadera educación holística e integradora.

2.2.2 Pasos para implementar aprendizaje basado en el juego

Aplicar la metodología de aprendizaje basado en el juego, no es jugar por jugar, esto implica una serie de pasos que debe cumplirse para que se constituya en una metodología. En este sentido, luego de hacer una revisión bibliográfica concerniente a este tema, algunos autores (Domínguez de la Rosa, 2021; Lamonedá y Flores, 2020 y Zabala et al., 2020), señalan que debe cumplirse con una serie de pasos para que se considere como metodología, estas son:

- a. Establecer un objetivo pedagógico:** El juego debe tener un propósito educativo claro y contribuir al desarrollo de la materia o tema que se está trabajando. Debe estar alineado con los objetivos de aprendizaje. El objetivo pedagógico debe ser relevante y estar alineado con los contenidos o temas que se abordan en el currículo o programa educativo. Debe contribuir al desarrollo de habilidades, conocimientos o competencias específicas que se deseen promover en los estudiantes (Lamoneda y Flores, 2020).
- b. Simulación:** La simulación implica crear un entorno o una situación ficticia que representa aspectos de la realidad o de una determinada actividad. En el aprendizaje basado en el juego, la simulación se utiliza para brindar a los estudiantes la oportunidad de experimentar y practicar situaciones de manera segura y controlada.

La simulación debe proporcionar un contexto lo más cercano posible a la realidad de la actividad que se está representando (Domínguez de la Rosa, 2021). Esto implica incluir elementos, reglas y características que se asemejen a la situación real, para que los estudiantes puedan relacionarse el juego con el mundo real y transferir sus aprendizajes.

- c. **Interacción:** El estudiante debe ser el protagonista activo del juego. El juego debe fomentar la participación activa, la toma de decisiones y la resolución de problemas por parte del estudiante. La interacción es fundamental para el aprendizaje significativo. Cuando el estudiante se convierte en el protagonista activo del juego, se promueve su compromiso y participación activa en el proceso de aprendizaje. En lugar de ser un receptor pasivo de información, el estudiante asume un papel activo al tomar decisiones y enfrentar desafíos dentro del juego (Lamoneda y Flores, 2020). Esto fomenta una mayor implicación y motivación, ya que los estudiantes se sienten responsables de sus acciones y resultados.
- d. **Desafíos y progresión:** El juego debe tener desafíos y progresión. Debe contar con fases, etapas o un orden en el que se desarrolla. Los estudiantes deben tener claro cuál es la meta principal del juego y comprender el progreso que deben seguir para alcanzarla. En el aprendizaje basado en el juego, el juego diseñado debe estar de manera presente, problemas o desafíos que los estudiantes deben enfrentar y resolver. Estos problemas pueden variar en su nivel de dificultad y complejidad, y deben estar estructurados de manera progresiva. El juego debe tener fases o etapas bien definidas que guíen la progresión del estudiante. Cada fase o etapa puede introducir nuevos conceptos, desafíos o habilidades, y aumentar gradualmente la complejidad a medida que avanza el juego (Zabala et al., 2020).
- e. **Decoración:** se refiere a la incorporación de elementos visuales, auditivos o temáticos que añadan atractivo y motivación al juego. Estos elementos pueden incluir gráficos, colores llamativos, música, efectos de sonido, narrativa o cualquier otro recurso que ayude a crear un ambiente atractivo y estimulante para los estudiantes. La decoración en el juego no se refiere solo al aspecto estético, sino también a la utilización de elementos que despierten el interés y la curiosidad de los estudiantes. Por ejemplo, se pueden utilizar imágenes o ilustraciones relacionadas con el tema del juego, personajes interesantes, escenarios creativos o cualquier otro elemento que tenga relevancia para el contenido o los objetivos de aprendizaje (Zabala et al., 2020). El propósito de la decoración es crear un entorno atractivo que motive a los estudiantes a participar de manera activa en el juego y les brinde una experiencia más inmersiva.

- f. **Comunicación clara:** Los estudiantes deben tener claridad sobre el propósito del juego, la modalidad del juego, los integrantes y cualquier detalle relevante. La comunicación efectiva es esencial para que los estudiantes comprendan qué se espera de ellos y cómo participar en el juego. Un aspecto fundamental de este aspecto, son las instrucciones. Las instrucciones del juego deben ser claras y comprensibles para los estudiantes. Deben explicar de manera precisa y concisa los objetivos del juego, las reglas, las acciones permitidas y cualquier información relevante que los estudiantes necesiten para participar de manera efectiva. Las instrucciones deben ser presentadas de una manera accesible y en un lenguaje adaptado al nivel de comprensión de los estudiantes (Lamoneda y Flores, 2020).
- g. **Retroalimentación:** El juego debe proporcionar retroalimentación a los estudiantes sobre su desempeño y progreso. Esto puede ser a través de recompensas, puntos, comentarios o evaluaciones. La retroalimentación ayuda a los estudiantes a comprender su rendimiento ya mejorar sus habilidades. La retroalimentación en el aprendizaje basado en el juego se refiere a la información proporcionada a los estudiantes sobre su desempeño, progreso y resultados dentro del juego (Lamoneda y Flores, 2020). La retroalimentación tiene un papel fundamental en el proceso de aprendizaje, ya que ofrece a los estudiantes información relevante y específica que les permite reflexionar sobre su rendimiento y ajustar su enfoque de aprendizaje.
- h. **Reflexión:** Después de jugar, es importante que los estudiantes tengan la oportunidad de reflexionar sobre la experiencia. Pueden discutir lo que aprendieron, las estrategias que utilizaron y cómo podrían aplicar ese aprendizaje en situaciones reales. La reflexión es un componente crucial en el aprendizaje basado en el juego, ya que permite a los estudiantes analizar y evaluar su propia experiencia de juego, identificar aprendizajes significativos y conectarlos con los objetivos pedagógicos (Domínguez de la Rosa, 2021).

Estos pasos son importantes para garantizar que el aprendizaje basado en el juego sea efectivo y significativo. Al seguir estos pasos, se crea un entorno de aprendizaje en el que los estudiantes están comprometidos, motivados y adquieren conocimientos y habilidades de manera activa y práctica.

Los pasos que se indican dan la oportunidad de poderse aplicar a diversas asignaturas y se puede adaptar a cualquier contexto y edad de los estudiantes.

2.2.3 Evaluación en Educación Física mediante el aprendizaje basado en el juego

El reglamento a la Ley Orgánica Intercultural Bilingüe (RLOEI, 2023) que rige la normativa en educación, en el artículo 18, indica que, la evaluación se centra principalmente en proporcionar retroalimentación al estudiante con el objetivo de que pueda alcanzar al menos

los niveles mínimos establecidos para el desarrollo de los aprendizajes, destrezas, habilidades y competencias establecidas en el currículo; y que no siempre es necesario acreditar o notas como parte de los procesos de evaluación dirigidos a los estudiantes (Asamblea del Ecuador, 2023). Teniendo en cuenta este antecedente, resulta fundamental considerar una amplia gama de técnicas y estrategias de evaluación, más allá de los enfoques tradicionales basados en pruebas escritas.

Al evaluar en el área de educación física, es crucial tener en cuenta las circunstancias especiales que la rodean, como el lugar donde se llevan a cabo las prácticas, la cantidad de estudiantes y el tiempo disponible a la semana. Por lo tanto, es necesario que el profesor esté familiarizado con los procedimientos y técnicas que permitan trabajar tanto la individualidad como el trabajo en grupo. Se deben utilizar diferentes tipos de soportes para registrar la información relevante. Las técnicas y estrategias de evaluación en el contexto deportivo pueden presentar diversas formas, como observaciones directas de las habilidades y desempeño de los estudiantes durante la práctica de actividades físicas.

A decir de Blázquez (2006), la evaluación en Educación Física debe comenzar por conocer el rendimiento del estudiante a través de diferentes diagnósticos. En primer lugar, se debe realizar un diagnóstico genérico para determinar la aptitud física y motriz del estudiante, así como sus características somáticas y su condición física general. También es importante comprender sus motivaciones e intereses en relación con la educación física. En segundo lugar, se debe llevar a cabo un diagnóstico específico para evaluar las destrezas específicas relacionadas con los distintos bloques temáticos del programa de educación física. Por último, se debe realizar un diagnóstico de posibles puntos débiles para identificar cualquier condición médica o limitación particular que pueda afectar al estudiante durante las clases.

Además de evaluar al estudiante, también se debe evaluar la eficacia del sistema o metodología implementada. Es fundamental determinar si el sistema utilizado motiva e incentiva al estudiante a lograr los objetivos establecidos. El profesor puede aprovechar la clase de educación física para detectar el talento del estudiante en una disciplina específica, lo cual puede ser relevante para su proyecto de vida, especialmente si está enfocado en el ámbito deportivo (Blázquez, 2006). En tal caso, la institución educativa deberá brindar el apoyo necesario para ayudar al estudiante a desarrollar su potencial en esa área.

Entonces, al evaluar en el área de educación física, es esencial considerar las condiciones especiales en las que se lleva a cabo, conocer el rendimiento y las características de los estudiantes a través de diferentes diagnósticos, evaluar la eficacia del sistema utilizado y estar atento al talento y las metas individuales de los estudiantes para brindar el apoyo necesario.

Ahora, bien para llevar a cabo la evaluación en el aprendizaje basado en el juego en Educación Física, es necesario diseñar actividades que puedan recopilar información relevante sobre el progreso y los logros de los estudiantes. Estas actividades deben estar alineadas con los objetivos de aprendizaje y tener en cuenta los diferentes niveles de habilidad de los estudiantes (Pastor, et al., 2006). Por ejemplo, se pueden diseñar juegos o desafíos en los que los estudiantes demuestren habilidades específicas, como lanzamiento, recepción, equilibrio, coordinación o estrategia. Además, es importante establecer criterios claros de evaluación para que los estudiantes sepan qué se espera de ellos y cómo serán evaluados.

Anteriormente, se mencionó los elementos que se pueden tomar en cuenta en la parte diagnóstica, ahora, se explicará la parte de la evaluación formativa y la sumativa, aplicando aprendizaje basado en el juego.

La evaluación formativa juega un papel importante en el aprendizaje basado en el juego. Se trata de brindar retroalimentación constante y oportuna a los estudiantes para que puedan reflexionar sobre su desempeño y realizar ajustes (González, et al., 2021). Durante las actividades de juego, los docentes pueden observar a los estudiantes, registrar sus acciones y proporcionar comentarios específicos sobre su técnica, estrategia, toma de decisiones o colaboración en equipo. Además, se pueden aplicar: listas de cotejo o rúbricas para las diferentes fases del juego. Esta retroalimentación ayuda a los estudiantes a identificar sus fortalezas y áreas de mejora, y les permite tomar medidas para desarrollar sus habilidades.

En cuanto a la evaluación sumativa, es importante realizar evaluaciones que brinden una visión global del progreso y los logros de los estudiantes (González, et al., 2021). Puede incluir diferentes enfoques, como:

a) Portafolios: Los estudiantes pueden compilar un portafolio que incluya evidencias de su participación en juegos, actividades y desafíos durante un período determinado. Estas evidencias pueden ser fotografías, videos, reflexiones escritas u otros medios que muestren el desarrollo de sus habilidades y conocimientos en el área de Educación Física.

b) Presentaciones: Los estudiantes pueden realizar presentaciones donde demuestren sus aprendizajes a través de la exposición de juegos, estrategias, tácticas o habilidades específicas que han adquirido a lo largo del tiempo. Esto les permite demostrar su comprensión y aplicar los conceptos aprendidos en la práctica.

Estas herramientas permiten establecer criterios claros de evaluación y proporcionar una retroalimentación más precisa sobre el desempeño de los estudiantes. Por ejemplo, se pueden evaluar habilidades técnicas, conocimiento de las reglas del juego, capacidad de trabajo en equipo, toma de decisiones y estrategias utilizadas.

La evaluación en el área de Educación Física, utilizando la metodología de aprendizaje basada en el juego, proporciona una forma dinámica, motivadora y significativa de medir el progreso y los logros de los estudiantes. Al diseñar actividades de juego evaluables, ofrecer retroalimentación formativa constante y utilizar diferentes enfoques de evaluación sumativa, los educadores pueden obtener una visión integral de los conocimientos y habilidades de los estudiantes en el ámbito de la Educación Física (Blázquez, 2006).

Además, el aprendizaje basado en el juego enriquece la experiencia educativa al promover la participación activa, la colaboración, la toma de decisiones y la resolución de problemas. Al combinar la evaluación con esta metodología, se fomenta un aprendizaje más efectivo y significativo para los estudiantes en el área de Educación Física.

2.3 Interdisciplinariedad

2.3.1 Concepto de Interdisciplinariedad

La interdisciplinariedad es un enfoque que tiene como objetivo integrar y combinar conocimientos, métodos y enfoques de diversas disciplinas para encontrar solución a problemas complejos o situaciones específicas (Bell, et al., 2022). En lugar de trabajar de forma aislada dentro de los límites de una sola disciplina, la interdisciplina fomenta la colaboración y el intercambio de ideas entre diferentes campos de estudio. Al adoptar un enfoque interdisciplinario, se pueden obtener varios beneficios. En primer lugar, al combinar conocimientos y enfoques de diferentes disciplinas, se pueden obtener perspectivas más completas y amplias sobre un tema en particular. Esto permite una comprensión más profunda y holística de los problemas, lo que puede conducir a soluciones más efectivas (Castillo y Guío, 2020).

Además, la interdisciplinariedad fomenta la creatividad y la innovación, ya que involucra la combinación de ideas y métodos de diferentes campos. Al interactuar con diferentes disciplinas, los estudiantes y profesionales pueden descubrir nuevas formas de abordar los desafíos y generar ideas frescas (Ostos y Aparicio 2020). Otro beneficio importante de la interdisciplinariedad es su capacidad para fomentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Al brindarles la oportunidad de trabajar en proyectos que involucran diferentes disciplinas, se les proporciona un sentido de propósito y relevancia. Esto puede aumentar su interés en el aprendizaje y promover un desarrollo integral al permitirles aplicar y combinar conocimientos y habilidades de diversas áreas (Castillo y Guío, 2020).

2.3.2 Principios claves para aplicar la interdisciplinariedad

Para poder implementar eficazmente los principios de la interdisciplinariedad, es importante tener en cuenta una serie de requisitos fundamentales que se ha podido recabar a decir según Espinoza (2018) y Ministerio de Educación del Ecuador (2019).

- **Establecer un objetivo claro:** Es crucial definir el objetivo que se persigue al aplicar la interdisciplinariedad en el contexto educativo. ¿Qué se espera lograr con esta aproximación? ¿Qué beneficios se esperan obtener para los estudiantes? Al tener una meta definida, se facilita la planificación y la ejecución de las actividades interdisciplinarias.
- **Alinear intencionalidades y destrezas curriculares:** Es necesario asegurarse de que las intencionalidades de la interdisciplinariedad estén alineadas con las destrezas y competencias que se proponen en el currículo. Esto implica identificar las habilidades que se pretenden desarrollar en los estudiantes y buscar formas de integrarlas en las actividades interdisciplinarias.
- **Fomentar el trabajo cooperativo entre docentes:** La interdisciplinariedad requiere un espíritu de colaboración y cooperación entre los docentes de diferentes asignaturas. Es importante establecer canales de comunicación efectivos y promover espacios de encuentro donde los educadores puedan intercambiar ideas, planificar juntos y tomar decisiones en conjunto.
- **Establecer un eje central de unión:** Para que la interdisciplinariedad funcione, es necesario identificar un tema o problema que sirva como eje central en torno al cual se pueden integrar diversas disciplinas. Este tema o problema debe ser relevante y significativo para los estudiantes, y permitir abordarlo desde diferentes perspectivas disciplinarias.
- **Promover la participación activa de los docentes:** Los educadores deben involucrarse activamente en el diseño, la implementación y la evaluación de las actividades interdisciplinarias. Esto implica compartir conocimientos, experiencias y recursos con sus colegas, así como estar preparado para explorar nuevas formas de enseñanza y aprendizaje.
- **Considerar las motivaciones e intereses de los estudiantes:** Es esencial tener en cuenta las motivaciones y los intereses de los estudiantes al diseñar actividades interdisciplinarias. Esto ayuda a generar mayor compromiso y entusiasmo por parte de los estudiantes, ya que se sienten involucrados en el proceso de aprendizaje y ven la relevancia de lo que están estudiando.
- **Identificar el punto de encuentro entre la teoría y la práctica:** La interdisciplinariedad busca integrar diferentes perspectivas teóricas y prácticas. Es importante buscar conexiones significativas entre los conceptos teóricos y su aplicación práctica, de modo que los estudiantes puedan comprender la relevancia de lo que están aprendiendo y cómo se relacionan con el mundo real.

En definitiva, la implementación efectiva de la interdisciplinariedad requiere establecer objetivos claros, alinear intencionalidades y destrezas curriculares, fomentar la colaboración entre docentes, identificar un eje central de unión, promover la participación activa de los educadores, considerar las motivaciones e intereses de los estudiantes, y encontrar el punto de encuentro entre la teoría y la práctica. Estos requisitos son fundamentales para lograr una educación interdisciplinaria enriquecedora y significativa.

2.3.3 Estrategias para aplicar la interdisciplinariedad en Educación Física

El área de Educación Física, desde su aporte al desarrollo del currículo y alcance de los objetivos, aporta no solo con la práctica corporal, sino también a la realización individual y colectiva de composiciones expresivas y comunicativas (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016). Por tanto, a partir de los elementos que se acaban de mencionar, pueden ser el eje de la interdisciplinariedad a partir de proporcionar una educación auténtica y significativa, integrando elementos del contexto y la cultura. De esta forma, permite aplicar el conocimiento y el desarrollo de las habilidades en medio de situaciones prácticas o en situaciones reales, mientras se asimila de mejor manera la comprensión de los conceptos de las diversas asignaturas que se integren (Carrete y Buscá, 2023).

La otra forma de operativizar la interdisciplinariedad, se lo puede hacer desde diversas formas, generalmente se aplica mediante el aprendizaje basado en proyectos, de hecho, el propio Ministerio de Educación del Ecuador (2018), es aquello que recomienda y que trabajó durante la pandemia y desde antes en una asignatura como tal. No obstante, existen diversas estrategias que se pueden poner en práctica el desarrollo de los contenidos interdisciplinarios, se lo puede trabajar, con la propuesta de otra metodología activa. En este aspecto, la colaboración de los docentes es clave, a partir de establecer un eje sobre el cual trabajar. Por ejemplo, se establece como eje, valoración de la identidad ecuatoriana. Cada área puede contribuir desde el desarrollo de su destreza propia para contribuir a la consecución del eje de trabajo.

Los proyectos interdisciplinarios también brindan una oportunidad emocionante para los educadores, ya que les permite diseñar experiencias de aprendizaje integrales y significativas. Al involucrar a los estudiantes en proyectos que combinan juegos, actividades lúdicas y múltiples áreas de conocimiento, los educadores pueden fomentar el compromiso, la motivación y el pensamiento crítico de los estudiantes (Díaz, 2010). La creación de proyectos interdisciplinarios permite explorar temas desde diferentes perspectivas y utilizar conocimientos y habilidades de diversas disciplinas. Esto fomenta la conexión entre diferentes áreas de estudio y brinda a los alumnos a comprender las relaciones y su aplicación en la cotidianidad.

Por ejemplo, se pueden organizar juegos que involucren conocimientos de Educación Artística o Estudios Sociales. A partir del fortalecimiento del trabajo en equipo, aplican los conocimientos aprendidos en la otra materia. Existen evidencias, de lo positivo que ha sido la aplicación de la interdisciplinariedad en el área de Educación Física (Castillo, 2022).

2.4 Estado del arte

2.4.1 Investigaciones previas

A continuación, se presentan los resultados de las investigaciones existentes, las mismas que se realizó buscando, en tres categorías clave: involucramiento escolar, aprendizaje basado en el juego e interdisciplinariedad. Para llevar a cabo la indagación, se empleó una estrategia que implicó la búsqueda en repositorios académicos de Google, con un enfoque especial en los últimos cinco años. Además, se consideran dos trabajos de fin de máster que se encontraron, lo que resultó en la recopilación de un total de 15 artículos relevantes.

La gran mayoría de estas investigaciones se llevaron a cabo en el contexto europeo, con algunos estudios específicos en los contextos latinoamericanos de Chile y Colombia (Bernal, et al.,2023). Sin embargo, se observará un caso de desarrollo de estas temáticas en el contexto ecuatoriano, con la identificación de algunas tesis de maestría como excepciones (Mendoza, 2019).

Las investigaciones examinadas utilizaron una variedad de técnicas e instrumentos para recopilar datos (Lizalde et al., 2018). Estas técnicas incluyen entrevistas semiestructuradas con docentes, que proporcionarán perspectivas detalladas sobre la experiencia en el aula (Moneo y Ruiz, 2023). Además, se realizaron registros de observación en diarios del profesor para obtener información contextual sobre el entorno educativo. En algunos casos, se realizó a cabo entrevistas con expertos y se realizó un análisis de contenido de documentos internacionales para una evaluación más amplia y contextualizada de los temas investigados (Bernal, et al.,2023). Estos enfoques variados permitieron una comprensión profunda y completa de las cuestiones en estudio.

2.4.2 Principales hallazgos

Los estudios han arrojado resultados significativos, en las tres categorías de análisis. En la categoría involucramiento escolar: Mendoza (2019), realizó una investigación en el contexto ecuatoriano, que tuvo como objetivo analizar las oportunidades de aprendizaje que el juego ofrece en contextos urbanos vulnerables. Utilizando un método de investigación acción con enfoque inductivo y deductivo, junto con la técnica de observación y el uso de fichas y registros, se identificaron como resultados principales que la falta de involucramiento de los estudiantes se relaciona con la falta de interés, dificultades para comprender los contenidos y la carencia de apoyo familiar. Se proponen estrategias para mejorar el nivel de involucramiento, como la incorporación de tecnologías de la información y comunicación,

modificaciones en los ambientes de enseñanza-aprendizaje y la participación activa de los padres a través de acuerdos y compromisos. Las conclusiones resaltan que la falta de involucramiento se manifiesta en desinterés, distracción y escasa participación, contribuyendo a un bajo rendimiento académico, frustración y desinterés en el aprendizaje. Además, se destaca la baja participación de los padres en el proceso educativo como un factor relevante.

En la siguiente categoría, aprendizaje basado en juegos. En la investigación que efectuaron, Hernández et al. (2023), tuvo como objetivo analizar las oportunidades de aprendizaje que el juego ofrece en contextos urbanos vulnerables, utilizando un método de investigación acción con enfoque inductivo y deductivo. Se identificó que la falta de involucramiento de los estudiantes se vincula con la falta de interés, dificultades en la comprensión de contenidos y la carencia de apoyo familiar. Se propusieron estrategias, como el uso de tecnologías, cambios en ambientes educativos y participación activa de los padres, para mejorar el involucramiento. Las conclusiones resaltan que la falta de involucramiento se traduce en desinterés, distracción y escasa participación, afectando negativamente el rendimiento académico. La metodología empleó un diseño cuasiexperimental con dos grupos, y los resultados indicaron un aumento significativo en el rendimiento académico del grupo que recibió intervención basada en juegos. En conclusión, se sugiere que el aprendizaje basado en juegos puede ser efectivo para mejorar el rendimiento académico y la satisfacción de necesidades psicológicas básicas en estudiantes de bachillerato.

Por otro lado, Sepúlveda et al. (2023), encontraron que muchos de los estudiantes dedican tiempo a actividades sedentarias, como tareas del centro, ver televisión y jugar a la consola. Sin embargo, descubrieron que el uso de juegos didácticos en la clase de Educación Física puede ser eficaz para promover hábitos en niños de 6 y 7 años. Y, a pesar de dedicar tiempo a actividades sedentarias, la mayoría de los estudiantes aún participan en deportes de manera regular, lo que sugiere un equilibrio en su estilo de vida. Estos hallazgos subrayan la importancia de enfoques variados y contextualizados en la educación para abordar las necesidades y desafíos de los estudiantes.

Finalmente, en la categoría, interdisciplinar, Olguin et al. (2021), efectuaron una investigación que, tuvo como objetivo analizar el liderazgo intermedio en la formación de estilos de vida saludable en la comunidad escolar, enfocándose en TIC, interdisciplinariedad y unidad escuela-familia. Se empleó un paradigma mixto con componente cualitativo y cuantitativo, utilizando un diseño de investigación-acción y cinco instrumentos para recopilar información. Los resultados indican que el plan de acción, centrado en la Educación Física como respuesta a la pandemia de COVID-19 en una escuela en Chile, es efectivo para promover estilos de vida saludables. La colaboración interdisciplinaria, el uso de TIC y la estrecha relación entre

la escuela y la familia lograron cambios positivos en actitudes y comportamientos de los estudiantes, siendo bien valorados por directivos, familias, profesores y estudiantes. En resumen, la estrategia implementada es una vía válida para fomentar la formación de estilos de vida saludables en estudiantes de enseñanza básica.

Y un hallazgo parecido, a la propuesta realizado, fue la investigación realizada por Lizalde et.al (2019), que tuvo como objetivo identificar diferencias en las calificaciones obtenidas en un proyecto interdisciplinario de acrosport según la matrícula en tres asignaturas integradas y analizar la valoración del alumnado sobre la contribución de las asignaturas involucradas en el proyecto. La metodología propuesta es un diseño cuasi-experimental de medidas repetidas pre y post-intervención, evaluando el aprendizaje matemático y niveles de actividad física. Se emplea un grupo de control y un grupo de intervención, recopilando datos mediante acelerómetros ActiGraph-GT3X y pruebas de conocimiento matemático. Además, se realizan entrevistas semiestructuradas con los docentes y se registran observaciones en un diario del profesor. Los resultados presentan un protocolo de actuación interdisciplinaria entre las áreas de matemáticas y Educación Física implementado en una escuela en Asturias. En conclusión, la propuesta interdisciplinaria fue buena, consiguió buenos resultados en la mejora del rendimiento académico y físico, pero dejó sentado que debe ser más evidente la sinergia entre las asignaturas, de una manera clave, siendo esta la debilidad de la investigación.

En síntesis, los estudios revisados en involucramiento escolar, aprendizaje basado en juegos e interdiscipliniedad revelan tendencias cruciales para la mejora educativa. Se destaca la importancia de abordar la falta de interés y apoyo familiar, proponiendo estrategias innovadoras para fortalecer el compromiso estudiantil. La eficacia del aprendizaje basado en juegos resalta su potencial no solo para impulsar el rendimiento académico, sino también para fomentar hábitos saludables. En el ámbito interdisciplinario, se subraya la efectividad de la colaboración entre áreas, el uso de tecnologías y la participación activa de la familia en la formación de estilos de vida saludables. Aunque la propuesta de integración de asignaturas de Lizalde et al. (2019) sugiere mejoras en la sinergia entre áreas, en conjunto, estos hallazgos ofrecen una visión integral y sugerencias valiosas para enriquecer las prácticas educativas, adaptándose a las cambiantes necesidades de la educación contemporánea.

Capítulo III: Metodología

3.1 Enfoque

La elección del enfoque cuantitativo en esta investigación, centrada en la implementación de una propuesta interdisciplinaria basada en el juego para aumentar el compromiso de los niños, se justifica por su capacidad para medir de manera objetiva y precisa el compromiso, una variable compleja. La investigación cuantitativa confía en la experimentación y los análisis de causa-efecto, lo que resulta fundamental para evaluar el impacto de la propuesta de manera cuantificable (Otero, 2018). A través de cuestionarios de pre test y pos test, se pueden comparar cuantitativamente los niveles de compromiso antes y después de la implementación. En este contexto, el enfoque cuantitativo se revela como el idóneo para examinar el compromiso de los niños en esta investigación, al proporcionar una base sólida para evaluar los efectos de la propuesta y para establecer relaciones de causa y efecto de manera precisa.

3.2 Tipo de investigación

La presente investigación responde a un tipo de enfoque cuasiexperimental, fundamentándose en la necesidad de establecer claramente un grupo de control y un grupo de intervención, ambos sometidos al mismo instrumento de medición. Esta característica metodológica resulta esencial para llevar a cabo una evaluación precisa y rigurosa (Ramos, 2021) de los efectos de la propuesta interdisciplinaria basada en el juego en el nivel de involucramiento de los niños.

Además, se optó por este enfoque debido a su carácter longitudinal, que involucra la aplicación de un pretest y un postest para evaluar los niveles de involucramiento a lo largo del tiempo. Lo que permite una medición constante y precisa de las dimensiones del compromiso, permitiendo la capacidad de detectar cualquier cambio significativo que pudiera atribuirse a la propuesta interdisciplinaria.

3.3 Población y muestra

La investigación se efectuó con estudiantes de tercer año de educación básica, correspondientes a la Unidad Educativa Particular "María Auxiliadora". Esta institución, se encuentra ubicada en la ciudad de Cuenca, en el centro histórico de la ciudad (Vargas Machuca y Sucre esquina). El total de estudiantes es de 600 estudiantes, únicamente de sexo femenino, y 45 docentes. La aplicación se llevó a cabo en la sección matutina de los dos paralelos, designados como "A" y "B". En total, participaron 52 estudiantes (mujeres) de edades comprendidas entre 8 y 9 años. La razón por la que se seleccionó este grupo etario corresponde a que es una etapa crítica de su desarrollo cognitivo, emocional y social. Esta edad se considera un momento importante para implementar intervenciones educativas y

sociales, ya que los niños están en un período de rápido crecimiento y adquisición de habilidades (Bran,2023).

El paralelo “A” (27 estudiantes) es el grupo en el cual se realizó la intervención y el paralelo “B” (25 estudiantes) fue el grupo control, aquel que no se realizó la intervención, sino que se siguió trabajando de manera tradicional, sin desarrollar conocimientos interdisciplinarios y sin la aplicación de la metodología aprendizaje basado en el juego. En los dos casos se realizaron dentro del periodo escolar. Las muestras seleccionadas fueron de carácter aleatorio simple, es decir, para determinar que paralelo, será el de intervención y el de control. Por tanto, se utilizó el criterio de inclusión, al paralelo “A” y el de exclusión, paralelo “B”.

Criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión

- Estudiantes que pertenecen al tercer año de educación básica paralelo “A” Unidad Educativa Particular “María Auxiliadora”.
- Consentimientos firmados por representantes legales que autorizan la participación de sus representados (Anexo A).

Criterios de exclusión.

- Estudiantes que sus representantes legales no han firmado el consentimiento informado.
- Estudiantes que manifiesten su no voluntad de ser parte de la investigación.

Consideraciones éticas

En una investigación con niños es importante tener en cuenta las consideraciones éticas para asegurar su bienestar y protección durante el estudio. Entre estas consideraciones se incluyen:

- Autorización de los Directivos: Se expuso el objetivo de la investigación al directivo de la institución y se obtuvo su autorización. Se explicaron los plazos y objetivos de la investigación.
- Firma de consentimiento informado: Se obtuvo el consentimiento informado de los padres o tutores legales del niño. Además, se explicó de manera clara y sencilla al niño lo que implicaba su participación en la investigación (Anexo A).
- Privacidad y confidencialidad: Se garantizó la privacidad y confidencialidad de los datos recolectados durante el estudio, asegurando que la identidad del niño no fuera revelada sin su consentimiento o el de sus padres o tutores legales. Tampoco se revelaron las fotografías en redes sociales.
- Protección del bienestar del niño: Se tomaron medidas para evitar cualquier daño físico o emocional al niño participante y se estuvo dispuesto a detener la investigación en caso de que surgieran efectos negativos no previstos.

- Responsabilidad del investigador: El investigador fue responsable de planificar y realizar la investigación con la máxima ética posible y reportó cualquier problema o preocupación que surgió durante el estudio.
- Duración de la intervención: La investigación se llevó a cabo en 10 semanas, evitando retrasos a menos que fueran por casos de fuerza mayor. El investigador demostró planificación y organización en la investigación.

3.4 Variables del estudio

Variables dependientes

- Involucramiento de los estudiantes en sus tres dimensiones: cognitivo, emocional y conductual.
- Guía de trabajo de planificación de actividades que ayude a desarrollar el involucramiento de los estudiantes, aplicando aprendizaje basado en juego.

Variables independientes

- Motivación intrínseca de los niños.
- Apoyo del docente de aula a la ejecución de la propuesta.
- Cohesión, afinidad para participar en dinámicas de grupo.

3.5 Matriz de variables, definición e indicadores

A continuación, se presenta la operativización de cada una de las variables.

Tabla 1 Operacionalización de las variables

Nombre de variable	Tipo de variable	Factores que inciden	Indicadores
Involucramiento de los estudiantes en sus tres dimensiones: cognitivo, emocional y conductual.	Dependiente	Metodología de enseñanza aplicada. Apoyo por parte del docente.	Participación en clase: El nivel de participación activa de los estudiantes en discusiones, preguntas y actividades en clase puede ser un indicador del involucramiento cognitivo y conductual.
Guía de trabajo de planificación de actividades que ayude a desarrollar el involucramiento de los estudiantes, aplicando aprendizaje basado en juego.	Dependiente	Entorno del aprendizaje. Contenido y Diseño de la Guía de Trabajo. Acceso a recursos y materiales didácticos.	Evaluación de actitudes y emociones. Estos elementos son evaluados con la Escala de Compromiso hacia las Tareas Escolares de Rigo y Donolo (2018), Participación Activa en Juegos y Actividades: Medir la participación activa de los estudiantes en juegos y actividades específicas de la guía de trabajo como indicador de su involucramiento. Estos elementos son evaluados con la Escala de Compromiso hacia las Tareas Escolares de Rigo y Donolo (2018),
Motivación intrínseca de los niños	Independiente	Intereses personales. Tipo de refuerzos que se usen.	Nivel de involucramiento en la actividad propuesta.

Apoyo del docente de aula a la ejecución de la propuesta.	Independiente	Éxito o fracasos previo en actividades iguales o similares. Tipo de actividad propuesta	Colaboración de los docentes en la ejecución de la propuesta.
Cohesión, afinidad para participar en dinámicas de grupo.	Independiente	Conocimiento y comprensión de la propuesta. Motivación y actitud del docente.	Logro de objetivos propuestos. Cohesión en el grupo. Tolerancia a las dificultades.
		Objetivos propuestos. Tipo de actividad. Responsabilidades individuales.	

Fuente: Elaboración propia.

3.6 Materiales y métodos para la recolección de datos

En la presente investigación tomó como punto de partida el diagnóstico de los 52 estudiantes, distribuidos de la siguiente manera: 27 corresponde al grupo intervención y 25 al grupo control. De tal manera que, en su primera fase, se aplicó la Escala de Compromiso hacia las Tareas Escolares de Rigo y Donolo (2018) (Anexo B). Cabe mencionar que esta escala, se aplicó a los dos grupos de manera diferenciada y con los respectivos consentimientos informados a sus padres. Debido a la edad que tienen los niños, se tuvo que ir realizando precisiones y respondiendo a las dudas que tenían los niños sobre cierta terminología.

Una vez aplicado el pretest con los estudiantes se inició a desarrollar la propuesta de intervención para luego de las 10 semanas, nuevamente aplicar la misma escala y efectuar el postest respectivo.

A continuación, se da un detalle del cuestionario y sus componentes.

Escala de Compromiso hacia las Tareas Escolares de Rigo y Donolo (2018)

Objetivo: evaluar y medir el nivel de compromiso y motivación de los estudiantes hacia sus tareas escolares durante las clases.

Características: Conforman 18 ítems, los mismos que están distribuidos en las 3 subcategorías que indica el involucramiento: cognitivo, afectivo y conductual (Anexo C).

Escala de valoración: tipo Likert de 5 puntos, donde el valor 1=Siempre, 2=Casi siempre, 3=Normalmente, 4=A veces y 5= Casi nunca

Resultados: analicemos los resultados de la escala que hemos confirmado como precisa, si observamos puntuaciones bajas en algunos ítems, esto debería interpretarse como un indicativo de que los participantes muestran un compromiso más alto. Esto se ajusta a cómo está diseñada la escala Likert en este cuestionario, donde los valores bajos representan una mayor implicación. La interpretación se lo hace con esta tabla, según Rigo y Donolo, (2018):

Tabla 2. Interpretación de la Escala de Involucramiento

	Cognitiva	Afectiva	Conductual
Mínima	6	6	6
Máxima	27	29	30

Fuente: Elaboración propia.

3.7 Programa de intervención

El presente programa de intervención tuvo como objetivo, aplicar un programa interdisciplinar basado en el juego para mejorar el nivel de involucramiento en escolares de tercer año de básica de la Unidad Educativa “María Auxiliadora”. Con el afán de cumplir dicho objetivo, se evaluó un diagnóstico pretest. Con los resultados del mismo se diseñó dos guías: “Amovernos con ritmo” (Anexo D) y “Caza Tesoros” (Anexo E). El diseño de la guía estuvo estructurado, en dos unidades curriculares, en el cual, los estudiantes realizaron dos trabajos interdisciplinarios que tuvieron una duración de 4 semanas cada uno, con una semana adicional prevista para comentarios y situaciones imprevistas. El desarrollo de las guías, se abordaron durante las clases de Educación Física, que se llevaron a cabo dos veces por semana, con una duración de 45 minutos. Es importante destacar que, al ser contenidos interdisciplinarios, los docentes de aula también participaron en el proceso. Cada trabajo tendrá un eje temático el cual discurren las destrezas y contenidos, los mismos que se reflejan en la siguiente tabla, de la mano de cada una de las fases que compone la metodología aprendizaje basado en el juego, con la respectiva semana que corresponde.

La propuesta, se encuentra detallada minuciosamente en los dos anexos (D y E), aquí únicamente se detallará las destrezas utilizadas del currículo ecuatoriano 2016, explicando la sinergia entre las mismas.

También se enumera los pasos que se efectuaron en el desarrollo de la propuesta, tomando en consideración que son los pasos que sugiere la metodología aprendizaje, bajo lo que indicaron algunos autores tales como; (Domínguez de la Rosa, (2021) (Lamonedada y Flores, 2020) (Zabala et al., 2020).

- a. establecer un objetivo pedagógico
- b. simulación
- c. hola interacción
- d. desafíos y progresión
- e. decoración
- f. comunicación clara
- g. retroalimentación
- h. reflexión

3.7.1 Proyecto: “A movernos con ritmo” (Anexo D)

3.7.1.1 Asignaturas y destrezas que contribuyen para el enfoque interdisciplinar

Cabe destacar que las siguientes destrezas son tomadas del Currículo 2016 (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016)

- Destrezas de Educación Física

EF. 2.2.4 Realizar combinaciones de destrezas y habilidades motrices básicas (por ejemplo, desplazarse y rolar o combinar roles con saltos y enlazar las destrezas con diferentes desplazamientos o giros), que le permitan mejorar su desempeño en la práctica gimnástica.

EF. 2.2.6 Identificar la importancia del cuidado de sí y de sus pares, para construir acuerdos básicos de seguridad que le permitan la realización de destrezas y acrobacias.

- Destreza de Matemáticas

M.2.2.7. Reconocer líneas, rectas y curvas en figuras planas y cuerpos.

- Destreza de Lengua y Literatura

L.L. 2.5.1 escuchar y leer diversos géneros literarios (privilegiando textos ecuatorianos, populares y de autor), para potenciar la imaginación, la curiosidad y la memoria. (Aquí los niños disfrutarán del cuento del reino del revés donde todo sucede al revés).

- Destreza de Ciencias Naturales

Cn.2.2. 4 Explicar la importancia de la alimentación saludable y la actividad física, de acuerdo a su edad y a las actividades diarias que realiza.

- Destreza de Estudios Sociales

CS. 2.2.1 Reconocer y ubicar la vivienda, la escuela y la localidad a partir de puntos de referencia y representaciones gráficas (croquis, planos, etc.), considerando accidentes geográficos y posibles riesgos naturales.

3.7.1.2 Sinergia de las destrezas del Proyecto “A movernos con ritmo”

El proyecto "A movernos con ritmo" logra su objetivo de fomentar la colaboración y el aprendizaje interdisciplinario al integrar destrezas de Educación Física, Matemáticas, Lengua y Literatura, Ciencias Naturales y Estudios Sociales. La creación de rutinas gimnásticas, la simulación de un torneo y la interacción activa fortalecen la conexión entre estas destrezas, promoviendo un aprendizaje integral y participativo. El énfasis en la seguridad durante la ejecución de las prácticas no solo refuerza las habilidades de Educación Física, sino que también establece vínculos con las destrezas de Ciencias Naturales al resaltar la importancia de la actividad física y la alimentación saludable. La aplicación de la metodología de aprendizaje basado en el juego, a través de la simulación de un torneo gimnástico, integra habilidades de diversas áreas, cultivando la creatividad, la expresión, la resolución de problemas y el trabajo en equipo. La interacción activa, la creación de rutinas basadas en cuentos y la exploración de lugares contribuyen significativamente a la conexión entre las

destrezas, potenciando así la participación activa y el compromiso de los estudiantes en el proceso educativo.

3.7.2 Proyecto: “Caza Tesoros” (Anexo E)

3.7.2.1 Asignaturas y destrezas que contribuyen para el enfoque interdisciplinar:

- Destrezas de Educación Física

EF. 2.1.5 Reconocer la necesidad de construir, acordar, respetar y modificar las reglas propuestas colectivamente, para participar de diferentes juegos, pudiendo acondicionarlos al contexto.

EF. 2.1.4 Participar placenteramente de diferentes tipos de juego a partir del reconocimiento de las características, objetivos y demandas que presentan dichas prácticas.

- Destreza de Matemáticas

M.2.1.17. Reconocer y diferenciar los números pares e impares por agrupación y de manera numérica.

- Destreza de Lengua y Literatura

L.L. 2.4. 4 Escribir descripciones de objetos, animales, lugares y personas; ordenando las ideas según una secuencia lógica, por temas y subtemas, por medio de conectores consecutivos, atributos, adjetivos calificativos y posesivos, en situaciones comunicativas que lo requieran.

- Destreza de Ciencias Naturales

CN.2.2. 1 Ubicar el cerebro, el corazón, los pulmones y el estómago en su cuerpo, explicar sus funciones y relacionarlas con el mantenimiento de la vida.

- Destreza de Estudios Sociales

CS. 2.1.8 Reconocer acontecimientos, lugares y personajes de la localidad, parroquia, cantón, provincia y país, destacando su relevancia en la cohesión social e identidad local o nacional.

3.7.2.2 Sinergia de las destrezas:

El proyecto "Caza Tesoros" se presenta como una iniciativa ingeniosa que integra hábilmente diversas destrezas pedagógicas para enriquecer las habilidades motrices de los estudiantes de educación elemental. Las destrezas de Educación Física, Matemáticas, Lengua y Literatura, Ciencias Naturales y Estudios Sociales convergen de manera efectiva en la creación de un emocionante juego de búsqueda del tesoro. La ambientación visual y auditiva, junto con la narrativa motivadora, establecen una conexión entre las destrezas y la simulación del evento, fomentando el reconocimiento de reglas colectivas y el placer de participar en diferentes tipos de juegos. La aplicación de conocimientos matemáticos, la redacción de descripciones y la ubicación de órganos humanos durante los desafíos refuerzan la interdisciplinariedad del proyecto. La seguridad y los valores clave promovidos, como el

respeto, la honestidad y la cooperación, se integran hábilmente en las reglas del juego, cultivando un ambiente de aprendizaje inclusivo. La interacción activa en grupos asignando roles específicos estimula la colaboración y el liderazgo, contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes. La progresión del proyecto a través de desafíos escalonados y la retroalimentación con insignias y premios enfatizan el reconocimiento y la celebración de los logros individuales y colectivos. En conjunto, este proyecto encapsula la esencia del aprendizaje lúdico e interdisciplinario, proporcionando a los estudiantes una experiencia educativa envolvente y participativa

3.8 Análisis e interpretación de datos

Después de seguir la metodología establecida en este proyecto de investigación, se procedió a transferir los datos recopilados de los cuestionarios al software Microsoft Excel. Posteriormente, se llevó a cabo el análisis de estos datos utilizando el software estadístico SPSS V25, donde se realizó un análisis estadístico de la variable, involucramiento escolar, aplicando, la Escala de Compromiso hacia las Tareas Escolares de Rigo y Donolo (2018). Se llevó a cabo el análisis de la variable con un intervalo de confianza del 95% y un nivel de significancia del 5% para todas las pruebas. Para evaluar el impacto del programa de intervención mediante la aplicación del aprendizaje basado en juegos con un enfoque interdisciplinario, se siguió el siguiente proceso: se calcularon la media, desviación estándar y varianza para cada uno de los indicadores, seguido por la evaluación de las diferencias significativas mediante la aplicación de una prueba t para dos muestras, utilizando los resultados posttest tanto del grupo control como del grupo de intervención.

Capítulo IV: Resultados y Discusión

4.1 Resultados

En este capítulo, se exponen los hallazgos y se realiza un análisis exhaustivo sobre los impactos derivados de la implementación del Programa interdisciplinar basado en el juego para mejorar el involucramiento en escolares de la Unidad Educativa Particular “María Auxiliadora”, en 52 estudiantes (mujeres), que se encuentran en edades entre 8 y 9 años. Se inicia con un análisis de la parte diagnóstica, de los resultados obtenidos de la Escala de Compromiso hacia las Tareas Escolares de Rigo y Donolo (2018), y luego, se hace un contraste con los resultados del postest. Finalmente, se hace un análisis de manera general de las preguntas, divididas por las 3 dimensiones (afectiva, conductual y cognitiva), tal como indica la propia escala (Anexo C).

Esto posibilita una comprensión exhaustiva de cómo esta propuesta impacta en el involucramiento de los estudiantes. Estos datos no solo posibilitarán obtener una perspectiva completa de los resultados derivados de la implementación, sino que también servirán como un fundamento sólido para futuros debates y para tomar decisiones informadas sobre el involucramiento de los estudiantes de la Unidad Educativa Particular “María Auxiliadora”.

Tabla 3 Resultados de la evaluación diagnóstica de la Escala de Compromiso hacia las Tareas Escolares de Rigo y Donolo (2018), grupo control.

Pre test aplicado a 25 estudiantes correspondientes del grupo control				
Dimensión	Puntaje mínimo	Puntaje máximo	Promedio obtenido (Media)	Desviación estándar
Afectiva	6	29	15,12	1.41
Conductual	6	30	16,16	1.39
Cognitiva	6	27	16,44	1.44
TOTAL		86		

Fuente: elaboración propia

Interpretación de los resultados: En promedio, el grupo control obtuvo una puntuación de 15.12 en la dimensión afectiva. La desviación estándar de 1.41 indica que las puntuaciones están relativamente cercanas al promedio, con una dispersión moderada. En la dimensión conductual, el promedio del grupo control fue de 16.16. La desviación estándar de 1.39 sugiere que las puntuaciones tienden a estar más cerca del promedio, con menos variabilidad que en la dimensión afectiva. La dimensión cognitiva tuvo un promedio de 16.44, y la desviación estándar de 1.44 indica que las puntuaciones tienen una dispersión moderada alrededor del promedio. Estos resultados sugieren que, en general, el grupo control tiene un

compromiso hacia las tareas escolares bastante equilibrado en las tres dimensiones evaluadas. Los puntajes promedio indican un nivel razonable de compromiso, y las desviaciones estándar sugieren cierta variabilidad en los niveles individuales de compromiso dentro de cada dimensión

Tabla 4. Resultados de la evaluación diagnóstica de la Escala de Compromiso hacia las Tareas Escolares de Rigo y Donolo (2018), grupo intervención.

Pre test aplicado a 27 estudiantes correspondientes del grupo intervención				
Dimensión	Puntaje mínimo	Puntaje máximo	Promedio obtenido (Media)	Desviación estándar
Afectiva	6	29	15,33	1.37
Conductual	6	30	16,63	1.47
Cognitiva	6	27	16,30	1.44
TOTAL		86		

Fuente: elaboración propia

Interpretación de los resultados: En la dimensión afectiva, el grupo de intervención tiene un promedio de 15.33, indicando un nivel moderado de compromiso emocional hacia las tareas escolares. La desviación estándar de 1.37 sugiere una dispersión moderada de las puntuaciones alrededor del promedio. En cuanto a la dimensión conductual, el promedio es de 16.63, señalando un nivel relativamente alto de compromiso en comportamientos relacionados con las tareas escolares. La desviación estándar de 1.47 indica cierta variabilidad en las puntuaciones, pero en general, las puntuaciones están cerca del promedio. La dimensión cognitiva muestra un promedio de 16.30, indicando un compromiso cognitivo moderado hacia las tareas escolares. La desviación estándar de 1.44 sugiere una dispersión moderada alrededor del promedio.

En resumen, el grupo de intervención parece tener un compromiso general moderado hacia las tareas escolares, con una tendencia ligeramente más alta en la dimensión conductual en comparación con las dimensiones afectiva y cognitiva. Estos resultados proporcionan una visión inicial del compromiso de este grupo antes de cualquier intervención. Para una evaluación más completa, se necesitará comparar estos resultados con los obtenidos después de la intervención y considerar otros factores contextuales.

Tabla 5 Comparación de los resultados de la evaluación diagnóstica de la Escala de Compromiso hacia las Tareas Escolares de Rigo y Donolo (2018), entre el grupo intervención y el grupo control

Dimensión	GRUPO CONTROL 25 ESTUDIANTES		GRUPO INTERVENCION 27 ESTUDIANTES		
	Promedio obtenido (Media)	Desviación estándar	Promedio obtenido (Media)	Desviación estándar	Aplicación de prueba T
Afectiva	15,12	1.41	15,33	1.37	0.49
Conductual	16,16	1.39	16,63	1.47	- 1.02
Cognitiva	16,44	1.44	16,30	1.44	0.22

Fuente: Elaboración propia

Interpretación de datos: Las siguientes interpretaciones se lo hace con un contraste del nivel de significancia del 5%.

Dimensión afectiva: El valor t de 0.49 no supera el valor crítico, lo que sugiere que no hay diferencias significativas en la dimensión afectiva entre el grupo control y el grupo intervención

Dimensión conductual: El valor t de -1.02 no supera el valor crítico, lo que sugiere que no hay diferencias significativas en la dimensión conductual entre el grupo control y el grupo intervención.

Dimensión cognitiva: El valor t de 0.22 no supera el valor crítico, lo que sugiere que no hay diferencias significativas en la dimensión cognitiva entre el grupo control y el grupo intervención.

Conclusión General: En base a los resultados de la prueba t para las tres dimensiones (Afectiva, Conductual, Cognitiva), no hay evidencia significativa para afirmar que haya diferencias entre el grupo control y el grupo intervención en cuanto al compromiso hacia las tareas escolares en la evaluación pre test.

Tabla 6. Comparación de los resultados de la evaluación post test de la Escala de Compromiso hacia las Tareas Escolares de Rigo y Donolo (2018), grupo control.

Dimensión	GRUPO CONTROL 25 ESTUDIANTES		GRUPO INTERVENCION 27 ESTUDIANTES		Aplicación de prueba T	Valor T
	Promedio obtenido (Media)	Desviación estándar	Promedio obtenido (Media)	Desviación estándar		
Afectiva	15.36	1.38	17,11	1.30	-4.69	- 3.14
Conductual	16,28	1.37	17.52	1.36	- 3.27	-4.01
Cognitiva	16,60	1.41	18.19	1.37	-4.12	-5.04

Fuente: elaboración propia

Interpretación de los resultados: Dimensión afectiva: La diferencia en las puntuaciones medias entre los grupos es estadísticamente significativa ($p < 0.05$), indicando que la intervención tuvo un impacto significativo en la dimensión afectiva, aumentando el compromiso emocional de los estudiantes hacia las tareas escolares. Dimensión conductual: La diferencia en las puntuaciones medias es estadísticamente significativa ($p < 0.05$), lo que sugiere que la intervención ha tenido un impacto significativo en el comportamiento de los estudiantes hacia las tareas escolares, mejorando el compromiso conductual. Dimensión cognitiva: La diferencia en las puntuaciones medias es altamente significativa ($p < 0.05$), indicando que la intervención ha tenido un impacto sustancial en la dimensión cognitiva, aumentando significativamente el compromiso intelectual de los estudiantes hacia las tareas escolares.

En resumen, la intervención ha demostrado ser eficaz en mejorar el compromiso afectivo, conductual y cognitivo de los estudiantes hacia las tareas escolares en comparación con el grupo de control.

Análisis por dimensiones

Tabla 7. Análisis de las preguntas de la dimensión Afectiva

Preguntas	PRE CONTROL	POST CONTROL	VARIACIÓN	PRE INTER	POST CONTROL	VARIACIÓN
	MEDIA	MEDIA		MEDIA	MEDIA	
1 En la clase los contenidos y las actividades son interesantes y agradables.	2,08	2,12	0.04	2,33	3,00	0.67
2 Me gusta aprender y me interesa las materias y las actividades de aprendizaje.	2,24	2,24	0.00	2,07	2,41	0.34
3 Siento una sensación de satisfacción cuando realizo las tareas en clase.	2,72	2,8	0.08	2,74	2,78	0.04
4 Siempre tengo curiosidad por aprender cosas nuevas y me gusta hacer las actividades.	3,20	3,2	0.00	3,19	3,41	0.22
5 Me siento emocionado cuando empezamos un nuevo tema en clase.	2,44	2,48	0.04	2,52	2,78	0.26
6 Estoy muy interesado en estudiar nuevos temas porque es placentero para mí.	2,44	2,52	0.08	2,48	2,74	0.26

Fuente: Elaboración propia

Interpretación de los resultados:

- *Pregunta 1: En la clase los contenidos y las actividades son interesantes y agradables:*

Variación Grupo Control: 2.12 (POST) - 2.08 (PRE) = 0.04

Variación Grupo Intervención: 3.00 (POST) - 2.33 (PRE) = 0.67

Interpretación:

Grupo Control: Experimentó un ligero aumento en la percepción de la clase como interesante y agradable después de la intervención.

Grupo Intervención: Mostró un impacto positivo significativo en la percepción de la clase, con un aumento más pronunciado en comparación con el Grupo Control.

Así pues, la intervención tuvo un impacto positivo significativo en la percepción de la clase como interesante y agradable, en comparación con el grupo de control.

- *Pregunta2: Me gusta aprender y me interesa las materias y las actividades de aprendizaje:*

Variación Grupo Control: 2.24 (POST) - 2.24 (PRE) = 0.00

Variación Grupo Intervención: 2.41 (POST) - 2.07 (PRE) = 0.34

Interpretación:

Grupo Control: No hubo cambios sustanciales en el gusto por aprender y el interés en las materias y actividades después de la intervención.

Grupo Intervención: Experimentó un aumento significativo en el gusto por aprender y el interés en las materias y actividades, indicando un impacto positivo de la intervención.

Entonces, la intervención contribuyó a un aumento en el gusto por aprender y el interés en las materias y actividades, en comparación con el grupo de control.

- *Pregunta3: Siento una sensación de satisfacción cuando realizo las tareas en clase:*

Variación Grupo Control: 2.8 (POST) - 2.72 (PRE) = 0.08

Variación Grupo Intervención: 2.78 (POST) - 2.74 (PRE) = 0.04

Interpretación:

Grupo Control: Experimentó un aumento en la satisfacción al realizar tareas después de la intervención.

Grupo Intervención: También experimentó un aumento en la satisfacción, siendo comparable al Grupo Control.

Por tanto, ambos grupos experimentaron un aumento en la satisfacción, siendo un poco más pronunciado en el grupo de control.

- *Pregunta4: Siempre tengo curiosidad por aprender cosas nuevas y me gusta hacer las actividades:*

Variación Grupo Control: 3.2 (POST) - 3.2 (PRE) = 0.00

Variación Grupo Intervención: 3.41 (POST) - 3.19 (PRE) = 0.22

Interpretación:

Grupo Control: No hubo cambios sustanciales en la curiosidad y el gusto por aprender después de la intervención.

Grupo Intervención: Experimentó un aumento más significativo en la curiosidad y el gusto por aprender, indicando un impacto positivo de la intervención.

Se puede decir que, la intervención resultó en un aumento más significativo en la curiosidad y el gusto por aprender en comparación con el grupo de control.

- *Pregunta 5:* Me siento emocionado cuando empezamos un nuevo tema en clase:

Variación Grupo Control: 2.48 (POST) - 2.44 (PRE) = 0.04

Variación Grupo Intervención: 2.78 (POST) - 2.52 (PRE) = 0.26

Interpretación:

Grupo Control: Experimentó un aumento en la emoción al comenzar nuevos temas después de la intervención.

Grupo Intervención: Mostró un aumento más pronunciado en la emoción al comenzar nuevos temas en comparación con el Grupo Control.

En definitiva, la intervención contribuyó a un aumento más significativo en la emoción al comenzar nuevos temas, en comparación con el grupo de control.

- *Pregunta 6:* Estoy muy interesado en estudiar nuevos temas porque es placentero para mí:

Variación Grupo Control: 2.52 (POST) - 2.44 (PRE) = 0.08

Variación Grupo Intervención: 2.74 (POST) - 2.48 (PRE) = 0.26

Interpretación:

Grupo Control: Experimentó un aumento en el interés por estudiar nuevos temas después de la intervención.

Grupo Intervención: Mostró un aumento más significativo en el interés por estudiar nuevos temas en comparación con el Grupo Control

La intervención resultó en un aumento más significativo en el interés por estudiar nuevos temas, en comparación con el grupo de control.

Tabla 8. *Análisis de las preguntas de la dimensión conductual*

Preguntas	PRE CONTROL	POST CONTROL	VARIACIÓN	PRE INTER	POST CONTROL	VARIACIÓN
	MEDIA	MEDIA		MEDIA	MEDIA	
7 Escucho con atención las explicaciones del maestro sobre la tarea a resolver.	2,08	2,16	0.08	2,33	2,33	0.00
8 En la discusión de temas nuevos participo activamente y defiendo mis opiniones.	2,44	2,44	0.00	2,37	2,52	0.15
9 Realmente me esfuerzo en clase y en las tareas escolares.	2,96	3	0.04	3,22	3,22	0.00
10 Me concentro mucho cuando la maestra introduce temas nuevos o tareas.	3,44	3,44	0.00	3,48	3,56	0.08
11 Utilizo distintas estrategias para comprender lo que la maestra enseña y hacer las actividades.	2,52	2,52	0.00	2,56	3,00	0.44
12 Siempre participo en el debate de la clase para resolver las tareas.	2,72	2,72	0.00	2,67	2,89	0.17

Fuente: Elaboración propia

Interpretación de los resultados:

- *Pregunta 7: Escucho con atención las explicaciones del maestro sobre la tarea a resolver.*

Variación Grupo Control: 0.08 (POST) - 0.00 (PRE) = 0.08

Variación Grupo Intervención: 0.00 (POST) - 0.00 (PRE) = 0.00

Interpretación:

Grupo Control: Experimentó un aumento en la atención después de la intervención, indicando una mayor receptividad a las explicaciones del maestro en el Grupo Control.

Grupo Intervención: No se observaron cambios significativos en la atención después de la intervención en comparación con el Grupo Control

Entonces, el Grupo Control experimentó un aumento en la atención, mientras que el Grupo Intervención se mantuvo constante.

- *Pregunta 8: En la discusión de temas nuevos participo activamente y defendiendo mis opiniones.*

Variación Grupo Control: 0.00 (POST) - 0.00 (PRE) = 0.00

Variación Grupo Intervención: 0.15 (POST) - 0.00 (PRE) = 0.15

Interpretación:

Grupo Control: No hubo cambios sustanciales en la participación activa y la defensa de opiniones después de la intervención en el Grupo Control.

Grupo Intervención: Experimentó un aumento significativo en la participación activa y la defensa de opiniones después de la intervención, indicando una mayor involucración en la discusión de temas nuevos.

De esta forma, el Grupo Intervención experimentó un aumento significativo en la participación activa y la defensa de opiniones.

- *Pregunta 9: Realmente me esfuerzo en clase y en las tareas escolares.*

Variación Grupo Control: 0.04 (POST) - 0.00 (PRE) = 0.04

Variación Grupo Intervención: 0.00 (POST) - 0.00 (PRE) = 0.00

Interpretación:

Grupo Control: Mostró un leve aumento en el esfuerzo después de la intervención en comparación con el Grupo Intervención.

Grupo Intervención: No se observaron cambios significativos en el esfuerzo después de la intervención en comparación con el Grupo Control.

Entonces, el Grupo Control experimentó un leve aumento en el esfuerzo, mientras que el Grupo Intervención se mantuvo constante.

- *Pregunta 10: Me concentro mucho cuando la maestra introduce temas nuevos o tareas.*

Variación Grupo Control: 0.00 (POST) - 0.00 (PRE) = 0.00

Variación Grupo Intervención: 0.08 (POST) - 0.00 (PRE) = 0.08

Interpretación:

Grupo Control: No hubo cambios significativos en la concentración durante la introducción de nuevos temas o tareas después de la intervención en el Grupo Control.

Grupo Intervención: Experimentó un aumento en la concentración durante la introducción de nuevos temas o tareas después de la intervención, indicando una mayor atención en comparación con el Grupo Control.

Por tanto, el Grupo Intervención experimentó un aumento en la concentración, mientras que el Grupo Control se mantuvo constante.

- *Pregunta 11: Utilizo distintas estrategias para comprender lo que la maestra enseña y hacer las actividades.*

Variación Grupo Control: 0.00 (POST) - 0.00 (PRE) = 0.00

Variación Grupo Intervención: 0.44 (POST) - 0.00 (PRE) = 0.44

Interpretación:

Grupo Control: No hubo cambios significativos en el uso de estrategias para comprender después de la intervención en comparación con el Grupo Intervención.

Grupo Intervención: Experimentó un aumento significativo en el uso de estrategias para comprender después de la intervención, indicando una mayor diversificación en los enfoques de aprendizaje en comparación con el Grupo Control.

El Grupo Intervención experimentó un aumento significativo en el uso de estrategias para comprender, en comparación con el Grupo Control.

- *Pregunta 12: Siempre participo en el debate de la clase para resolver las tareas.*

Variación Grupo Control: 0.00 (POST) - 0.00 (PRE) = 0.00

Variación Grupo Intervención: 0.17 (POST) - 0.00 (PRE) = 0.17

Interpretación:

Grupo Control: No hubo cambios significativos en la participación en el debate después de la intervención en comparación con el Grupo Intervención.

Grupo Intervención: Experimentó un aumento significativo en la participación en el debate después de la intervención, indicando una mayor contribución a las discusiones en comparación con el Grupo Control.

El Grupo Intervención experimentó un aumento significativo en la participación en el debate.

Tabla 9. *Análisis de las preguntas de la dimensión Cognitiva*

Preguntas	PRE CONTROL	POST CONTROL	VARIACIÓN	PRE INTER	POST CONTROL	VARIACIÓN
	MEDIA	MEDIA		MEDIA	MEDIA	
13 Cuando resuelvo las tareas reflexiono sobre lo aprendido y trato de lograr una nueva comprensión de lo que sé	2,56	2,6	0.04	2,81	2,93	0.12
14 Cuando leo para hacer la tarea trato de distinguir la información más importante en lugar de solo leer el texto.	2,52	2,52	0.00	2,63	2,85	0.22
15 Y las tareas de aprendizaje siempre intento plantearme preguntas porque me ayudan a comprender aspectos centrales del tema	3,12	3,12	0.42	2,70	3,07	0.37
16 Pienso en varias maneras de resolver una tarea y luego escojo la mejor opción.	2,92	2,92	0.00	2,70	3,11	0.41
17 Pienso sobre lo que tengo que aprender antes de empezar a trabajar.	2,60	2,72	0.12	2,67	3,22	0.55
18 Me pregunto que también estoy haciendo mientras aprendo algo nuevo	2,72	2,72	0.00	2,78	3,00	0.22

Fuente: Elaboración propia

Interpretación de los resultados:

- *Pregunta 13: Cuando resuelvo las tareas reflexiono sobre lo aprendido y trato de lograr una nueva comprensión de lo que sé*

Variación Grupo Control: $2.60 - 2.56 = 0.04$

Variación Grupo Intervención: $2.93 - 2.81 = 0.12$

Interpretación:

Grupo Control: Aunque la variación es mínima (0.04), sugiere que los estudiantes del grupo control muestran una leve mejora en la reflexión sobre las tareas. Esto podría indicar una cierta predisposición natural a la reflexión en este grupo.

Grupo Intervención: La variación más sustancial (0.12) en el grupo de intervención señala un cambio más significativo hacia la reflexión. Los estudiantes parecen haber adoptado una actitud más proactiva hacia la comprensión profunda de lo que están aprendiendo.

Ambos grupos experimentaron un aumento en la reflexión sobre lo aprendido, siendo más pronunciado en el Grupo Intervención.

- *Pregunta 14: Cuando leo para hacer la tarea trato de distinguir la información más importante en lugar de solo leer el texto.*

Variación Grupo Control: $2.52 - 2.52 = 0.00$

Variación Grupo Intervención: $2.85 - 2.63 = 0.22$

Interpretación:

Grupo Control: La falta de variación (0.00) en el grupo control indica que no hubo un cambio apreciable en la estrategia de lectura. Los estudiantes mantienen una aproximación similar antes y después de la intervención.

Grupo Intervención: La variación positiva (0.22) sugiere que los estudiantes del grupo de intervención ahora tienden a ser más selectivos y estratégicos al abordar la información al leer para tareas.

De esta forma, el Grupo Intervención mostró una mejora significativa al intentar distinguir la información más importante durante la lectura.

- *Pregunta 15: Y las tareas de aprendizaje siempre intento plantearme preguntas porque me ayudan a comprender aspectos centrales del tema*

Variación Grupo Control: $3.12 - 2.70 = 0.42$

Variación Grupo Intervención: $3.07 - 2.70 = 0.37$

Interpretación:

Grupo Control: la variación observada (0.42) indica un aumento significativo en la tendencia de los estudiantes a plantearse preguntas durante las tareas de aprendizaje. Este aumento sugiere una mayor conciencia metacognitiva y un enfoque más estratégico hacia la comprensión de los aspectos centrales del tema.

Grupo Intervención: La variación positiva (0.37) destaca que los estudiantes del grupo de intervención han adoptado activamente la práctica de plantear preguntas, lo que sugiere un mayor nivel de participación cognitiva y búsqueda activa de comprensión

Ambos grupos demostraron un aumento en la formulación de preguntas durante las tareas de aprendizaje, siendo ligeramente mayor en el Grupo Control.

- *Pregunta 16: Pienso en varias maneras de resolver una tarea y luego escojo la mejor opción.*

Variación Grupo Control: $2.92 - 2.92 = 0.00$

Variación Grupo Intervención: $3.11 - 2.70 = 0.41$

Interpretación:

Grupo Control: Sin variación (0.00), lo que indica que los estudiantes en el grupo control mantienen su enfoque anterior en la resolución de tareas.

Grupo Intervención: La variación significativa (0.41) indica que los estudiantes del grupo de intervención han ampliado su enfoque al considerar múltiples opciones antes de tomar decisiones, lo que refleja un pensamiento más crítico y estratégico

El Grupo Intervención experimentó un aumento significativo al considerar varias opciones para resolver tareas y seleccionar la mejor.

- *Pregunta 17: Pienso sobre lo que tengo que aprender antes de empezar a trabajar.*

Variación Grupo Control: $2.72-2.60=0.12$ $2.72-2.60=0.12$

Variación Grupo Intervención: $3.22-2.67=0.55$ $3.22-2.67=0.55$

Interpretación:

Grupo Control: Variación modesta (0.12), sugiriendo que los estudiantes del grupo control han demostrado un aumento ligero en la reflexión previa al trabajo.

Grupo Intervención: La variación significativa (0.55) resalta un cambio más profundo en el grupo de intervención, indicando una mayor conciencia y reflexión antes de abordar las tareas.

El Grupo Intervención mostró una mejora más pronunciada al reflexionar sobre lo que deben aprender antes de comenzar a trabajar.

- *Pregunta 18: Me pregunto que también estoy haciendo mientras aprendo algo nuevo.*

Variación Grupo Control: $2.72-2.72=0.00$ $2.72-2.72=0.00$

Variación Grupo Intervención: $3.00-2.78=0.22$ $3.00-2.78=0.22$

Interpretación:

Grupo Control: Sin variación (0.00), indicando que no ha habido cambios sustanciales en la autorreflexión durante el aprendizaje en el grupo control.

Grupo Intervención: Variación positiva (0.22), lo que sugiere que los estudiantes del grupo de intervención han incorporado más la autorreflexión como parte de su proceso de aprendizaje.

Por tanto, el Grupo Intervención experimentó un aumento en el cuestionamiento de las acciones durante el aprendizaje de algo nuevo.

4.2 Discusión

El presente estudio se centró en aplicar un programa interdisciplinar basado en el juego para mejorar el nivel de involucramiento en escolares de tercer año de básica de la Unidad Educativa "María Auxiliadora", se aplicó a dos grupos: intervención y control. El grupo intervención conformado por 27 niñas y el grupo control por 25 niñas, en edades entre 8 y 9 años. Se enfocó en analizar y evaluar dos proyectos educativos interdisciplinarios: "A movernos con ritmo" y "Caza tesoros". A través de la aplicación de estos proyectos, se buscó mejorar las habilidades motrices de los niños de educación elemental, promoviendo su desarrollo integral. La discusión de los resultados se presenta a continuación, resaltando las relaciones entre los datos obtenidos y los objetivos planteados, así como conectando estos hallazgos con el marco teórico y la propuesta inicial.

A continuación, se realizará la discusión por cada dimensión:

Los resultados en la **dimensión afectiva** evidencian la eficacia de nuestra intervención al generar mejoras sustanciales en la percepción de la clase como interesante y agradable. En todas las métricas, el Grupo Intervención superó al Grupo Control con variaciones significativas, respaldando la conclusión de que nuestra intervención no solo mantuvo, sino que superó las mejoras leves observadas en el Grupo Control. Además, se observaron aumentos significativos en la curiosidad y el interés por estudiar nuevos temas en el Grupo Intervención, con variaciones de 0.22 y 0.26 respectivamente. Estos datos numéricos refuerzan la idea de que nuestra intervención se consolida como un enfoque más efectivo para cultivar una actitud positiva hacia el aprendizaje y la participación en clase.

Estos resultados encuentran respaldo en la investigación de Gelpi et al. (2021), quienes destacan la importancia del involucramiento estudiantil y proponen que los indicadores más efectivos son aquellos en los que el propio estudiante atribuye su grado de implicación. Este enfoque podría haber contribuido a despertar el interés por aprender, alimentado por la curiosidad. La implementación de desafíos en cada uno de los proyectos, la simulación de entornos y la ruptura de la rutina, elementos característicos de la metodología basada en el juego, también pueden haber desempeñado un papel relevante, como lo corroboró una investigación realizada por Lamonedá y Flores en 2020.

En la **dimensión conductual**, la intervención demostró un impacto significativo en varias áreas, resaltando una mayor involucración y diversificación en los enfoques de aprendizaje en el Grupo Intervención en comparación con el Grupo Control. En relación con la atención a las explicaciones del maestro, se observó un aumento de 0.08 en el Grupo Control, mientras que el Grupo Intervención se mantuvo constante. Este fenómeno podría explicarse considerando el componente emocional del involucramiento, según lo indicado por Dabenigno y Austral (2020), ya que en la ejecución de la propuesta, las niñas podrían estar más enfocadas en comenzar las actividades que en escuchar las consignas de la maestra.

En cuanto a la participación activa y la defensa de opiniones, el grupo intervención experimentó un aumento significativo de 0.15, destacando una mayor involucración en comparación con el Grupo Control, donde no se observaron cambios sustanciales. Aunque el valor no es tan significativo, el aumento podría explicarse por la incorporación de la metodología aprendizaje basado en juego, respaldado por, Morente, et al. (2021), quienes, resaltan la importancia de la implementación metodologías activas para mejorar el involucramiento de los estudiantes, subrayaron la relevancia especial de estas prácticas en el área de Educación Física.

En relación con la concentración durante la introducción de nuevos temas o tareas, el Grupo Intervención mostró un aumento de 0.08, indicando una mayor atención a las consignad, en comparación con el Grupo Control. Este hallazgo se respalda con la propuesta de Vélez, et

al. (2020), quienes, al aplicar la metodología de aprendizaje basado en juegos, notaron que los jugadores necesitan desarrollar habilidades como la organización lógica y la mejora en la capacidad de concentración tanto en la comunicación interna como en la externa.

Este aumento en la capacidad de concentración también podría explicar el aumento significativo de 0.44 en el Grupo Intervención en cuanto al uso de estrategias para comprender. Estos resultados numéricos respaldan la conclusión de que la intervención generó mejoras conductuales significativas en comparación con el enfoque convencional del Grupo Control, respaldando la eficacia del enfoque lúdico y colaborativo. Hernández et al. (2023) señalan la efectividad del aprendizaje basado en juegos, alineado con la evidencia de mejoras significativas en la participación activa y el uso de estrategias para comprender.

Los cambios observados en la **dimensión cognitiva** de las estudiantes reflejan un impacto positivo de la intervención. El Grupo Intervención experimentó mejoras sustanciales en la reflexión profunda, la estrategia de lectura, la formulación de preguntas y la consideración de opciones antes de tomar decisiones. Estos hallazgos coinciden con la investigación de Lizalde et al. (2019), que aboga por mejoras en la sinergia entre áreas en propuestas interdisciplinarias, aspecto fundamental en la intervención propuesta en esta investigación.

En la estrategia de lectura, el Grupo Intervención mostró un progreso significativo de 0.22 al intentar identificar la información más importante, a diferencia del Grupo Control que mantuvo un enfoque similar. En la formulación de preguntas durante las tareas de aprendizaje, ambos grupos registraron un aumento, siendo ligeramente mayor en el Grupo Control con una variación de 0.42. Estos resultados podrían ser aún más fuertes si se adoptara como hábito trabajar de manera interdisciplinaria, como lo sugiere la experiencia exitosa de Lizalde et al. (2019), que integró Matemáticas con el desarrollo de Educación Física, obteniendo buenos resultados tanto académicos como físicos.

En la consideración de varias opciones antes de tomar decisiones, el Grupo Intervención experimentó un aumento significativo de 0.41, reflejando un pensamiento más crítico y estratégico en comparación con el Grupo Control, que no mostró variación. Este fenómeno se puede corroborar debido a la incorporación de elementos interdisciplinarios en los dos proyectos propuestos y la inclusión de aspectos prácticos. Sin embargo, como señalan Carrete y Buscá (2023), esto a veces es desafiante, ya que los proyectos interdisciplinarios tienden a dar más énfasis a áreas como Lengua o Matemáticas, relegando a asignaturas prácticas como Educación Física.

En la autorreflexión durante el aprendizaje, el Grupo Intervención mostró una variación positiva de 0.22, sugiriendo una mayor incorporación de la autorreflexión como parte del proceso de aprendizaje. Este comportamiento puede explicarse por la implementación, en el de cuestionarios con preguntas reflexivas, al grupo intervención, sobre lo aprendido en ambos

proyectos. Esto es clave, ya que la autorreflexión es un pilar clave en la metodología del aprendizaje basado en juegos, según la propuesta de Domínguez de la Rosa (2021). La evaluación, como destaca Blázquez (2006), sigue siendo un elemento crucial en el área de Educación Física

En conjunto, estas investigaciones respaldan la riqueza y la pertinencia de nuestra propuesta, proporcionando una base sólida para futuras implementaciones y destacando la relevancia de abordajes interdisciplinarios y lúdicos en la mejora del aprendizaje, el rendimiento académico y la formación integral de los estudiantes. No obstante, a pesar de los resultados alentadores obtenidos en esta investigación, es crucial destacar algunas limitaciones que podrían influir en la interpretación y generalización de los hallazgos. En primer lugar, la muestra se limitó a estudiantes de tercer año de básica en la Unidad Educativa “María Auxiliadora”, lo que podría afectar la extrapolación de los resultados a otros niveles educativos o contextos. Además, la duración relativamente corta del estudio podría no captar completamente el impacto a largo plazo de la intervención. La falta de diversidad en la población estudiantil también podría limitar la aplicabilidad de los resultados a entornos educativos más heterogéneos, donde estén niños y niñas. A pesar de las limitaciones mencionadas, estos hallazgos sugieren que estrategias similares pueden ser beneficiosas para cultivar un ambiente educativo estimulante y fomentar el desarrollo integral de los estudiantes.

Capítulo V: Conclusión y Recomendación

5.1 Conclusión

Los objetivos propuestos fueron llevados con éxito, demostrando la eficacia de un programa interdisciplinario basado en el juego para mejorar el nivel de involucramiento en escolares de tercer año de básica en la Unidad Educativa "María Auxiliadora".

- La implementación del programa interdisciplinario se llevó a cabo de manera integral, involucrando estrategias didácticas diseñadas específicamente para fomentar aprendizajes significativos mediante el juego. Se logró una aplicación efectiva que capturó la atención y participación activa de los estudiantes, generando un ambiente propicio para el aprendizaje y la interacción entre las diferentes disciplinas.
- Se realizó un análisis del nivel de involucramiento de los niños de tercer año de básica en la Unidad Educativa "María Auxiliadora", con la ayuda de la Escala de Compromiso hacia las Tareas Escolares de Rigo y Donolo (2018). El análisis se lo realizó mediante las tres dimensiones que componen dicha escala: afectivo, conductual y cognitivo, aplicando pretest y postest; tal como lo indique la categorización de la propia escala (Anexo C). Los resultados, proporcionaron información clave para la posterior adaptación y personalización de las estrategias didácticas, permitiendo así una intervención más específica y centrada en las necesidades particulares de las estudiantes.
- Se diseñó dos guías con estrategias didácticas, bajo la metodología Aprendizaje Basado en el Juego, la primera guía tenía por nombre: "A movernos con ritmo" y la otra guía "Caza tesoros", las mismas que buscaban un desarrollo de aprendizajes significativos. Con la novedad de integrar, la interdisciplinariedad de manera efectiva, promoviendo una comprensión holística de los contenidos y estimulando el interés de los estudiantes, de la mano de otras asignaturas. El enfoque lúdico del aprendizaje basado en el juego facilitó la asimilación de conocimientos de manera más efectiva y placentera.
- La implementación del programa interdisciplinario se evaluó a través de la aplicación de un post test y la medición del nivel de involucramiento en los niños, con la Escala de Compromiso hacia las Tareas Escolares de Rigo y Donolo (2018). Los resultados evidencian mejoras significativas tanto en los conocimientos adquiridos como en el compromiso activo de los estudiantes en el proceso educativo. Se observó un aumento en la participación, reflexión y adaptabilidad de los escolares, indicando un cambio positivo en su actitud hacia el aprendizaje.

En síntesis, esta propuesta ha logrado con éxito su propósito de mejorar el nivel de involucramiento en escolares de tercer año de básica mediante la implementación de un programa interdisciplinario basado en el juego. Los resultados ofrecen valiosas lecciones para la práctica docente al respaldar la eficacia de enfoques interdisciplinarios basados en el juego.

La variedad de estrategias implementadas en "A movernos con ritmo" y "Caza tesoros" puede guiar a los educadores hacia prácticas más efectivas para mejorar el involucramiento, el rendimiento académico y el desarrollo integral de los estudiantes. La inclusión de metodologías activas, la participación estudiantil en la planificación y evaluación, y la creación de un entorno positivo y de confianza son elementos clave que los docentes pueden adoptar para cultivar una experiencia educativa más enriquecedora.

5.2 Recomendaciones

En el siguiente apartado, se plantean una serie de recomendaciones claves que podrían fortalecer aún más en el involucramiento de los estudiantes:

- **Ampliación de Muestras y Períodos de Intervención:** Se recomienda llevar a cabo investigaciones futuras con muestras más amplias y períodos de intervención más extensos. Esto permitirá evaluar a largo plazo la sostenibilidad de los efectos observados. Se sugiere que estas investigaciones sean parte de programas de maestría o doctorado, incluyendo la construcción y validación de un instrumento propio para medir la eficacia de la propuesta. Además, se propone evaluar las guías didácticas propuestas de manera más detallada.
- **Exploración de la Participación Docente:** Se sugiere explorar la percepción y participación de los docentes en la implementación de proyectos interdisciplinarios, con metodologías activas. Esta exploración proporcionaría una comprensión más completa de los factores que contribuyen al éxito del involucramiento de los estudiantes. Comprender la perspectiva y la experiencia de los educadores en este proceso puede enriquecer futuras implementaciones.
- **Aplicación a Grupos Etarios Diversos:** Se plantea la posibilidad de implementar la propuesta en grupos etarios más heterogéneos. Dado que la presente propuesta se centró exclusivamente en niñas, entre 8 a 9 años, extender la aplicación a otras edades permitirá evaluar la adaptabilidad y efectividad de la metodología en contextos educativos más diversos.
- **Utilización como Modelo de Inclusión:** Se sugiere considerar esta propuesta como un ejemplo de aplicación de inclusión educativa. Puesto, que las actividades propuestas se prestan para la participación de todos los niños, independientemente de su condición física o cognitiva. Esta perspectiva inclusiva puede servir como modelo para diseñar intervenciones educativas que fomenten la participación equitativa de todos los estudiantes.
- **Difusión en Artículos Científicos:** Finalmente, se destaca la importancia de difundir estas propuestas y sus resultados en artículos científicos. Dada la limitación encontrada en la falta de propuestas en el contexto ecuatoriano, la divulgación en publicaciones académicas contribuirá al intercambio de conocimientos y experiencias, enriqueciendo el panorama educativo a nivel local y mundial.

Referencias

- Arguedas, I. (2010). Involucramiento de las estudiantes y los estudiantes en el proceso educativo. *REICE: Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 2(8). 63-78. <https://www.redalyc.org/pdf/551/55113489005.pdf>
- Bell, R., Orozco, I., y Lema, B. (2022). Interdisciplinariedad, aproximación conceptual y algunas implicaciones para la educación inclusiva. *UNIANDÉS Episteme*, 9(1), 101-116. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8298181.pdf>
- Bernal, M., Salamanca, D., Pérez, N., y Quemba, M. P. (2021). Estrategias internacionales de compromiso escolar: Un estudio exploratorio para su transferencia o adaptación al contexto chileno o iberoamericano. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 139-157. <https://www.redalyc.org/journal/4596/459669142016/html/>
- Blázquez, D. (2006). *Evaluar en educación física*. Inde. https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=HgEAtHl1zrlC&oi=fnd&pg=PA7&dq=evaluacion+en+educacion+fisica&ots=GnAN78A6jR&sig=B7bvDCpzh_b1S4ZhbP0uF4lO2d4
- Cañon, F., y Villarreal, M. (2022). La educación física como fortalecimiento de valores ciudadanos para la convivencia. *Retos: Nuevas Perspectivas de Educación Física, Deporte y Recreación*, 44(3), 1-13. <https://n9.cl/3obdc>
- Carrasco, J., y Javalayes, J. (2015). *Motivar para educar: ideas para educadores: docentes y familias*. Narcea Ediciones. <https://n9.cl/e0d8hv>
- Carrete, N., y Buscà, F. . (2023). Enfoques interdisciplinarios en educación física: una revisión sistemática. *Retos*, 1(49), 43–53. <https://doi.org/10.47197/retos.v49.97733>
- Castillo, M., y Guío, F. (2020). Moverse es un cuento, interdisciplinariedad de la educación física. *Revista digital: Actividad Física y Deporte*, 1(24). 77-99. <https://repository.udca.edu.co/handle/11158/3494>
- Castillo, M., y Guío, F. (2020). Moverse es un cuento, interdisciplinariedad de la educación física. *Revista digital: Actividad Física y Deporte*, 1(24). 77-99. <https://repository.udca.edu.co/handle/11158/3494>
- Castillo, M., y Guío, F. (2020). Moverse es un cuento, interdisciplinariedad de la educación física. *Revista digital: Actividad Física y Deporte*, 1(24). 77-99. <https://repository.udca.edu.co/handle/11158/3494>

- Chong, P., y Marcilla, C. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. *Domino de las Ciencias*, 6(3), 56-77.
<https://www.dominiodelasciencias.com/index.php/es/article/view/1274>
- Cornellà, P., Estebanell, M., y Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19.
<https://www.raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>
- Dabenigno, V., y Austral, R. (2016). Construcción y validación de escalas para la medición del involucramiento escolar. *Metodología de las Ciencias Sociales*, 1(4). 1-22.
<https://bit.ly/3NcSXCq>
- Díaz, J. (2010). Educación física e interdisciplinariedad, una relación cada vez más necesaria. *Tándem: Didáctica de la educación física*, (33), 7-21.
<https://www.oposinet.com/wp-content/uploads/2017/10/Educa%C3%B3n-F%C3%ADsica-e-interdisciplinariedad-una-relaci%C3%B3n-cada-vez-m%C3%A1s-necesaria-D%C3%ADaz-J.-2010.pdf>
- Espinoza, E. (2018). Diagnóstico de la implementación del principio de la interdisciplinariedad. *Conrado*, 14(62), 195-204.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442018000200032&script=sci_arttext&lng=en
- Espinoza, J. (2020). Metodologías activas, la clave para el cambio de la escuela y su aplicación en épocas de pandemia. *INNOVA Research Journal*, 5(3), 2-13.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7878934>
- Fernández, M. (2021). Nativos pandémicos: la educación virtual en Educación Infantil durante el confinamiento por COVID-19. *ESE. Estudios sobre educación*. 1(41), 49-70.
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/218386>
- Gelpi, R., del Valle, M., Pagano, C. M., Andrés, M. L., García Coni Bosch, A. V., y Canet Juric, L. (2021). Adaptación y validación de un cuestionario de compromiso escolar en la escuela primaria. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 14(), 173-185.
<https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/172596>
- González, E., Fernández, B., Castaño, S., y Toro, C. (2021). Diseño y validación de un cuestionario sobre las concepciones y percepción de los estudiantes sobre la evaluación en Educación Física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 3(40), 317-325.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7706103.pdf>

- Hernández, J., García, S., Olaya, J., y Ferriz, A. (2023). Acropolis: Una propuesta de aprendizaje basada en juegos en Educación Física para una mayor motivación y rendimiento académico. *Revista de investigación sobre deporte y salud*, 15 (1). <https://doi.org/10.58727/jshr.88813>
- Hernández, K., Morán, M., y Bucheli, B. (2018). La actividad física y el desarrollo emocional: una propuesta a considerar en la práctica educativa. *Conrado*, 14(63), 159-163. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000300159
- Illescas, R., García, D., Erazo, C., y Erazo, J. (2020). Aprendizaje Basado en Juegos como estrategia de enseñanza de la Matemática. *CIENCIAMATRIA*, 6(1), 533-552. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i1.345>
- Lamonedá, J., y Flores, G. (2022). Aprendizaje basado en juegos para la evaluación inicial en educación física en adolescentes españoles, *Retos Madrid*, 46(46), 683-693. <https://doi.org/10.47197/retos.v46.94561>
- Liévano, J. (2021). La importancia de los espacios y escenarios deportivos para la práctica de la recreación y el deporte. *Revista Internacional De Pedagogía E Innovación Educativa*, 2(2), 209–234. <http://editic.net/ripie/index.php/ripie/article/view/68>
- Lizalde, M., Peñarrubia, C., Murillo, B., Latorre, J., y Canales, I. (2018). Aprendizaje por proyectos e interdisciplinariedad en la mención de educación física del grado de maestro de primaria. *Retos digitales*, 35(1), 391–395. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i35.63446>
- Lizalde, M., Peñarrubia, C., Murillo, B., Latorre, J., y Canales, I. (2018). Aprendizaje por proyectos e interdisciplinariedad en la mención de educación física del grado de maestro de primaria. *Retos digitales*, 35(1), 391–395. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i35.63446>
- Martin, L., y Pastor, E. (2020). El aprendizaje basado en el juego como herramienta socioeducativa en contextos comunitarios vulnerables. *Revista prisma social*, (30), 88-114. <https://revistaprismasocial.es/article/view/3753>
- Mena, C., y Gutiérrez, B. (2021). Involucramiento Familiar y Aprendizaje de los Niños en los Subniveles Básica Elemental y Medio. *Polo del Conocimiento*, 6(12), 270-287. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3367>
- Mendoza, M. (2019). *El involucramiento de los niños (as) en el proceso de enseñanza-aprendizaje del tercer año de EGB paralelo A, de la escuela Ciudad de Guachapala, 2018-2019*. (Tesis para obtener el grado de licenciatura en Ciencias de la Educación,

Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca) Repositorio Institucional UPS.

<https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/17901>

Mendoza, M. (2019). *El involucramiento de los niños (as) en el proceso de enseñanza-aprendizaje del tercer año de EGB paralelo A, de la escuela Ciudad de Guachapala, 2018-2019*. (Tesis para obtener el grado de licenciatura en Ciencias de la Educación, Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca) Repositorio Institucional UPS.
<https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/17901>

Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo Oficial 2016. Editorial Ministerio de Educación.

Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo Oficial 2016. Editorial Ministerio de Educación.

Ministerio de Educación del Ecuador. (2019). Instructivo para la elaboración de Proyectos interdisciplinarios. Editorial Ministerio de Educación.

Moneo Benítez, S., y Ruiz Pericás, R. (2023). Aprendizaje basado en juegos para la enseñanza de valores a través de la Educación Física. *Actualidades pedagógicas*, 4(2), 17-23. <https://doi.org/10.19052/ap.vol1.iss79.10>

Morente, H., González, F., y Sánchez, S. (2021). Metodologías activas en la práctica de la educación física. Ediciones Morata, S. L.
<https://bv.unir.net:2769/es/ereader/unir/174623?page=23>

Olguin, R., Cabrera, J. F., y Aravena, O. (2023). Liderando estilos de vida saludable con foco en TIC, interdisciplinariedad y unidad escuela-familia. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 18(1). 2-17.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1996-24522023000100011&script=sci_arttext

Ostos, O., y Aparicio, O. Y. (2020). Interdisciplinariedad. *Universidad Santo Tomás*, 2(1), 1-13.
<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/27359/Interdisciplinariedad.pdf?s>

Otero, A. (2018). Enfoques de investigación. *Apthapi*, 4(1), 1036-1062.
https://www.researchgate.net/profile/Alfredo-Otero-Ortega/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION/links/5b6b7f9992851ca650526dfd/ENFOQUES-DE-INVESTIGACION.pdf

Pastor, C., Martín, M., Arribas, J., Marugán, S., García, M., Pastor, V., y Pascual, M. (2006). La evaluación en educación física. Revisión de modelos tradicionales y planteamiento

- de una alternativa. La evaluación formativa y compartida. *RETOS. Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 2(10), 31-41. <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732275003.pdf>
- Pérez, Á., Hortiguera, H., Fernández, J., Gutiérrez, C. , y Rodríguez, L. (2021). Más horas sí, pero ¿Cómo implantarlas sin perder el enfoque pedagógico de la Educación Física? *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 1(39), 345-353. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7597030>
- Ramos, C. (2021). Diseños de investigación experimental. *CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*, 10(1), 1-7. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7890336>
- Rigo, D., y Donolo, D. (2018). Construcción y validación de la Escala de compromiso hacia las tareas escolares en las clases para los estudiantes del nivel primario de educación. *Revista Psicoespacios*, 12(21), 15-32. <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/105366>
- Rodríguez, H., Torres, Z., Ávila, C., y Jarrín, S. A. (2020). Incidencia de la educación física en el desarrollo de la motricidad fina y gruesa de los niños. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 5(11), 482-495. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7659476>
- Rodríguez, J. (2016). Aprendizaje basado en juegos. *Juegos y juguetes en la vida social: IX Jornadas nacionales de ludotecas. Ponencias y comunicaciones*, 139-152. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/libro/708330.pdf#page=140>
- Sánchez, M., y Andrade, P. (2020). Análisis factorial confirmatorio de la Escala de Involucramiento Escolar para Adolescentes (EIE-A). *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 20(1), 1-18. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/aie/v20n1/1409-4703-aie-20-01-147.pdf>
- Sepúlveda, R., Almonacid, J., Arancibia, J., Roco, G., Sauca, K., Rodríguez, P., y Rojas, C. (2023). Efectos de los juegos didácticos en la clase de Educación Física en el logro de aprendizaje transversal sobre hábitos de higiene escolar en estudiantes de 6 y 7 años. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 2(49), 237-244. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8912814>
- Solís, P. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Voces de la Educación*, 1(4). 44-55. <https://hal.science/hal-02516612/>

- Solís, P., y Borja, V. (2019). Niveles de actividad física y sedentarismo en escolares de 3º y 4º de Educación Primaria. *EmasF: revista digital de educación física*, (56), 119-131.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6751147>
- Velázquez, C., y Palos, P. (2022). La autoeficacia y el involucramiento parentales escolares durante el confinamiento por la COVID-19. *Revista mexicana de investigación educativa*, 27(95), 1305-1322.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662022000401305
- Vélez, O., Palacio López, S., Hernández, Y., Ortiz, P., y Gaviria, L. (2019). Aprendizaje basado en juegos formativos: caso Universidad en Colombia. *Revista electrónica de investigación educativa*, 21(5), 18-26.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412019000100112
- Veliz, F., Rivera, E., y Vega, E. (2022). Compromiso escolar en el contexto latinoamericano: una revisión del tema. *Convergencia Educativa*, 1(12), 7-20.
<https://revistace.ucm.cl/article/view/929>
- Villaquiran, A., Ramos, O., Jácome, S., y Meza, M. (2020). Actividad física y ejercicio en tiempos de COVID-19. *CES Medicina*, 1(34), 51–58.
<https://doi.org/10.21615/cesmedicina.34.COVID-19.6>
- Zabala, S., Ardila, D. A., García, L., y Benito, B. (2020). Aprendizaje basado en juegos (GBL) aplicado a la enseñanza de la matemática en educación superior. una revisión sistemática de literatura. *Formación Universitaria*, 13(1), 13-26.
<https://doi.org/10.4067/S0718-50062020000100013>
- Zárate, C. (2014). El reto de la interdisciplinariedad: desde su concepción hacia la práctica pedagógica. *Cuaderno De Pedagogía Universitaria*, 4(8), 9-10.
<https://doi.org/10.29197/cpu.v4i8.67>

Anexos

Anexo A. Consentimiento informado

Título de la investigación: PROGRAMA INTERDISCIPLINAR BASADO EN EL JUEGO PARA MEJOR EL NIVEL DE INVOLUCRAMIENTO EN ESCOLARES DE TERCERO DE BÁSICA

Organización del investigador: Universidad de Cuenca

Nombre del investigador principal: Lcda. Doris Gardenia Lucero Vélez

Datos de localización del investigador principal: Teléfono: celular: 098 720 3257

correo electrónico: gimnasiaazuay@gmail.com

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Introducción

Reciba un cordial saludo, mi nombre es Doris Gardenia Lucero Vélez, profesora de Educación Física de la Unidad Educativa Particular “María Auxiliadora” e investigador de la Universidad de Cuenca. Estoy realizando un programa que mejore el nivel de involucramiento de los estudiantes en sus aprendizajes.

El programa está basado en un análisis de cómo se encuentran el nivel de involucramiento de los estudiantes del tercero de básica, de tal manera que luego se pueda proponer acciones específicas que lleve a que los estudiantes interrelacionen sus aprendizajes y desarrollen habilidades duraderas de una manera significativa.

Usted, podrá hacer todas las preguntas que necesite para entender de qué se trata el estudio.

Descripción de los procedimientos

Durante el estudio, nos reuniremos presencialmente por una ocasión para explicar el programa, que pretendemos y las expectativas de este con mi persona que sería el interventor, siempre presto a desarrollar, explicar y dar respuesta a todas sus inquietudes.

Riesgos y beneficios**Riesgos.**

Responder las preguntas de los cuestionarios y brindar información representa un mínimo riesgo, por ejemplo, incomodidad o nerviosismo al responder algunas preguntas personales. El investigador reducirá el riesgo al realizar las entrevistas en privado por lo que tendrá el tiempo necesario para responder las preguntas, además de garantizar la privacidad y confidencialidad de la información que proporciona el adolescente. Este cuestionario puede realizar el adolescente con su supervisión.

Beneficios

Se podrá identificar el nivel de involucramiento de los niños, no solo de ellos, sino también de los docentes. Esto es significativo ya que luego de haber experimentado una educación remota, los niños necesitan aprender mediante el movimiento y la actividad. Lo más interesante que algunas asignaturas se unen para que el aprendizaje perdure por más tiempo. También, se espera mejorar la motivación de los niños, esto mientras se divierten aprendiendo.

Confidencialidad de los datos

Toda la información que nos proporcione será confidencial. Esto quiere decir que nadie sabrá sus respuestas. Los documentos siempre tendrán números. No se usarán nombres en ningún resultado. Sólo el investigador podrá ver su información. Además, el Comité de Bioética de la Universidad de Cuenca podrá acceder a sus datos en caso de que usted necesite solucionar problemas.

Derechos y opciones del participante

Si acepta participar, no recibirá ningún pago ni tendrá que pagar absolutamente nada en este estudio, todos los gastos serán pagados por el interventor. Debe saber que no tiene obligación de aceptar, puede participar voluntariamente, sólo si usted quiere y si no acepta participar no perderá nada. Además, puede retirarse el adolescente del estudio en cualquier momento, solo deberá comunicarme su decisión.

Información de contacto

Si tiene alguna pregunta sobre el estudio puede llamar al siguiente teléfono 098 720 3257 que pertenece a Lcda. Doris Gardenia Lucero Vélez, o enviar un correo electrónico a gimnasiaazuay@gmail.com

Consentimiento informado

Yo (escriba su nombre completo) _____, comprendo mi participación en este estudio. Me han explicado los riesgos y beneficios de participar, en un lenguaje claro y sencillo. Todas mis preguntas fueron contestadas. Me permitieron contar con tiempo suficiente para tomar la decisión de participar y me entregaron una copia de este formulario de consentimiento informado. Acepto voluntariamente que mi representado (Nombres completos del estudiante) _____ participe en este estudio de :
PROGRAMA INTERDISCIPLINAR BASADO EN EL JUEGO PARA MEJOR EL NIVEL DE INVOLUCRAMIENTO EN ESCOLARES DE TERCERO DE BÁSICA

Firma del representante

Lcda. Doris Gardenia Lucero Vélez

Firma

Derechos y opciones del participante Si acepta participar, no recibirá ningún pago ni tendrá que pagar absolutamente nada en este estudio, todos los gastos serán pagados por la universidad. Debe saber que no tiene obligación de aceptar, puede participar voluntariamente, sólo si usted quiere y si no acepta participar no perderá nada. Además, puede retirarse del estudio en cualquier momento, solo deberá comunicarme su decisión.
 Información de contacto Si tiene alguna pregunta sobre el estudio puede llamar al siguiente teléfono 0987203257 perteneciente a la Lcda. Gardenia Lucero o enviar un correo electrónico a gimnasiaazuay@gmail.com

Anexo B. Escala de Compromiso hacia las Tareas Escolares de Rigo y Donolo (2018)

Indicaciones al niño:

Este cuestionario es muy importante, puesto que nos ayudará a entender cómo te sientes y cómo disfrutas de las actividades que hacemos en la escuela. Queremos saber lo que piensas y cómo tu participas.

Se presentarán, algunas frases sobre cómo te sientes en la escuela. Para cada una de ellas, elige una de las cinco opciones disponibles que mejor describa tu experiencia. Las opciones van desde "Siempre" hasta "Casi nunca". No hay respuestas correctas ni incorrectas, así que responde con sinceridad. Esto nos ayudará a mejorar la escuela y hacerla aún más interesante para ti.

No sabremos quien respondió, ya que es anónimo (sin nombre). Por favor, sé honesto y elige la opción que realmente refleje cómo te sientes. Agradecemos tu colaboración. ¡Empecemos!

# ítem	Ítems a evaluar	1=Siempre	2=Casi siempre	3=Normal mente	4=A veces	5=Casi nunca
1	En la clase los contenidos y las actividades son interesantes y agradables.					
2	Me gusta aprender y me interesa las materias y las actividades de aprendizaje.					
3	Siento una sensación de satisfacción cuando realizo las tareas en clase.					
4	Siempre tengo curiosidad por aprender cosas nuevas y me gusta hacer las actividades.					
5	Me siento emocionado cuando empezamos un nuevo tema en clase.					
6	Estoy muy interesado en estudiar nuevos temas porque es placentero para mí.					
7	Escucho con atención las explicaciones del maestro sobre la tarea a resolver.					
8	En la discusión de temas nuevos participo activamente y defendiendo mis opiniones.					
9	Realmente me esfuerzo en clase y en las tareas escolares.					
10	Me concentro mucho cuando la maestra introduce temas nuevos o tareas.					

11	Utilizo distintas estrategias para comprender lo que la maestra enseña y hacer las actividades.					
12	Siempre participo en el debate de la clase para resolver las tareas.					
13	Cuando resuelvo las tareas reflexiono sobre lo aprendido y trato de lograr una nueva comprensión de lo que sé					
14	Cuando leo para hacer la tarea trato de distinguir la información más importante en lugar de solo leer el texto.					
15	Y las tareas de aprendizaje siempre intento plantearme preguntas porque me ayudan a comprender aspectos centrales del tema					
16	Pienso en varias maneras de resolver una tarea y luego escojo la mejor opción.					
17	Pienso sobre lo que tengo que aprender antes de empezar a trabajar.					
18	Me pregunto que también estoy haciendo mientras aprendo algo nuevo					

Gracias por tu valiosa colaboración.

Anexo C. Escala de valoración con su respectiva dimensión a la que pertenece.

# ítem	Ítems a evaluar	Dimensión a la que pertenece
1	En la clase los contenidos y las actividades son interesantes y agradables.	Afectiva
2	Me gusta aprender y me interesa las materias y las actividades de aprendizaje.	Afectiva
3	Siento una sensación de satisfacción cuando realizo las tareas en clase.	Afectiva
4	Siempre tengo curiosidad por aprender cosas nuevas y me gusta hacer las actividades.	Afectiva
5	Me siento emocionado cuando empezamos un nuevo tema en clase.	Afectiva
6	Estoy muy interesado en estudiar nuevos temas porque es placentero para mí.	Afectiva
7	Escucho con atención las explicaciones del maestro sobre la tarea a resolver.	Conductual
8	En la discusión de temas nuevos participo activamente y defiendo mis opiniones.	Conductual
9	Realmente me esfuerzo en clase y en las tareas escolares.	Conductual
10	Me concentro mucho cuando la maestra introduce temas nuevos o tareas.	Conductual
11	Utilizo distintas estrategias para comprender lo que la maestra enseña y hacer las actividades.	Conductual
12	Siempre participo en el debate de la clase para resolver las tareas.	Conductual
13	Cuando resuelvo las tareas reflexiono sobre lo aprendido y trato de lograr una nueva comprensión de lo que sé	Cognitiva
14	Cuando leo para hacer la tarea trato de distinguir la información más importante en lugar de solo leer el texto.	Cognitiva
15	Y las tareas de aprendizaje siempre intento plantearme preguntas porque me ayudan a comprender aspectos centrales del tema	Cognitiva
16	Pienso en varias maneras de resolver una tarea y luego escojo la mejor opción.	Cognitiva
17	Pienso sobre lo que tengo que aprender antes de empezar a trabajar.	Cognitiva
18	Me pregunto que también estoy haciendo mientras aprendo algo nuevo	Cognitiva

Anexo D. "A movernos con ritmo"





PRESENTACIÓN

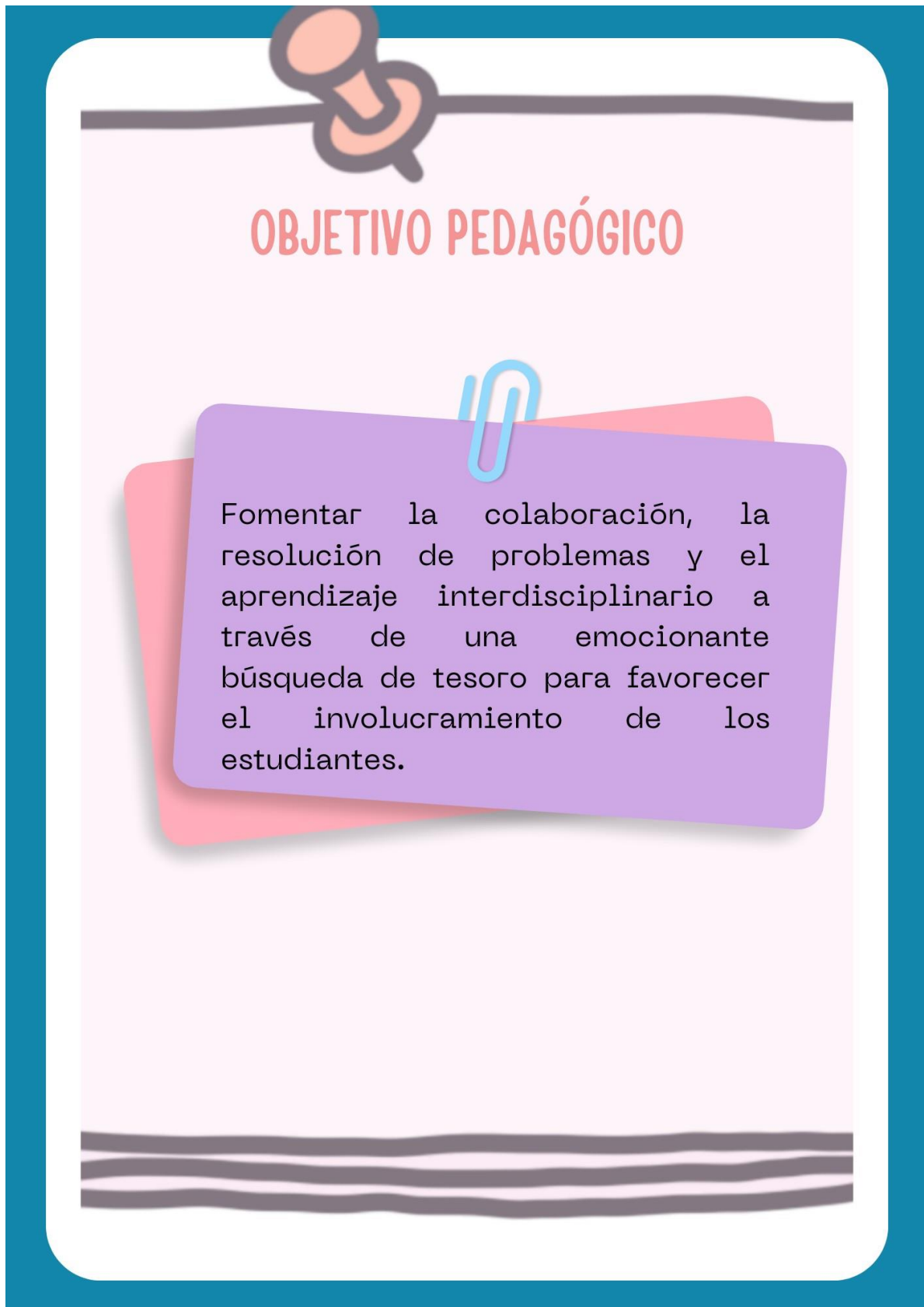
Queridos docentes, les presento una innovadora guía pedagógica titulada "A Movernos con Ritmo", diseñada con el objetivo de fomentar la colaboración, resolución de problemas y aprendizaje interdisciplinario en sus estudiantes. Enlazando diversas asignaturas de manera lúdica y creativa. A través de la metodología de Aprendizaje Basado en el Juego, simularemos una competencia gimnástica real, ambientada con elementos visuales, auditivos y temáticos, culminando en un torneo donde los estudiantes, trabajando en equipos, crearán y presentarán sus propias rutinas.

Les animo a marcar la diferencia en sus aulas, cultivando la imaginación, la creatividad y el trabajo en equipo.

¡Innovemos juntos para inspirar a nuestros estudiantes a moverse con ritmo hacia el aprendizaje y la diversión!

Con cariño.

Gardenia



OBJETIVO PEDAGÓGICO

Fomentar la colaboración, la resolución de problemas y el aprendizaje interdisciplinario a través de una emocionante búsqueda de tesoro para favorecer el involucramiento de los estudiantes.



DESTREZAS SELECCIONADAS

Destrezas de Educación Física

EF. 2.2.4 Realizar combinaciones de destrezas y habilidades motrices básicas (por ejemplo, desplazarse y rolar o combinar roles con saltos y enlazar las destrezas con diferentes desplazamientos o giros), que le permitan mejorar su desempeño en la práctica gimnástica.

EF. 2.2.6 Identificar la importancia del cuidado de sí y de sus pares, para construir acuerdos básicos de seguridad que le permitan la realización de destrezas y acrobacias.

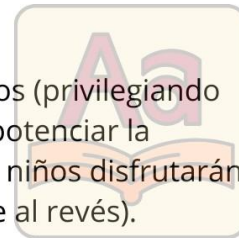
Destrezas de Matemáticas

M.2.2.7. Reconocer líneas, rectas y curvas en figuras planas y cuerpos.



Destreza de Lengua y Literatura

L.L 2.5. 1 Escuchar y leer diversos géneros literarios (privilegiando textos ecuatorianos, populares y de autor), para potenciar la imaginación, la curiosidad y la memoria. (Aquí los niños disfrutarán del cuento del reino del revés, donde todo sucede al revés).



Destreza de Ciencias Naturales

Cn.2.2. 4 Explicar la importancia de la alimentación saludable y la actividad física, de acuerdo a su edad y a las actividades diarias que realiza.

Destreza de Estudios Sociales

CS. 2.2.1 Reconocer y ubicar la vivienda, la escuela y la localidad a partir de puntos de referencia y representaciones gráficas (croquis, planos, etc.), considerando accidentes geográficos y posibles riesgos naturales.



Aplicación de la Propuesta



SIMULACIÓN

Se centrará en la creación de un ambiente que refleje la atmósfera de una competencia gimnástica real. En este sentido, la simulación implica 3 aspectos fundamentales: ambientación, reglas y elementos de lo real.

Ambientación: incluirá elementos visuales, auditivos y temáticos que añadan atractivo y motivación al juego.

1. **Ambientación Visual:** Decorar el área con elementos relacionados con la gimnasia, como imágenes de gimnastas, medallas, y banners con colores vivos. Utiliza colchonetas y aparatos gimnásticos si están disponibles.



2. **Ambientación Auditiva:** Reproducir música de fondo que suele escucharse en competencias gimnásticas. Se puede crear un playlist de canciones inspiradoras que estimulen la energía y el entusiasmo de los niños.

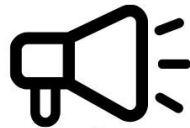


SIMULACIÓN

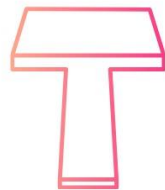
3. Ambientación de Atuendo: Pedir a los niños que vistan atuendos adecuados para la gimnasia, como leotardos, camisetas de gimnasia o ropa deportiva cómoda. Esto les ayudará a sentirse como auténticos gimnastas.



4. Narrativa Motivadora: A medida que los niños se muevan entre las estaciones, se incorporará una narrativa que les haga sentir que están participando en una competencia importante. Animar a los niños a dar lo mejor de sí mismos y a demostrar sus habilidades gimnásticas.



5. Actividad Plus: previo a la realización del torneo gimnástico, los niños puedan desfilan antes de realizar sus rutinas gimnásticas. Esto les permitirá mostrar sus atuendos y saludar al público, lo que añade un elemento de presentación y confianza.



Durante esta pasarela, se enfatiza la importancia de la presentación y el espíritu deportivo, relacionándolo con el cuidado de sí y de los demás (EF. 2.2.6) al resaltar la importancia de la participación respetuosa.

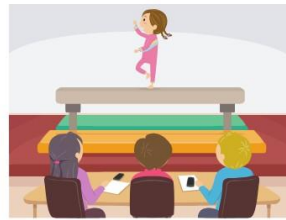


ELEMENTOS REALES

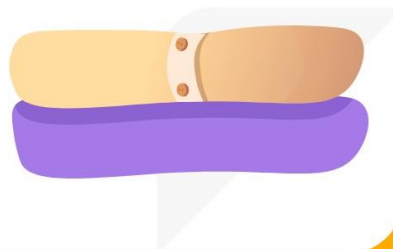
Ropa de gimnastas que los haga sentir como que son realmente unos profesionales.



Jueces y árbitros: para esto el docente de educación física vestirá con la ropa tradicional de árbitro y los jueces serán los docentes del aula.



Elementos de la gimnasia: utilizar los elementos con los que se cuenta en la institución, colchonetas y caballetes. También con la ayuda de cajas de madera, se creará un podium.





REGLAS DEL TORNEO DE GIMNASIA RÍTMICA

• Los estudiantes realizarán trabajo en equipo y resolverán las desavenencias que puedan surgir en el equipo.

• La seguridad al momento de ejecutar sus prácticas será primordial, deberán asegurarse que el espacio esté limpio de cualquier posible elemento que pueda causar daño, como por ejemplo; vidrios, tachuelas.

• El equipo destinará los momentos asignados para que ellos puedan practicar las rutinas.

• La vestimenta que los estudiantes elijan deberá siempre ser cómodo para que puedan ejecutar las prácticas.

• Los implementos que se utilicen para cada una de las etapas en lo posible deberán ser de carácter reciclable de preferencia y que no incurra en gastos extras a su familia.

INTERACCIÓN ACTIVA

Para asegurarnos que esto ocurra, los estudiantes trabajarán en grupos de 5 participantes, cada uno tendrá un rol en el trabajo:

- líder,
- implementos
- retos
- mediador
- entrenador.



Una vez conformados los grupos, se pedirá que los estudiantes sean quienes creen sus rutinas de gimnasia rítmica a partir de las pautas establecidas.

Los niños con ayuda de sus padres podrán elegir la música que más les guste.



Creación de avatares. Los estudiantes pueden crear un avatar que los represente, acorde al nombre que ellos se pongan, por ejemplo: los felinos.





DESAFÍOS Y PROGRESIÓN

Este campeonato se hará en etapas.

PRIMERA ETAPA

1) Posición Inicial:

a. Las niñas se paran en una fila, con los brazos relajados a los lados.

2) Saludos:

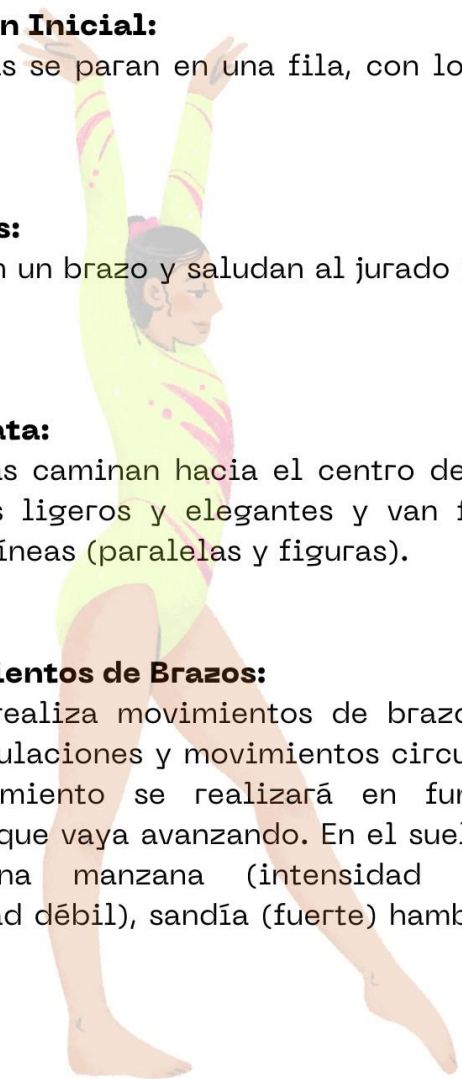
a. Levantan un brazo y saludan al jurado y al público con una sonrisa.

3) Caminata:

a. Las niñas caminan hacia el centro del área de actuación con pasos ligeros y elegantes y van formando diferentes tipos de líneas (paralelas y figuras).

4) Movimientos de Brazos:

a. Luego, realiza movimientos de brazos suaves y fluidos, como ondulaciones y movimientos circulares. La intensidad del movimiento se realizará en función del tipo de alimento que vaya avanzando. En el suelo estarán alimentos como: una manzana (intensidad fuerte) salchipapa (intensidad débil), sandía (fuerte) hamburguesa (intensidad débil).





DESAFÍOS Y PROGRESIÓN

PRIMERA ETAPA

5) Equilibrio en Puntas:

a. Se paran sobre las puntas de los pies, estirando los brazos hacia arriba, como una bailarina de ballet.

6) Giro de Cuerpo:

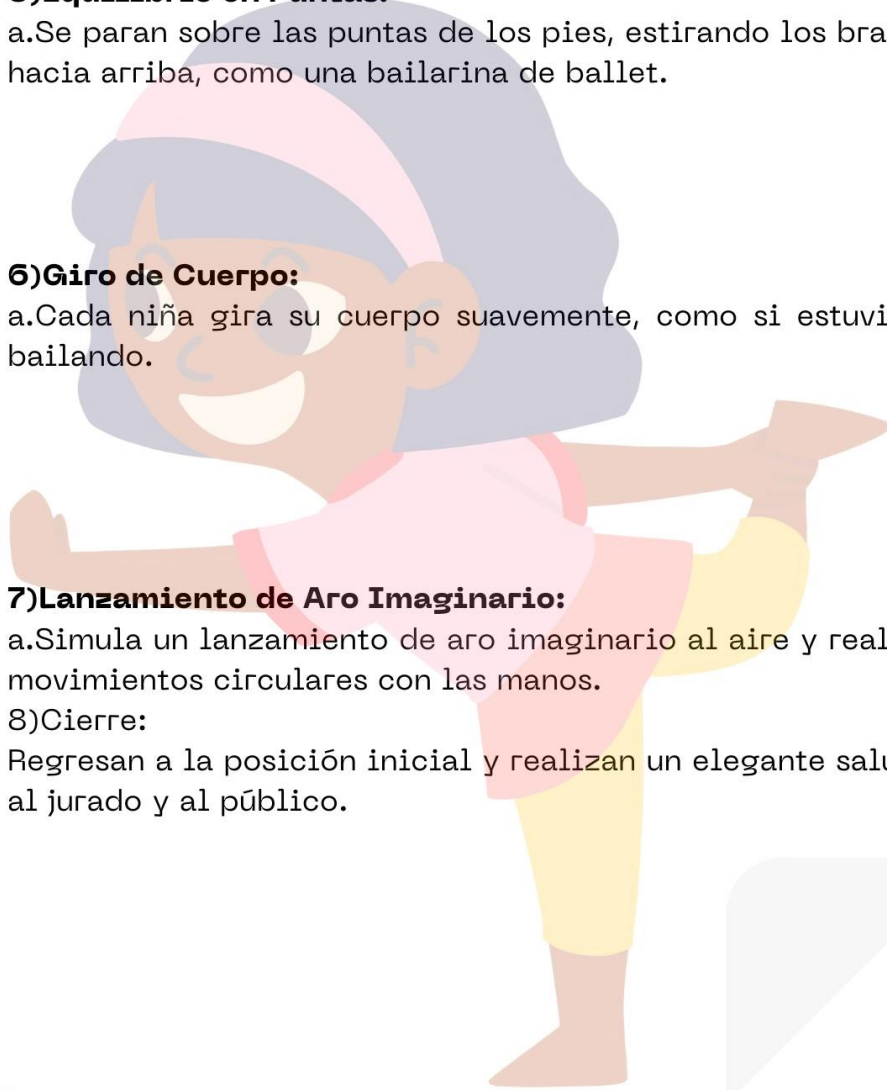
a. Cada niña gira su cuerpo suavemente, como si estuviera bailando.

7) Lanzamiento de Aro Imaginario:

a. Simula un lanzamiento de aro imaginario al aire y realiza movimientos circulares con las manos.

8) Cierre:

Regresan a la posición inicial y realizan un elegante saludo al jurado y al público.





DESAFÍOS Y PROGRESIÓN

SEGUNDA ETAPA

Diseñar una rutina que cuente una historia utilizando movimientos que reflejan personajes y eventos de un cuento específico a la elección de los estudiantes. La creación puede tomar como referencia la primera rutina.

1. Elección de un Cuento:

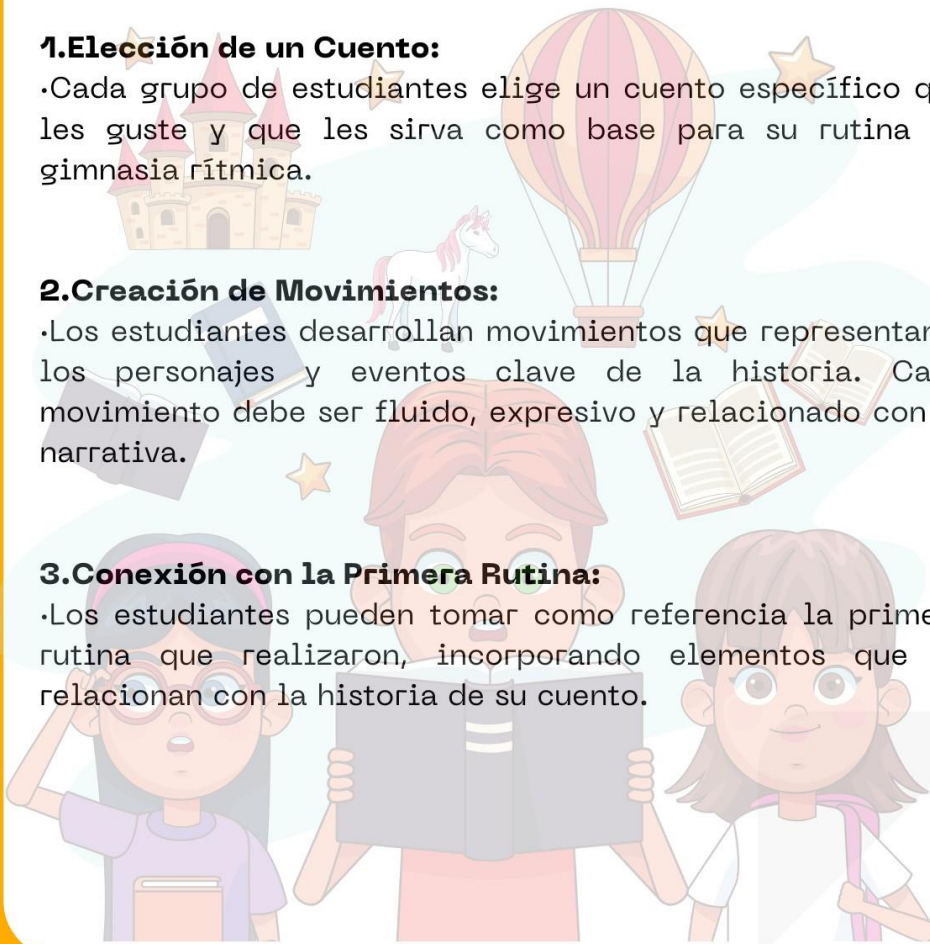
·Cada grupo de estudiantes elige un cuento específico que les guste y que les sirva como base para su rutina de gimnasia rítmica.

2. Creación de Movimientos:

·Los estudiantes desarrollan movimientos que representan a los personajes y eventos clave de la historia. Cada movimiento debe ser fluido, expresivo y relacionado con la narrativa.

3. Conexión con la Primera Rutina:

·Los estudiantes pueden tomar como referencia la primera rutina que realizaron, incorporando elementos que se relacionan con la historia de su cuento.





DESAFÍOS Y PROGRESIÓN

SEGUNDA ETAPA

4.Práctica y Coordinación:

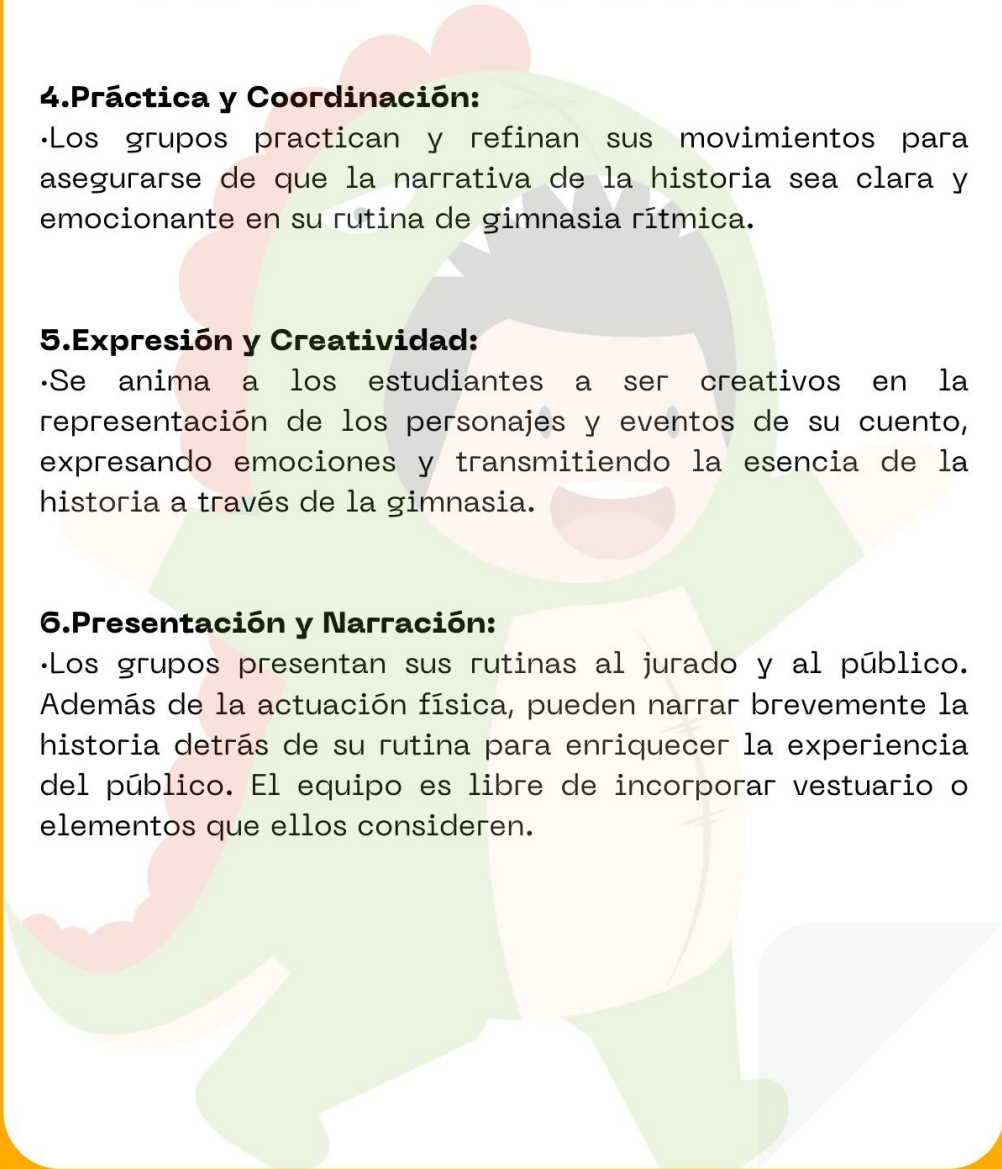
•Los grupos practican y refinan sus movimientos para asegurarse de que la narrativa de la historia sea clara y emocionante en su rutina de gimnasia rítmica.

5.Expresión y Creatividad:

•Se anima a los estudiantes a ser creativos en la representación de los personajes y eventos de su cuento, expresando emociones y transmitiendo la esencia de la historia a través de la gimnasia.

6.Presentación y Narración:

•Los grupos presentan sus rutinas al jurado y al público. Además de la actuación física, pueden narrar brevemente la historia detrás de su rutina para enriquecer la experiencia del público. El equipo es libre de incorporar vestuario o elementos que ellos consideren.





DESAFÍOS Y PROGRESIÓN

TERCERA ETAPA

Será aquella que descubran Gimnasia Rítmica de Descubrimiento de Lugares.

1.Creación de un escenario de aventura:

•Se coloca un escenario de aventura en el área de gimnasia. Para esto, se utilizan cintas adhesivas para representar lugares clave en la comunidad, como la escuela, el centro de salud, una estación de policía y otros lugares relevantes.

2.Asignación de Lugares:

•A cada lugar representado con cinta adhesiva se le asigna un punto en el área de gimnasia. Cada punto será el "destino" al que los estudiantes deberán llegar.

3.Descubrimiento de Pistas:

•Los estudiantes, antes de realizar sus rutinas, deberán descubrir pistas o señales que los guiarán hacia el lugar asignado. Las pistas pueden ser en forma de imágenes, palabras o acertijos que los estudiantes deben resolver. Esto fomenta la resolución de problemas y el pensamiento crítico.



DESAFÍOS Y PROGRESIÓN

TERCERA ETAPA

4. Rutinas de Gimnasia Rítmica:

·Una vez que los estudiantes descubren las pistas y llegan al lugar asignado, realizan una breve rutina de gimnasia rítmica en ese punto. Los movimientos de la rutina deben relacionarse con la esencia o función del lugar. Por ejemplo, en la estación de policía, los movimientos podrían representar la seguridad y la protección.



La progresión permite a los estudiantes avanzar desde la imitación y práctica de rutinas básicas hacia la creación de rutinas más elaboradas que involucran narrativa y creatividad





RETROALIMENTACIÓN PREMIACIÓN

Cada etapa que los estudiantes cumplan adquirirá una insignia por:

- **Insignia "Fashions Style"** al equipo más creativo por el vestuario.
- **Insignia "Cuenta Cuentos"** al equipo con el cuento más divertido.
- **Insignia "Fitness"** quienes ejecutaron de manera más sincronizado los movimientos de los brazos en el reto de la línea de los alimentos.
- **Insignia "Caza lugares"** al equipo que encontró con mayor facilidad el lugar explorado.
- **Insignia "Estrellas de la gimnasia"** equipo mejor coordinado en los movimientos.
- **Insignia "Cracks creativos"** al equipo que se destacó en la parte creativa en el uso de implementos para dar un toque especial en sus presentaciones.



RETROALIMENTACIÓN EVALUACIÓN

Al final de cada etapa los jurados suman las calificaciones de las siguientes listas de cotejo. Y se entregará un diploma por ser ganador de cada etapa de ser el caso.

Se entregará un premio a los 3 primeros lugares.

- El trofeo se ganará quien al final de las tres etapas haya conseguido mayor cantidad de puntos. Y un trofeo adicional al equipo que haya conseguido mayor cantidad de insignias



Lista de cotejo Etapa 1.

Criterio	Esta acción la cumplen:		
	Todos los integrantes 3 puntos	La mitad 2 puntos	Menos de la mitad 1 punto
Coordinación en la ejecución de los movimientos.			
El cuento es muy creativo			
Cambian la intensidad del movimiento de los brazos de acuerdo con el tipo de alimento.			
Cumplen con todos los ítems de la rutina preestablecida.			
TOTAL OBTENIDO			

RETROALIMENTACIÓN EVALUACIÓN

Lista de cotejo Etapa 2.

Criterio	Esta acción cumple:		
	Excelente 3 puntos	Bueno 2 puntos	Regular 1 punto
Coordinación en la ejecución de los movimientos.			
La narración del cuento cuenta con los elementos claves: inicio, nudo y desenlace.			
Los movimientos rítmicos tienen relación con lo que quieren expresar en el cuento.			
Incorporaron elementos creativos para la representación del cuento.			
TOTAL, OBTENIDO			



RETROALIMENTACIÓN EVALUACIÓN

Lista de cotejo Etapa 3.

Criterio	Esta acción cumple:		
	Excelente 3 puntos	Bueno 2 puntos	Regular 1 punto
Coordinación en la ejecución de los movimientos.			
Los estudiantes encontraron con facilidad el lugar asignado.			
Los movimientos rítmicos usados tienen relación con el lugar asignado.			
TOTAL OBTENIDO			



RETROALIMENTACIÓN REFLEXIÓN

Los estudiantes al final de este campeonato deberán contestar las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo me sentí durante la realización de estas prácticas gimnásticas con mis compañeros?
2. ¿Qué aspectos de la gimnasia rítmica encontraste más desafiantes y cómo los superaste?
3. ¿Qué nuevos conocimientos o habilidades aprendiste a lo largo de este campeonato?
4. ¿Crees que son más divertidas las asignaturas del aula, de la mano con Educación Física?



Anexo E. "Caza Tesoros"





PRESENTACIÓN



Queridos colegas, tengo el placer de presentarles el emocionante proyecto "Caza Tesoros", diseñado para elevar la participación y el desarrollo motor de los niños de educación elemental. Con enfoque interdisciplinario, aplicando la metodología de Aprendizaje Basado en el Juego, simularemos una épica búsqueda de tesoros que incorpora elementos visuales, auditivos y temáticos para crear un ambiente lleno de intriga y misterio. Los estudiantes, divididos en equipos de roles específicos, se sumergirán en desafíos que incluyen preguntas interdisciplinarias, resolución de rompecabezas y juegos adaptados a la temática pirata. La culminación será la Gran Final, donde el equipo que acumule más monedas de oro se enfrentará al último desafío para desentrañar el Gran Tesoro Final. Este proyecto no solo impulsa el aprendizaje integral, sino que también celebra la creatividad, la colaboración y la superación. Les animamos a sumergirse en esta aventura educativa y marcar la diferencia en sus aulas.

¡Que comience la búsqueda del conocimiento y la diversión!

Con cariño.

Gardenia

OBJETIVO PEDAGÓGICO

Promover el involucramiento escolar de niños de educación elemental al mejorar sus habilidades motrices mediante la práctica gimnástica con enfoque interdisciplinario, impulsando el desarrollo motor y el aprendizaje integral.





DESTREZAS SELECCIONADAS

Destrezas de Educación Física

EF. 2.1.5 Reconocer la necesidad de construir, acordar, respetar y modificar las reglas propuestas colectivamente, para participar de diferentes juegos, pudiendo acondicionarlos al contexto.

EF. 2.1.4 Participar placenteramente de diferentes tipos de juego a partir del reconocimiento de las características, objetivos y demandas que presentan dichas prácticas.

Destrezas de Matemáticas

M.2.1.17. Reconocer y diferenciar los números pares e impares por agrupación y de manera numérica.

Destreza de Lengua y Literatura

LL.L 2.4. 4 Escribir descripciones de objetos, animales, lugares y personas; ordenando las ideas según una secuencia lógica, por temas y subtemas, por medio de conectores consecutivos, atributos, adjetivos, calificativos y posesivos, en situaciones comunicativas que lo requieran.

Destreza de Ciencias Naturales

CN.2.2. 1 Ubicar el cerebro, el corazón, los pulmones y el estómago en su cuerpo, explicar sus funciones y relacionarlas con el mantenimiento de la vida.

Destreza de Estudios Sociales

CS. 2.1.8 Reconocer acontecimientos, lugares y personajes de la localidad, parroquia, cantón, provincia y país, destacando su relevancia en la cohesión social e identidad local o nacional.





SIMULACIÓN

Se centrará en la creación de un ambiente que refleje la atmósfera de una competencia gimnástica real. En este sentido, la simulación implica 3 aspectos fundamentales: ambientación, reglas y elementos de lo real.

Ambientación: incluirá elementos visuales, auditivos y temáticos que añadan atractivo y motivación al juego.

Ambientación Visual: Decorar el área con elementos relacionados con la búsqueda de tesoros, se colocarán en las paredes y lugares visibles de: cofres, piratas, barcas, mapas, lupas.

Ambientación Auditiva: Reproducir música de fondo que cree una atmósfera de intriga y misterio. Inclusive puede ser de Bob Esponja que el tesoro está en el fondo del mar.

Ambientación de Atuendo: Los niños deberán realizar un parche en el ojo a modo de piratas, a las camisetas blancas se les pondrá cinta negra a manera de rayas. Queda libre que los estudiantes decidan también incorporar a su preferencia.



SIMULACIÓN

Narrativa Motivadora: A medida que los niños vayan resolviendo cada desafío, se incorporará una narrativa que les haga sentir que están participando en la búsqueda del gran tesoro final, mediante las pistas que se les proporcionará.



Actividad Plus: previo a la realización de los desafíos, los niños puedan desfilan antes de realizar sus atuendos y los nombres del equipo pirata. Esto les permitirá mostrar sus atuendos y saludar al público, lo que añade un elemento de presentación y confianza.





ELEMENTOS REALES

Pistas y Desafíos Reales: Los mismos que requieren la aplicación de conocimientos y habilidades en situaciones del mundo real. Por ejemplo, resolver preguntas, rompecabezas relacionados a las asignaturas de apoyo (Matemáticas, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales).

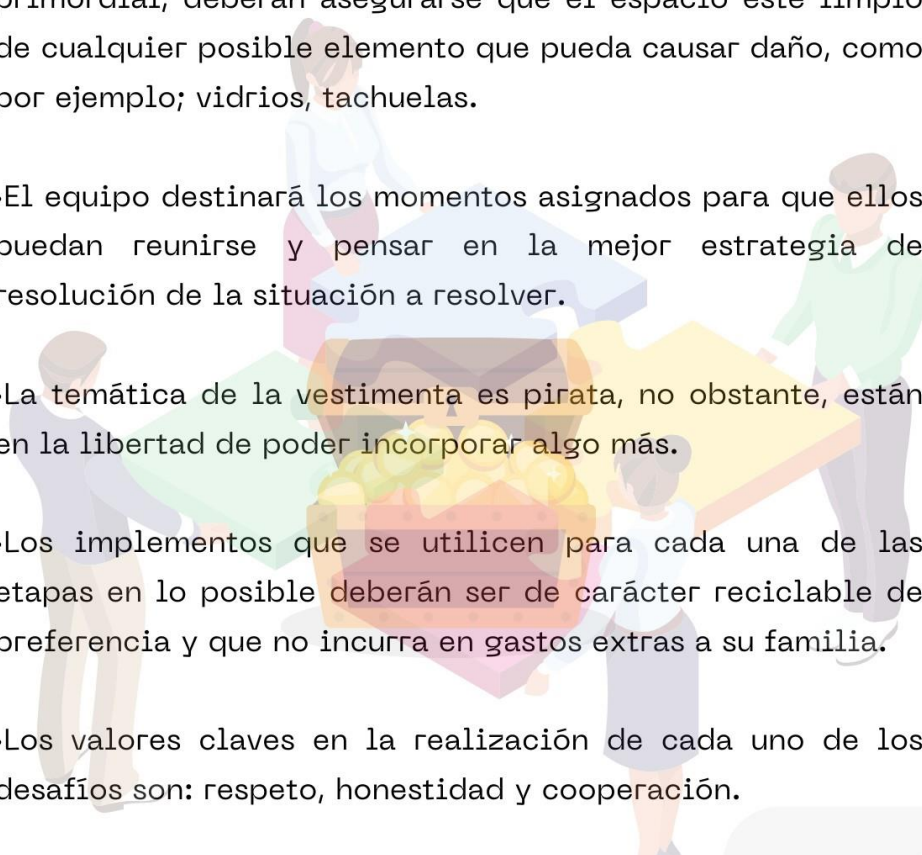
Recursos Visuales y Físicos: Mapas, tarjetas con desafíos, elementos de los juegos.

Integración de la Comunidad: Integración de los docentes tutores como mediadores para apoyar la logística del evento.





REGLAS DE LA BÚSQUEDA DEL TESORO

- Los estudiantes realizarán trabajo en equipo y resolverán las desavenencias que puedan surgir en el equipo.
 - La seguridad al momento de ejecutar sus prácticas será primordial, deberán asegurarse que el espacio esté limpio de cualquier posible elemento que pueda causar daño, como por ejemplo; vidrios, tachuelas.
 - El equipo destinará los momentos asignados para que ellos puedan reunirse y pensar en la mejor estrategia de resolución de la situación a resolver.
 - La temática de la vestimenta es pirata, no obstante, están en la libertad de poder incorporar algo más.
 - Los implementos que se utilicen para cada una de las etapas en lo posible deberán ser de carácter reciclable de preferencia y que no incurra en gastos extras a su familia.
 - Los valores claves en la realización de cada uno de los desafíos son: respeto, honestidad y cooperación.
 - Todos los miembros del grupo deberán participar en los diferentes desafíos, no se repetirá la participación a menos que ya hayan participado todos los integrantes.
- 



INTERACCIÓN ACTIVA

Para asegurarnos que esto ocurra, los estudiantes trabajarán en grupos de 5 participantes, cada uno tendrá un rol en el trabajo:

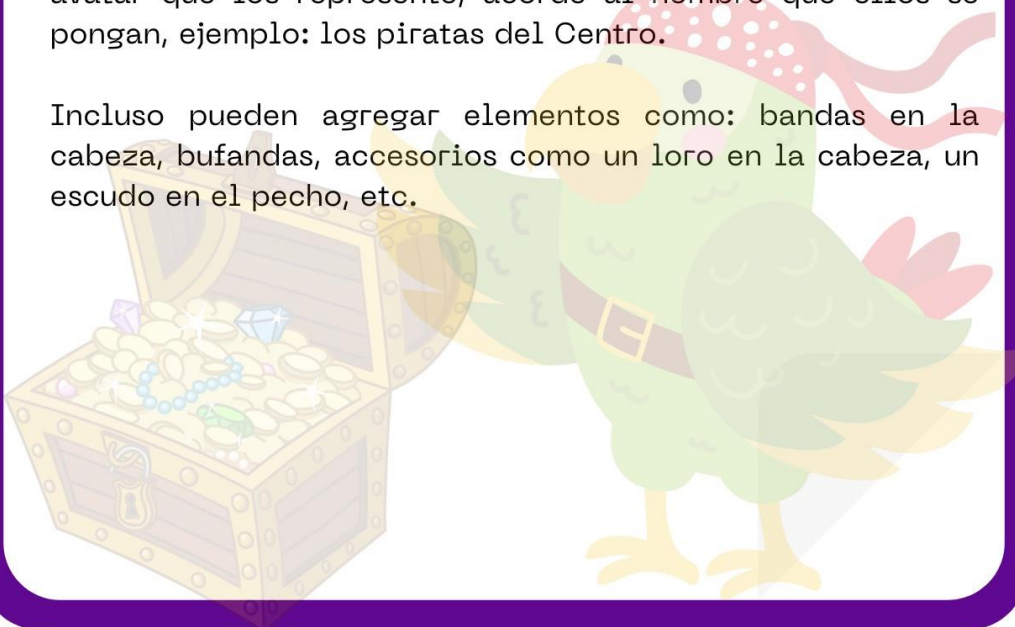
- líder,
- implementos
- retos
- mediador
- entrenador.



Una vez conformados los grupos, se explicará las etapas para la búsqueda del tesoro.

Creación de avatares. Los estudiantes pueden crear un avatar que los represente, acorde al nombre que ellos se pongan, ejemplo: los piratas del Centro.

Incluso pueden agregar elementos como: bandanas en la cabeza, bufandas, accesorios como un loro en la cabeza, un escudo en el pecho, etc.





DESAFÍOS Y PROGRESIÓN

Este campeonato se hará en etapas.

PRIMERA ETAPA

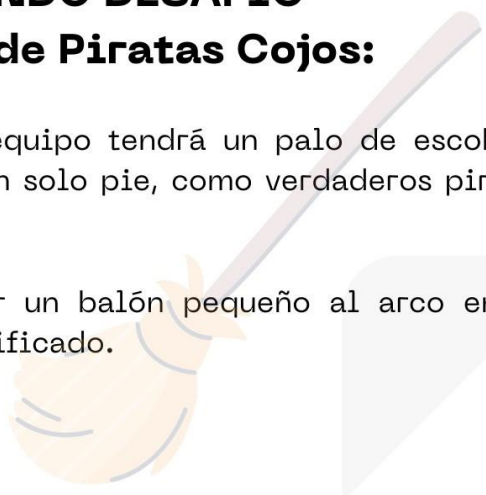
PRIMER DESAFÍO

Descubriendo la Ciudad de los Piratas

- En el suelo, encontrarán círculos numerados del 1 al 20. Deberán comenzar desde el número 2 y avanzar de dos en dos.
- El equipo que llegue primero a un sobre con la primera pista ganará el desafío. Se premiará con 3 monedas de oro.
- En el sobre encontrarán la pregunta: "¿En qué cantón está ubicada tu escuela?"

SEGUNDO DESAFÍO

Hockey de Piratas Cojos:

- Cada miembro del equipo tendrá un palo de escoba y deberá jugar sobre un solo pie, como verdaderos piratas cojos.
 - El objetivo es llevar un balón pequeño al arco en un juego de hockey modificado.
- 



DESAFÍOS Y PROGRESIÓN

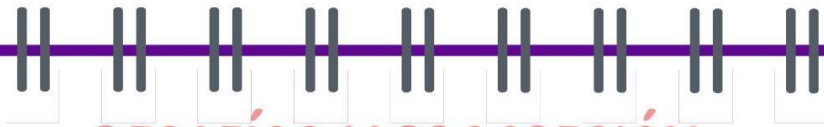
PRIMERA ETAPA

SEGUNDO DESAFÍO: Hockey de Piratas Cojos:

- Cada miembro del equipo tendrá un palo de escoba y deberá jugar sobre un solo pie, como verdaderos piratas cojos.
- El objetivo es llevar un balón pequeño al arco en un juego de hockey modificado.
- El juego tiene un tiempo límite de 10 minutos. El equipo ganador ganará 3 monedas de oro.
- En el sobre encontrarán la pregunta: "¿A qué cantón pertenece el alcalde Cristian Zamora?"

Revelando el Secreto de los Piratas:

Al final, el grupo se reunirá y se darán cuenta de que el lugar al que se hacen referencia en las pistas es el lugar en el que se encuentran los piratas, que es la ciudad de Cuenca. Si los estudiantes descubren la respuesta, se les entregará un cofre con las respectivas monedas que le corresponda.



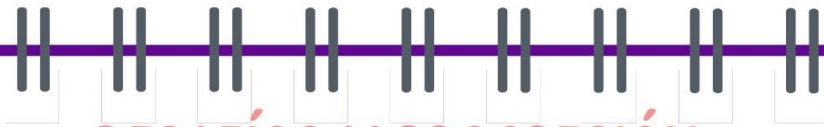
DESAFÍOS Y PROGRESIÓN

SEGUNDA ETAPA

TERCER DESAFÍO:

En busca de los Órganos del Tesoro:

- Se colocarán cofres (cajas) en el área de juego, cada uno lleno con diferentes texturas, como arena, aserrín y más. Dentro de estos cofres, encontrarán tarjetas con imágenes de órganos humanos, como el cerebro, el corazón, los pulmones y los intestinos.
- Para llegar a cada uno de los cofres, los niños deberán correr en sacos hasta el lugar de la caja. La línea de llegada será una línea recta.
- Una vez que obtengan las imágenes de los órganos, regresarán a su grupo y deberán escribir en una hoja la función que tiene ese órgano en el cuerpo.
- Un miembro de su grupo llevará la respuesta al docente que estará vestido de capitán. El capitán leerá la respuesta y verificará si es correcta.
- Si la respuesta es correcta, el grupo ganará una moneda de oro, que podrá usar para comprar pistas en la tercera etapa del juego. La cantidad de monedas ganadas será proporcional al orden de llegada: el primer lugar ganará 3 monedas, el segundo lugar ganará 2 monedas y el tercer lugar ganará 1 moneda.



DESAFÍOS Y PROGRESIÓN

SEGUNDA ETAPA

CUARTO DESAFÍO:

Fútbol de Manos Piratas

- En este juego, los niños jugarán al fútbol con una variante divertida: cada uno llevará un garfio de cartón en una de sus manos, como verdaderos piratas.
- El juego tendrá una duración de 10 minutos.
- Al final del juego, los equipos ganarán monedas de oro de acuerdo con su desempeño, al igual que en los desafíos anteriores.
- Si hay cuatro equipos participantes, se organizarán dos juegos, con dos equipos en cada uno de ellos, para que todos tengan la oportunidad de participar.





DESAFÍOS Y PROGRESIÓN

TERCERA ETAPA

QUINTO DESAFÍO:

Buscando el Tesoro en las Preguntas Interdisciplinarias

- En este desafío, se esconderán diferentes sobres en toda la escuela. Estos sobres tendrán forma de cofres y contendrán preguntas relacionadas con las destrezas interdisciplinarias que estamos trabajando en el proyecto. Además, se incluirá rompecabezas que los equipos deberán resolver.
- Si los grupos tienen dificultades para responder alguna pregunta, podrán acceder a pistas de resolución entregando dos monedas de las ganadas en la segunda etapa.





DESAFÍOS Y PROGRESIÓN

TERCERA ETAPA

SEXTO DESAFÍO: **Ultimate Frisbee Pirata**

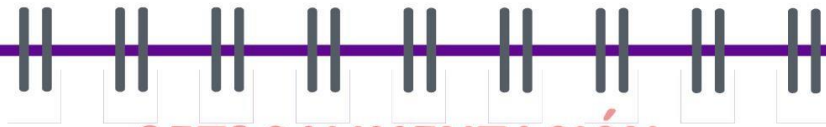
- En esta etapa, los equipos se organizarán para un emocionante juego de Ultimate Frisbee. En lugar del disco convencional, se utilizará un plato de plástico, que simulará ser un "tesoro" de pirata.
- Para lanzar el "tesoro", los estudiantes deberán ubicarse únicamente en los círculos que contengan números impares. Para ayudar en esta tarea, se colocarán números con cinta adhesiva en la mitad de la cancha. Si un estudiante se encuentra en un círculo con un número par, el equipo contrario ganará puntos.
- El tiempo máximo para el juego es de 7 minutos.
- El equipo ganador se llevará monedas de oro según la cantidad de puntos obtenidos



DESAFÍOS Y PROGRESIÓN

GRAN FINAL

- Llegando a la culminación del proyecto, el equipo que haya acumulado la mayor cantidad de monedas de oro tendrá el honor de acceder al último cofre, que contiene las pistas para encontrar el Gran Tesoro Final.
- Se revelará que el cofre se encuentra junto a una ubicación específica en la escuela. Los niños, llenos de emoción, correrán hacia esa ubicación siguiendo las pistas proporcionadas.
- Al llegar al lugar indicado, los niños encontrarán el cofre y lo abrirán con anticipación. En su interior, descubrirán sombreros de pirata para el equipo ganador y un premio especial que podría incluir manillas temáticas y deliciosos dulces.
- Los sombreros de pirata simbolizarán su victoria en la búsqueda del tesoro interdisciplinario, y los premios serán un recordatorio de su éxito y esfuerzo durante todo el proyecto.



RETROALIMENTACIÓN PREMIACIÓN

Cada etapa que los estudiantes cumplan adquirirá una insignia por:

- **Insignia "Fashions Style"** al equipo más creativo por el vestuario.
- **Insignia "Garfio"** al equipo ganador del fútbol con garfio.
- **Insignia "Super piratas"** quienes resolvieron los retos de una manera muy rápida.
- **Insignia "Piratas solidarios"** al equipo que menos dificultades presentaron y resolvieron las situaciones.
- **Insignia "Piratas máster"** equipo con la mayor cantidad de monedas que recolectaron.

Trofeos y medallas

- Monedas de tesoro: 3 monedas al primer lugar
- 2 monedas al segundo lugar.
- 1 moneda al tercer lugar.
- Se otorgará una medalla y un trofeo al equipo ganador.

RETROALIMENTACIÓN REFLEXIÓN

Los estudiantes al final de este campeonato deberán contestar las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo me sentí durante la realización de los juegos colectivos con mis compañeros?
2. ¿Qué aspectos de los desafíos encontraste más desafiantes y cómo los superaste?
3. ¿Qué nuevos conocimientos o habilidades aprendiste a lo largo de estos desafíos?
4. ¿Crees que son más divertidas las asignaturas del aula, de la mano con Educación Física?

