



Revista Actividad Física y Ciencias  
Año 2023, Edición Especial “Educación Física y Recreación”

## EL JUEGO RECREATIVO COMO MEDIO PARA EL FOMENTO DE LA ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS ESTUDIANTES DE MEDIA GENERAL

## RECREATIONAL PLAY AS A MEANS TO PROMOTE PHYSICAL ACTIVITY IN HIGH SCHOOL STUDENTS

**Prof. Luis Carlos, Rivas Quinto**

[luiscarlosrivas44@gmail.com](mailto:luiscarlosrivas44@gmail.com)

<https://orcid.org/0009-0007-8426-356X>

**Recibido:** 19-01-2023

**Aceptado:** 27-03-2023

### Resumen

El presente estudio tuvo como objetivo analizar el juego recreativo como medio para el fomento de la actividad física en los estudiantes del séptimo año sección “B” del Liceo Bolivariano “Santiago Aguerrevere”, Puerto Ayacucho, estado Amazona. En el mismo se utilizó los métodos mixtos y la investigación acción participa transformadora (IAPT). La población estuvo conformada por doce (12) docentes especialistas de educación física, en este caso se tomó el 100% de la población, por lo que se considera una muestra censal. En cuanto a los actores participantes quedaron integrados por cuarenta (40) estudiantes que cursaron el séptimo año durante el periodo escolar 2021-2022, del contexto antes señalado. Para la recolección de datos cuantitativos, se utilizó la técnica la encuesta y como instrumento el cuestionario. Para la recolección de la información cualitativa se efectuó a través con la observación no estructurada. Los resultados y los hallazgos permitieron diseñar la Propuesta Acción Transformadora. De ahí, que el desarrollo de la propuesta se pudo evidenciar que los juegos emergieron como una actividad lúdica, donde el entusiasmo de los jugadores por continuar con la actividad relacionada con el juego y así mejorar su forma física de manera divertida, sin cohesión ni compulsión. Las relaciones humanas y la promoción de juegos recreativos entre los estudiantes también mejoraron significativamente.

**Palabras clave:** Juegos recreativos, recreación, educación física.

### Abstract

The present study aims to analyze recreational play as a means to promote physical activity in students of the seventh year section "B" of the Bolivarian High School "Santiago Aguerrevere", Puerto Ayacucho, and Amazonas state. It was used mixed methods and transformative participatory action research. The population was made up of twelve (12) specialist physical education teachers; in this case 100% of the population was taken, so it is

---

considered a census sample. As for the participating actors, they were integrated by forty (40) students who attended the seventh year during the 2021-2022 school period, from the aforementioned context. For the collection of quantitative data, the survey technique was used and the questionnaire as an instrument. For the collection of qualitative information was carried out through unstructured observation. Finally, with the development of the action plan it was evident that the games emerged as a playful activity, where the enthusiasm of the players to continue with the activity related to the game and thus improve their physical form in a fun way, without cohesion or compulsion. Human relationships and the promotion of recreational games among students also improved significantly.

**Keywords:** Recreational games, recreation, physical education.

## Introducción

El ritmo de vida de las sociedades modernas, generan en los individuos toda clase de afectaciones tanto en el plano físico como en el relacional; de ahí que sean tan comunes problemas como el sedentarismo, el sobrepeso y la obesidad, a la par de fenómenos como el aislamiento social, el estrés, la depresión e incluso el suicidio; consecuencias inequívocas de una sociedad postmoderna en la que se anula la individualidad y se reduce al individuo al papel de consumidor y receptor.

En Venezuela, esta visión de consumismo se suman factores como los malos hábitos culturales y el culto a los medios masivos y dispositivos electrónicos; los primeros asociados a estilos de vida, hábitos alimenticios y conductas naturalizadas que atentan contra la salud y derivan en el aumento de enfermedades cardiovasculares, entre otras; en mención a los segundos, el alto grado de incidencia de dispositivos como los video juegos y los móviles, hace que las personas cada vez más se olviden de las prácticas sociales tradicionales y se alejen de las dinámicas del movimiento y el contacto cara a cara.

A esta realidad no es ajena el estado Amazona, en la que a partir de un ejercicio de observación diagnóstica, se observaron altos índices de sedentarismo infantil, falta de motivación hacia la actividad física, apatía hacia el deporte y problemas de socialización, asociados al aislamiento, a razón del uso y abuso de dispositivos electrónicos. Sumado a ello, la falta de espacios para el desarrollo de la actividad física, aumenta los niveles de estrés, desmotivación y desgane, en los niños dado que a falta de opciones o alternativas de desarrollo se limitan a consumir sus alimentos, jugar con sus móviles o interactuar, de manera aislada con sus semejantes; lo que genera un ambiente pesado y poco receptivo ante las estrategias de formación física.

En complemento, tras realizar una revisión documental del Proyecto Educativo Institucional, se observa que no se cuenta con un proyecto de Aprovechamiento del tiempo libre o proyecto de fomento del deporte o la actividad física, lo que traduce en un espaldarazo institucional a las pretensiones contempladas en documentos fundamentales como la

Constitución República Bolivariana de Venezuela (1999) y la Ley de Actividad Física y Educación Física (2011).

De otro lado, es necesario mencionar condiciones problematizadas como la falta de profesionales licenciados en el área de Educación Física, otorgando esta responsabilidad formativa, en algunos casos a entrenadores, que se limita a dar tiempo libre o promover juegos tradicionales; o en las mejores a practicantes o personal externo que si bien tiene toda la disposición no se enfrenta a la falta de recursos, locativos y materiales, que condiciona su proceso de aprendizaje.

Estos vacíos institucionales y formativos, en algunos casos los docentes y directores han derivado en un comportamiento si se quiere inadecuado y apático a las actividades físicas, e incluso procesos de deserción escolar, convirtiendo las instituciones en un espacio gris en el que se comparte más no se convive, en el que se recibe más no construye y en definitiva en el que se existe más no se aprende para la vida.

Particularmente se ha concentrado la atención en la población de Media General, no solo por la disposición manifiesta de los docente para el desarrollo de este proceso, sino porque se manejan edades que permite comprender la transición entre niño y el adolescente, lo que deriva en un golpe motivacional, pérdida del sentido formativo y bajos rendimientos académicos, que no solo afectan el desempeño y competencia en el área de Educación Física. Sino que trasciende a otros de los contextos formativos.

A la luz de estos planteamientos se observan conflictos en diferentes niveles (Estudiante – estudiante / docente – estudiante / conocimiento – Estudiante) lo que no solo retrasa el proceso formativo que se pretende desarrollar, sino que trastoca los fines e intereses institucionales al promover una educación descontextualizada, ajena a los intereses de los estudiantes y su naturaleza.

Por tanto, se busca consolidar un ejercicio de acompañamiento integral que basado en el juego recreativo para fomentar la actividad física, entendiendo que intervienen las dimensiones sociales, axiológicas, trascendentales, cognitivas y éticas de los niños, niñas y jóvenes movilizándolo sus estructuras de pensamiento y prácticas sociales, en procura de un estudiante cada vez más activo, participativo y alegre. Esto genero la siguiente interrogante: ¿De qué manera se puede utilizar el juego recreativo para el fomento de la actividad física en los estudiantes de media general? Desde luego, para darle a la misma, se propuso el siguiente propósito presentar una propuesta de acción sobre los Juegos recreativos para el fomento de la actividad física en los estudiantes de media general del Liceo Bolivariano Santiago Aguerrevere. Puerto Ayacucho Amazonas.

---

## Enfoque Metodológico

Al tener como propósito, el desarrollo de una propuesta de acción en procura de fomentar la actividad física en los estudiantes de media general y considerando el carácter formativo, dinámico y subjetivo del juego como elemento dinamizador. De ahí, el presente artículo se enmarca en el ámbito de los estudios de los métodos mixtos y la IAPT; en cuanto, a los métodos mixto, Hernández Sampieri, et al. (2006) refiere que este enfoque “es un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o una serie de investigaciones para responder a un planteamiento del problema” (p. 755). De igual manera, donde los autores, Hernández, et al. (2010) afirman que “Los diseños investigación-acción también representan una forma de intervención y algunos autores los consideran diseños mixtos, pues normalmente recolectan datos cuantitativos y cualitativos, y se mueven de manera simultánea entre el esquema inductivo y el deductivo” (p. 514). Desde esta perspectiva, la investigación no es un acto cuadrulado o plano con fines de constatación de verdades o realidades absoluta en su lugar, implica transformación de la realidad y la acción de los participantes.

En este sentido, la investigación no pretende parcializar la realidad educativa o cuantificar la experiencia vivida por los actores involucrados, más bien pretende aproximarse a la realidad teniendo en cuenta bases centrales de la actuación de los individuos como lo son sus percepciones, sentimientos, emociones y visiones de mundo, promoviendo un ejercicio que pretende según Bonilla y Rodríguez (1997) “explorar de manera sistemática los conocimientos y valores que comparten los individuos en un determinado contexto espacial y temporal” (p. 86). Desde luego, va dando un sentido especial a la experiencia, tanto de la comunidad objeto de este ejercicio, como del investigador encargado de consolidar los resultados del trabajo.

### Población - Actores Participantes

Por la característica del estudio, se determinó el escenario poblacional en este estudio (cuantitativo) estuvo constituido por doce (12) docentes de educación física que laboraron en el Liceo Bolivariano “Santiago Aguerrevere”, durante el periodo escolar 2021-2022. En este caso, se tomó el cien por ciento (100%) de la población, ya que, fue de fácil acceso al investigador, por lo tanto, se constituyó en un estudio censal, que según Busot (1994), “está constituida por un determinado o limitado número de elementos que se toman completamente” (p. 273).

Los actores participantes (cualitativo), quedaron integrados por cuarenta (40) estudiantes que cursaron el séptimo año durante el periodo escolar 2021-2022 del contexto antes mencionado, como criterio de selección fue la disposición de los actores a cooperar voluntariamente, sin establecerse ningún tipo de compromiso administrativo con la Institución. Además, de ser estudiantes del instituto señalado anteriormente.

### **Fases de Investigación**

Para el desarrollo de las fases de investigación se tomó en cuenta la utilizada por Churio y Narváez (2022) la misma se adaptó al contexto de la investigación a continuación se presenta:

Fase I. Interrogante de Investigación: se generó para dar respuesta mediante la aplicación de los métodos cuantitativos y cualitativos.

Fase II. Recolección de los datos: Se realizó con base a las dos aproximaciones metodológicas: cuantitativa y cualitativa

- Cuantitativa: en el estudio se acumuló datos cuantitativos para responder las preguntas para el diagnóstico de las actividades que involucren los juegos recreativos, a través de la aplicación del cuestionario de respuestas cerradas (dicotómicas).
- Cualitativa: se recolecto la información a través de la observación no estructurada.

Fase III. Análisis e interpretación sobre lo cuantitativo y cualitativo:

- Cuantitativo: se realizó el análisis estadístico descriptivo de los datos obtenidos.
- Cualitativo: se ejecutó el análisis interpretativo original de los hallazgos obtenidos de la observación no estructurada realizada.

Fase IV. Interpretación: la información obtenida se interpretó (cualitativa) y se analizó los datos (cuantitativo).

Fase V. Triangulación: en esta etapa se triangulan la información aportada por las aproximaciones cualitativas y se hizo una correlación sobre lo cuantitativo.

### **Técnicas de recolección de la información**

En coherencia con el propósito y la lógica interna de la mayoría de las investigaciones se han definido técnicas de recolección para poder comprender las diferentes dimensiones de la experiencia educativa; fundamental insumo para el planteamiento de todo tipo de acción, reflexión o transformación. Al respecto, Castro (2003), indica que: “las técnicas están referidas a la manera como se van a obtener los datos y los instrumentos son los medios materiales, a través de los cuales se hace posible la obtención y archivo de la información requerida para la investigación” (p.45).

Con el objetivo de comprender las expectativas, percepciones y motivaciones de los docentes en cuanto al juego recreativo, se procedió un ejercicio de diagnóstico basado en la encuesta como técnica de recolección de datos (cuantitativo) como instrumento el cuestionario, el mismo fue aplicado a la población censal. Para recolección de la información cualitativa se utilizó la observación no estructurada. En relación al instrumento estuvo conformado por una lista de preguntas o cuestiones a los informantes, los cuales debieron responder por escrito con el fin de recabar información de interés; así como lo percibe Ander-Egg (1996), al asentar que es “...Un instrumento de recopilación de datos, rigurosamente estandarizado, que traduce y

---

operacionalizan determinados problemas que son objeto de investigación... mediante la formulación escrita de una serie de preguntas que, respondidas... permiten estudiar el hecho propuesto en la investigación...” (p. 273).

En este sentido, el cuestionario estuvo referido a las variables en estudio con catorce (14) ítems de tipo dicotómico o cerradas, el cual tuvo dos (2) alternativas de respuestas SI – NO que permitió medir las variables relacionadas con el estudio.

En relación a la observación no estructurada se aplicó a los estudiantes como actores participantes, la misma permitió informar la consolidación de un escenario inicial sobre el que tomar decisiones y emprender acciones que garanticen la coherencia de la investigación. Esta observación, consistió básicamente en observar el objeto de estudio dentro de una situación particular. Todo esto se hace, sin necesidad de intervenir o alterar el ambiente en el que se desenvuelve el objeto. De lo contrario, los datos que se obtengan no van a ser válidos.

La observación no estructurada según Díaz (2010) es: “llamada también simple o libre, es la que se realiza sin la ayuda de elementos técnicos especiales” (p.9). De igual manera, Pinto (2021) afirma que: “este tipo de observación no es metódica y no necesita instrumentos como la guía de observación y el diario de campo utilizando categorías previamente codificadas” (p.14).

Esta observación, consintió en visualizar asociación conceptual del juego, la prevalencia del juego recreativo en los estudiantes, expectativas de formación juego sobre los diferentes tipos de juegos que prefieren los estudiantes. Para el registro de la información se llevó a cabo registros libres y globales de los acontecimientos y el registro anecdótico, el cual nos accedió en anotar lo que se observó o se escuchó, sin hacer ninguna interpretación.

## Principales Resultados y Hallazgos de la Investigación

### Resultados de la Encuesta

En este apartado, se presentan de manera detallada los resultados alcanzados con la aplicación de los instrumentos a la población censal que fue establecido previamente. En base a este proceso se obtuvo diversos datos inherentes al proceso estudiado y proporcionaron una importante orientación al investigador para eventualmente realizar las conclusiones y recomendaciones, pertinentes. Es por ello, que una vez aplicado el instrumento de recolección de datos, se procedió a analizar, graficar e interpretar, los resultados obtenidos de cada uno de los ítems con el fin de visualizar claramente la información recabada. Luego de aplicado el instrumento a la población, se analizaron los datos, utilizando la estadística descriptiva a través de tablas y figuras. A continuación se presentan los resultados:

#### **Tabla 1**

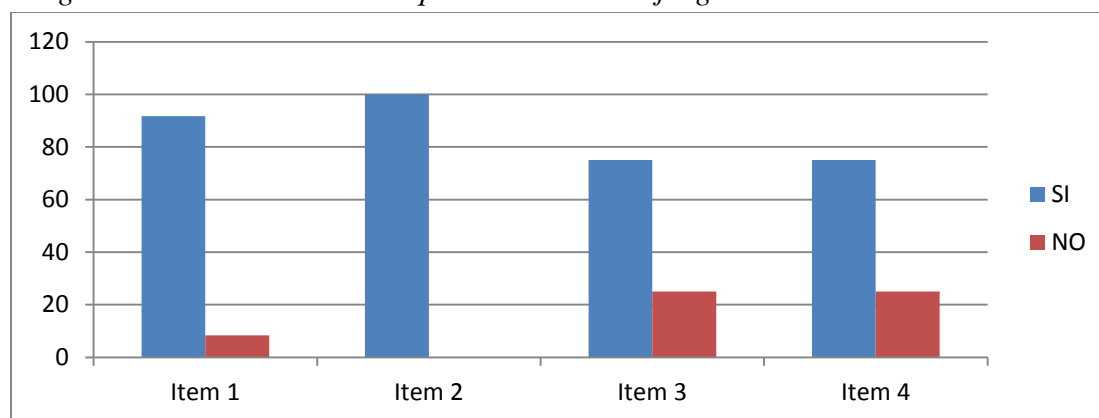
*Diagnóstico de las actividades que involucren los juegos recreativos*

*El Juego recreativo como medio para el fomento de la actividad física en los estudiantes de media general*

N°	ITEMS	SI		NO	
		F	%	F	%
1	Usted aplica los juegos como estrategia en el desarrollo de sus clases.	11	91,66	01	8,33
2	Respeto las condiciones físicas de los estudiantes al realizar los juegos recreativos.	12	100	0	0
3	Facilita a los estudiantes los materiales juegos recreativos.	09	75	03	25
4	¿Utiliza al juego para el fomento de la actividad física?	09	75	03	25

**Figura 1**

*Diagnóstico de las actividades que involucren los juegos recreativos*



Se muestra el figura 1, en el ítem 1, el resultado de las respuestas emitidas por 11 sujetos que es un equivalente a un 91,66% que si aplica los juegos como estrategia en el desarrollo de sus clases y 01 sujeto equivalente a un 8,33% que no lo realizan por diversos motivos. En similitud al ítem anterior, en el ítems 2, los 12 sujetos encuestados apoyan y respeta las condiciones físicas de los estudiantes al realizar los juegos recreativos al 100% de sus conocimientos de los sujetos encuestados al momento de responder.

Por su parte en el Ítem 3, evidenciaron que 9 sujetos es decir 75% si facilita a los estudiantes materiales al aplicar los juegos recreativos a los estudiantes al realizar los juegos recreativos, mientras un 25% es decir 3 sujetos señalaron que no facilitan materiales debido a que lo sientes que un distractor para el educando. En el ítem 4, los 12 sujetos encuestados 9 sujetos es decir un 75% expresan que si creen que el juego fomenta el interés a la práctica de la actividad física, 3 de los sujetos con un 25% indicó negativamente. Estos ítems sirvieron de mucha ayuda para diagnosticar estrategias que involucren los juegos recreativos, desarrollados



por los docentes para el fomento a la práctica de las actividades físicas a los estudiantes cursantes del 1er año de educación Media General.

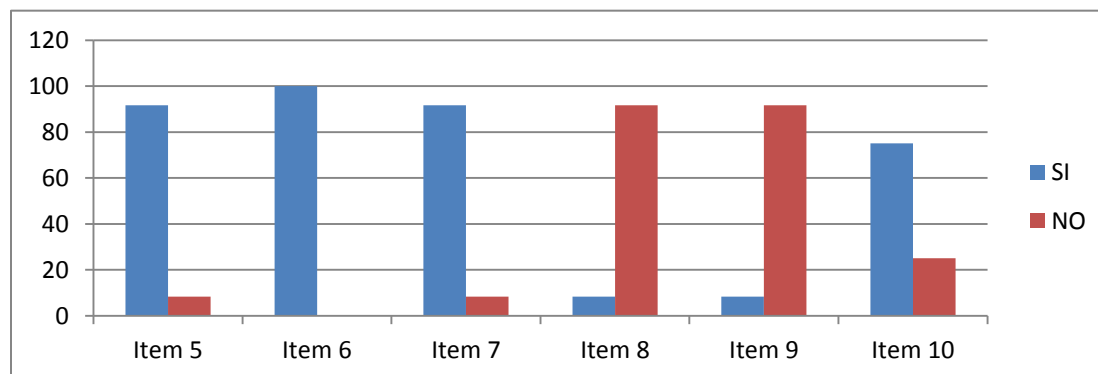
**Tabla 2**

*Identificación del nivel de información que posee el docente en relación los juegos recreativos para el fomento de la actividad física*

Nº	ITEMS	SI		NO	
		F	%	F	%
5	Conoce usted el significado de los juegos recreativos?	11	91,66	01	8,33
6	Establece normas para el desarrollo de los juegos?	12	100	0	0
7	Considera importante la aplicación los juegos recreativos en sus clases.	11	91,66	01	8,33
8	Ha realizado cursos o talleres de actualización sobre los juegos recreativos como estrategia para el fomento de la actividad física recreativa?	01	8,33	11	91,66
9	Ha diseñado cursos o talleres de actualización a los docentes de la institución sobre los juegos recreativos para el fomento de la actividad física recreativa?	01	8,33	11	91,66
10	Conoce la importancia los juegos recreativos para el fomento de la actividad física recreativa?	09	75	03	25

**Figura 2**

*Identificación del nivel de información que posee el docente en relación los juegos recreativos para el fomento de la actividad física*



En el figura 2, representando el análisis de los ítems ubicado entre el (05 al 9). Al analizar los ítem que guardan relación a la identificación del nivel e información que poseen los docentes. El ítem 5, se evidencia el resultado de las respuestas emitidas por 11 sujetos que es un equivalente a un 91,66% que si conoce el significado los juegos recreativos y 1 sujeto equivalente a un 8,33% que no lo conoce. En similitud al ítem anterior, en el ítem 6, los 12



*El Juego recreativo como medio para el fomento de la actividad física en los estudiantes de media general*

sujetos encuestados apoya y establece normas para el desarrollo de los juego aplicando un 100% de sus conocimiento en cuanto a prevención y aplicación de la habilidades lúdicas poniendo en práctica capacidades intelectuales.

De los sujetos encuestados al momento de responder el ítem 7, se evidencio que 11 sujetos es decir 91,66% si considera importante la aplicación de los juegos recreativo en sus clases, mientras un 8,33% es decir 01sujetos señala que no los aplica. Resulta sumamente importante para el investigador que resultado del ítem 8, el 8,33% representado en 1 sujetos señalaron que si ha realizado cursos o talleres de actualización sobre los juegos recreativos como estrategia para el fomento de la actividad física recreativa y 11 de los encuestados o sea un 91,66% indicaron que no lo han realizado. Así mismo al responder con relación al ítem 9, en una frecuencia de un sujeto equivalente a un 8,33% señala que si ha diseñado cursos o talleres de actualización a los docentes de la institución sobre los juegos recreativos para el fomento de la actividad física recreativa, no obstante, 11 sujetos con un 91,66% manifestaron que no ha diseñado cursos y talleres.

En el ítem 10 refleja que de los 12 sujetos encuestados 9 sujetos es decir un 75% expresan que si conoce la importancia los juegos recreativos, Sin embargo, 3 de los sujetos con un 25% indicó negativamente su respuesta. Estos ítems sirvieron de mucha ayuda para identificar del nivel de información que posee el docente en relación los juegos recreativos para el fomento de la actividad física.

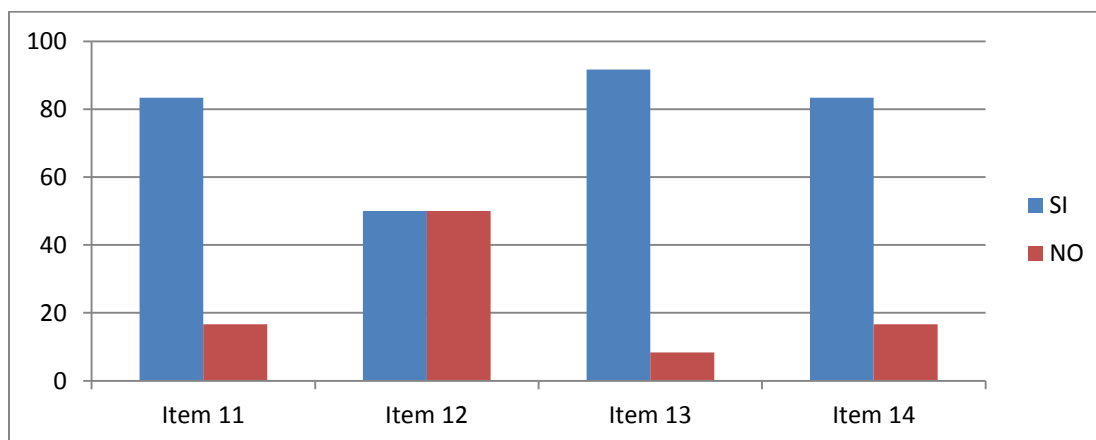
**Tabla 3**

*Identificación del nivel de información que posee el docente en relación a la promoción e implementación de los juegos recreativos*

Nº	ITEMS	SI		NO	
		F	%	F	%
11	Genera los juegos recreativos como estrategias donde estimula las capacidades físicas del estudiante.	10	83,33	02	16,66
12	Promueve la utilización de los juegos recreativos como estrategia para el fomento de la práctica de actividades físicas?	06	50	06	50
13	Cree usted que los juegos recreativos desarrollan el interés de los estudiantes para el fomento de la actividad física recreativa.	11	91,66	01	8,33
14	Implementa juegos recreativos que les permita a los estudiantes tener seguridad en sí mismo.	10	83,33	02	16,66

**Figura 3.**

*Identificación del nivel de información que posee el docente en relación a la promoción e implementación de los juegos recreativos*



El figura 3, se presenta el ítem 11, el resultado de las respuestas emitidas por 10 sujetos que es un equivalente a un 83,33% que si genera juegos recreativos como estrategias donde estimula las capacidades físicas del estudiante y 2 sujeto equivalente a un 16,66% que no genera estrategias.

En el ítem 12, un 50% representado por 6 sujetos señalaron que según su criterio que si promueve la utilización de los juegos recreativos como estrategia para el fomento de la práctica de la actividad física y 6 de los encuestados o sea un 50% no lo promueven.

En el ítems 13, de los 12 sujetos encuestados 11 sujetos es decir un 91,66% expresan que si creen que los juegos recreativos desarrollan el interés de los estudiantes para el fomento de la actividad física recreativa y un sujeto con un 8,33% que no lo creen posible.

Así mismo, al responder con relación al ítem 14 en una frecuencia de 10 sujetos equivalente a un 83,33% señalan que si implementan juegos recreativos que les permita a los estudiantes tener seguridad en sí mismo, no obstante, 2 sujetos con un 16,66% manifestaron que no implementan juegos.

Estos ítems, valieron de mucha ayuda para suponer el nivel de información que posee el docente en relación a la promoción e implementación de los juegos recreativos como estrategia para el fomento de la práctica de actividades físicas.

### **Resultados de la Observación no Estructurada**

La observación no estructurada, se realizó a los estudiantes del séptimo año sección “B” en la misma se observó, los estudiantes asocian al juego con el desarrollo de la felicidad, una actividad libre en el que los estudiantes exploran, crean y se recrean; igualmente se observa que los estudiantes son conscientes del potencial de los juegos recreativos al igual que sus posibles usos

educativos como parte misma del compromiso escolar y educacional, lo que permite abonar el terreno para conferir un sentido pedagógico a este tipo de prácticas.

En segundo lugar, se buscaba establecer un contexto extra escolar del uso cotidiano que le dan los estudiantes a los juegos recreativos, con el propósito de evidenciar para el fomento de las actividades física como posibles potencialidades, brechas o retos a superar al momento de generar procesos educativos de reconocimiento del juego, igualmente se buscaba precisar los grados de énfasis o intensidad con los que se puede trabajar la actividad física, ya sea para suplir, complementar o atenuar los grados de exigencia y desgaste en sus desarrollos cotidianos.

También, la observación develó una tendencia hacia la pasividad e inactividad deportiva, falta de hábitos saludables de movimiento y dinámica, al igual que cierto grado de distancia o pasividad de los docentes hacia el desarrollo de la dimensión corporal de los estudiantes, aspecto que se debe considerar como punto de interés al momento de desarrollar la Propuesta Acción Transformadora.

Asimismo, se evidenció la poca importancia que se le da a la actividad física por parte de algunos docentes de educación física. Es importante aclarar que con ello no solo se pretende ver cómo se trabaja desde el área académica el tema del juego, sino cómo es la gestión del mismo por parte del docente para prevenir desde el área de la educación física las enfermedades degenerativas en los estudiantes en ese nivel de estudio.

Igualmente, los estudiantes prefieren la prevalencia de los juegos de competición especialmente fútbol, basquetbol y voleibol y la permanencia de los juegos tradicionales. Pudiera ser que se deba a la influenciada del docente responsable de la clase por su formación académica recibida en su pregrado. La observación, permitió identificar que los estudiantes no juegan en función del goce o el deleite sino que se juega en función de competir y ganar, visión totalmente opuesta a los ideales humanistas y humanizadores que se pretenden desarrollar en la escuela contemporánea.

En esta línea, se pudo no perder de vista que los docentes hacían poco uso de los juegos recreativos para el fomento de la actividad física, pretendiendo con ello, hacer de un lado la importancia de los mismos y pudiera implicar un grado de desconocimiento del docente ante las posibilidades formativas del juego, de otro puede ser leído como un eje de la monotonía o la poca disposición hacia nuevos lenguajes o prácticas significativas.

La observación, se pudo evidenciar las expectativas o focos de interés presentes en los estudiantes en relación a la sinergia entre el juego, la actividad física y la clase de educación física; en este contexto se proyectó diferentes tipos de juegos sobre los que el estudiante podría hacer una selección; esta tipología pudiera ser usada como base de los procesos de estructuración

---

de la propuesta educativa buscando con ello salirse de la monotonía, lo que denota una predilección por el movimiento y el desarrollo libre y sin presiones académicas.

## **Propuesta Acción Transformadora**

### **“Juguetando con los Juegos Recreativos para contrarrestar el sedentarismo”**

#### **Presentación**

Tomando como referencia el diagnóstico desarrollado, se lograron abstraer un grupo de tendencias y prioridades que direccionan la consolidación del Propuesta Acción Transformadora; entendiendo como un aporte al mejoramiento de las realidades escolares y un punto de partida para futuros procesos de mejora, actualización y transformación de los actuales modelos de enseñanza que direcciona los procesos de maestro y estudiantes en el marco de este tipo de formaciones.

En ese sentido, a través de los juegos recreativos se pretende promover la práctica sistemática de la actividad física recreativa para acercar a un mayor número de estudiantes del Liceo Bolivariano “Santiago Aguerrevere”, Puerto Ayacucho a los servicios y programas que se ofrecen en cuanto a todas las acciones recreativas que permanente permiten optimizar el desarrollo de programas deportivos intra y extraescolar. La presente propuesta tiene el objetivo diseñar los juegos recreativos para el fomento de la actividad física en los estudiantes de media general del Liceo Bolivariano Liceo Bolivariano Santiago Aguerrevere. Puerto Ayacucho Amazonas.

Metodológicamente el plan contempla la diversificación de actividades a partir de la atención a las necesidades e intereses de los sujetos a los que va dirigida a los juegos recreativos, en su carácter formativo máxime por tratarse de sujetos en franco desarrollo de su personalidad y la inserción del plan en el contexto rural comunitario al aprovechar las posibilidades naturales del entorno. Adicionalmente, se abordó la planeación como la gestión del fenómeno recreativo, de manera integral con el concurso de todos los factores comunitarios implicados.

Las posibilidades para el desarrollo cognitivo, afectivo y social de los estudiantes al contar con actividades relativas al juego recreativos ajustadas a sus marcos referenciales, sus gustos y necesidades recreativas y los rasgos que predominantemente caracterizan la adolescencia como etapa del desarrollo de la personalidad humana - la interacción con sus coetáneos en grupos con intereses y metas (ver tabla 4).

#### **Propósitos**

##### **General**

Diseñar una propuesta de acción sobre los Juegos recreativos para el fomento de la actividad física en los estudiantes del séptimo año sección “B” de media general del Liceo Bolivariano Santiago Aguerrevere. Puerto Ayacucho Amazonas.

*El Juego recreativo como medio para el fomento de la actividad física en los estudiantes de media general*

Específicos

- Sensibilizar a los y las docentes y estudiantes en la participación de la acción transformadora “Jugueteando con los Juegos Recreativos para contrarrestar el sedentarismo”
- Desarrollo de los juegos recreativos para el fomento de la actividad física en los estudiantes del séptimo año sección “B” de media general del Liceo Bolivariano Santiago Aguerrevere. Puerto Ayacucho Amazonas.
- Disponer un conjunto de encuentros lúdicos entre los estudiantes a través de la formación de equipos según los objetivos del juego recreativo.
- Lograr la participación activa de los estudiantes en la organización y participación de los juegos recreativos para contrarrestar la prevalencia de los juegos competitivo apreciado en los hallazgos.

**Tabla 4**

*Acciones de Actividades “Jugueteando con los juegos recreativos para contrarrestar el sedentarismo”*

<b>INTENCIONALIDAD:</b> Sensibilizar y motivar a los y las estudiantes en la participación de la acción transformadora “Jugueteando con los Juegos Recreativos para contrarrestar el sedentarismo”			
<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>TALENTO HUMANO</b>	<b>TIEMPO / FECHA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>* Talleres de Sensibilización.</li> <li>* Saludo y bienvenida por el facilitador,</li> <li>* Dinámica de grupo (presentación de los asistentes)</li> <li>* Expectativas del participante.</li> <li>* Entrega de materiales y discusión de las actividades académicas:</li> <li>* Taller sobre la importancia de los juegos recreativos y videos entornos a la actividad.</li> <li>* Dinámica de grupo de cierre.</li> </ul>	Cronograma del programa, pizarra, marcadores, borrado, hojas de papel, lápices, video beam, material de apoyo.	Prof. Luis, Rivas Facilitador y participantes	Lunes 7-3-2022
<ul style="list-style-type: none"> <li>* Actividades de sensibilización.</li> <li>* Taller ¿Que son los juegos recreativos?</li> <li>* Apertura del Taller, dinámica de inicio.</li> <li>* Intercambiar las expectativas y necesidades del grupo, a través de una lluvia de ideas.</li> <li>* Presentación y discusión de los temas que conforman el marco teórico del juego recreativo.</li> <li>* Entrega de material de apoyo</li> <li>* Análisis y discusión del material entregado en grupo.</li> <li>* Dinámicas para coevaluación.</li> </ul>	Lápices, hojas, marcadores, fichas, video beam, laptop.	Prof. Luis, Rivas Facilitador y participantes	Miércoles 9-3-2022

**Tabla 4 (cont.)**

ACTIVIDADES	RECURSOS	TALENTO HUMANO	TIEMPO / FECHA
* Juegos recreativos con material alternativo. * Juego predeportivos: Juego: Competencia con pelotas caseras. * Juego de balón mano con balón casero.	Pelota, malla, silbato, franela, cancha, Globos.	Prof. Luis, Rivas Facilitador y participantes.	Lunes 14-3-2022
* Bicicletadas por la comunidad * Juego futbolito de calle 4 vs 4 * Balmiton callejero	pelota, silbato cronometro,	Prof. Luis, Rivas Facilitador y participantes.	Lunes 21-3-2022
* Organización del Festival comunitario de juegos recreativos. * relevo de carreras en la calle. * Intercambio deportivo de baloncesto 3X3. * Pelotica de goma. * Chapita.	Pelotas, silbato, silbato, cronometro.	Prof. Luis, Rivas Facilitador y participantes.	Miércoles 23-3-2022.
* Valoración reflexión de propuesta de cambio educativo. * Conversatorio sobre el desarrollo de las actividades: * Experiencias sobre las actividades realizadas. * Dialogar con los involucrados en el desarrollo de las actividades.	Estudiantes, profesores, directivos, padres y representantes, reproductor de C.D.	Prof. Luis, Rivas Facilitador y participantes	Lunes 28-3-2022

## Desarrollo de la Propuesta Acción Transformadora Sistematización de actividades realizadas

La propuesta de cambio educativo se desarrolló en el Liceo Bolivariano “Santiago Aguerreveré”, durante tres (3) semanas en tres (3) fases a saber: 1) Actividades de sensibilización, 2) Desarrollo de los juegos recreativos y 3) la valoración de la propuesta, donde los juegos recreativos como elemento principal de desarrollo. Ya que, los mismos fueron el medio para el fomento de la actividad física en los estudiantes del séptimo año sección “B”. En ese sentido, en este momento se realizara la sistematización de las actividades realizadas en la Propuesta Acción Transformadora

*Primera fase: Taller y charlas de sensibilización y motivar a los y las docentes y estudiantes*

*Semana del 7al 11-3-2023*

Las actividades se desarrollaron en la biblioteca del centro de estudio y la cancha de la institución, con la apertura del taller de sensibilización con dinámicas de presentación de los

participante y facilitadores, seguidamente el investigador inició la actividad dando la bienvenida a los participantes donde se desarrolló exploración de las expectativas de sobre la Acción Transformadora. Luego se continuó con la presentación del video sobre la actividad física, donde los participantes hicieron una disertación de las actividades y su importancia para la prevención de las enfermedades degenerativas.

Inmediatamente, el investigador, hizo la exposición sobre el marco teórico del juego recreativo y la importancia de los mismos en el fomento de la actividad física recreativa. Es necesario mencionar, que el investigador realizó una lluvia de ideas, donde los asistentes expresaron su compromiso con el desarrollo de la propuesta, de igual manera, los participantes dieron sus recomendaciones y la sugerencia de actividades para que fueran incluidas en la propuesta. La actividad culminó con una dinámica de cierre. Es de hacer notar, que la actividad se desarrolló en un ambiente de aprendizaje de mucho entusiasmo y muy fluida con la explicación detallada de la ponente.

*Segunda Fase: Desarrollo de los juegos recreativos para el fomento de la actividad física.*

*Semana del 14 al 23-3-2023*

La Actividad se desarrolló con la realización de juegos recreativos con material alternativo, en la actividad estuvieron presentes estudiantes, vinculantes de la UNEM del área de educación física, docente y participante. La misma se generó a través del dialogo abierto el cual permitió construir diferentes objetos como: pelotas medianas y pequeñas. Una vez terminada la elaboración de las pelotas, se desarrollaron las diferentes actividades como Juego predeportivo y Juego de competencia con pelotas caseras, juego de balón mano con balón casero e intercambio de los diferentes juegos en la calle como juegos Béisbol five-5, Juego futbolito de calle 4 vs 4, juego del baloncesto recreativo con balón convencional 3x3 a media cancha tradicionales en la actividad resaltaron lo importante el uso de las pelotas elaboradas por los estudiantes.

En la actividad estuvieron presente representantes del Consejo Educativo, el Comité de Deporte y Recreación del Consejo Comuna, donde resaltaron la convivencia escolar, respeto, la participación, la cooperación, ayuda, el compañerismo, el dar el apoyo mutuo y comprensión. Los participantes se mostraron muy receptivos y participativos, ya que, el desarrollar de este tipo de actividades recreativas innovadoras donde no se utilizaron los materiales convencionales costosos sino la utilización de los implementos elaborados con materiales de provecho y de reciclaje permitió valorar el apoyo mutuo, compañerismo y satisfacción por parte de los participantes otros juegos recreativos que se realizaron en la calle fue el Balmiton callejero, bicicletadas por la comunidad, juego futbolito de calle 4 vs 4 y chapita se contó con la asistencia y colaboración de los docentes del área de educación física, además de los vinculantes de la



---

UNEMSR. Se conformaron cinco grupos cada uno, los cuales participaron en el relevo de carreras en la calle. Que estuvo conformado por cinco (5) estaciones donde se realizaron en la comunidad los y las estudiantes, hicieron un recorrido por cada estación en grupo de tres con una distancia determinada entre estaciones para realizar el ejercicio requerido para cada estación. Es de hacer notar que los profesores y vinculantes estuvieron atento en cada estación para la verificación de la realización de cada destrezas en las respectivas estaciones. Por último la actividad fue muy amena y divertida. Gano el equipo que hizo el relevo en menor tiempo.

Al finalizar la actividad, los y las estudiantes disfrutaron de la hidratación el cual fueron responsables los representantes. El investigador, expresó mucha satisfacción por el comportamiento de los estudiantes, además del cumplimiento de instrucciones de parte de ello. Una vez finalizada la actividad los participantes manifestaron que estos juegos son muy motivadores y que logra llamar más la atención de una manera efectiva. Asimismo sirvió para la valoración de las actividades hubo participación activa de los estudiantes desde las dinámicas de grupo, establecimiento de compromisos, preguntas y respuestas sobre el Propuesta Acción Transformadora. También, se mostró por parte de los participantes el carácter lúdico las actividades físico-generando actitudes positivas y duraderas es una meta a largo plazo, luego no debemos obsesionarnos con objetivos inmediatos.

Por último, se organizó el festival comunitario de juegos recreativos, donde hubo Intercambio deportivo de baloncesto 3X3 y Pelotica de goma. Las actividades se planificaron junto con los vinculantes (UNEM)y estudiantes séptimo año, quienes estuvieron de mutuo acuerdo en el desarrollo de la misma inmerso en la misma.

*Tercera Fase: Valoración reflexión de propuesta de cambio educativo.*

*Semana del 28 al 30-2023*

La valoración de la propuesta acción implicó un proceso de cambio deliberado o intencional. Debe entenderse como una práctica reflexiva que permitió tener una mejor comprensión de lo que estaba sucediendo en el entorno de desarrollo de los juegos recreativos. También nos permitimos examinar nuestra práctica en cuanto a la metodología empleada. Por lo tanto, la valoración nos ayudó a recopilar la mayor cantidad de información posible sobre los estudiantes y las actividades y todos los aspectos que afectan al proceso de aprendizaje. A través del conservatorio se discutieron, se intercambiaron experiencias en las que se valoró el desarrollo y la implementación de los juegos recreativos para el fomento de la actividad física en el entorno escolar comunitario.

En ese sentido, la actividad valorativa se realizó en un aula con la participación de todos los actores. El investigador utilizó la lluvia de ideas dinámica como estrategia para conocer sus experiencias y expectativas con respecto al trabajo a desarrollar. En cuanto a la funcionalidad de la aplicación de la actividad, las experiencias de juegos entretenidos que promueven la actividad

física fueron un paso adelante y hacia un logro de tal manera que los participantes se motivaron a realizar este tipo de actividades fuera del entorno escolar y contribuir con ello.

## **Reflexiones y Recomendaciones**

### **Reflexiones**

La pedagogía crítica se basa en una profunda insatisfacción con una sociedad injusta y un deseo de cambiarla. No hay educación liberadora, no hay educación transformadora, si no hay voluntad y oportunidad de cambio social. No es necesario consensuar un mismo modelo ideal ni siquiera proyectar una alternativa global, sino compartir una tendencia ideal de ir más allá de los límites del presente y creer que la educación no puede ni debe sustraerse a sus responsabilidades. Al respecto, Ramírez & Quinta (2011) aseguran que:

La pedagogía crítica, el compromiso ineludible de los participantes en el proceso educativo es el de analizar de manera crítica, activa y reflexiva tanto sus prácticas educativas y sociales, como los valores y estructuras sociales dominantes para tratar de transformarlas en unas más democráticas y justas. Se pretende pues que los y las alumnas se apropien de recursos cognitivos y reflexivos que les permitan lograr su emancipación, cuestionar las teorías y prácticas consideradas como represivas, y generar alternativas de cambio (p. 118).

En tal sentido, el autor hace referencia, que puede ayudar a establecer relaciones auténticas y positivas entre los estudiantes y docentes aportando nuevos significados democráticos y liberadores a todos/as aquello/ as involucrados/as en el proceso del aprendizaje.

Por lo tanto, el propósito de implementar la propuesta de cambio educativo fue promover los juegos recreativos para el fomento de la actividad física entre los estudiantes de séptimo año sección “B” del Instituto Bolívar “Santiago Aguerreverre”, Puerto Ayacucho, estado de Amazonas. Desde este punto de vista, los juegos emergieron como una actividad lúdica, donde el entusiasmo de los jugadores por continuar con la actividad relacionada con el juego y así mejorar su forma física de manera divertida, sin cohesión ni compulsión. Las relaciones humanas y la promoción de juegos recreativos entre los estudiantes también mejoraron significativamente.

De igual forma, se observó un cambio positivo en los estudiantes en cuanto a su conducta y una disposición a la realización de las actividades. Por lo que debe señalarse, que las actividades de sensibilización motivo a los actores a participar en la propuesta mostrando una actitud positiva y así colaborar con la recolección y donación de los diferentes materiales, los cuales fueron utilizados en la realización de los juegos recreativos.

De igual manera, los participantes se mostraron muy receptivos y recíprocos, ya que, el desarrollar de este tipo de actividades recreativas innovadoras y utilizando los pocos materiales

---

deportivos permitió valorar el apoyo mutuo, compañerismo y satisfacción por parte de los participantes.

La propuesta, permitió una actitud positiva para la práctica recreativa de los juegos y se pudieron generar aportes significativos, dejando en evidencia una clara participación activa y una transformación de las praxis. Así mismo, manifestaron que una de las actividades que fue de gran provecho fue de ir a la comunidad por ser muy motivadora y logro tener mayor participación y la atención por parte de toda la triada escuela, comunidad y familia aunque esto no era el propósito principal de la investigación.

## Recomendaciones

En atención a las reflexiones de la investigadora, surgen las siguientes recomendaciones:

- Motivar a los Docentes para que conjuntamente con los Padres y Representantes elaboren un catálogo de Juegos recreativos a fin de incorporarlos en el trabajo comunitario a través de la planificación de proyectos como: el Proyecto Integral Comunitario y los Proyectos de Aprendizaje.
- Generar un espacio de encuentro y reencuentro comunitarios para la promoción de los juegos recreativos para el fomentar la práctica de la actividad física.
- Promover estudio y fomento de los Juegos recreativos desde el preescolar, a partir del conocimiento de su historia, valores éticos y morales, así como también, sus cualidades y posibilidades de recreación, con el propósito de constituirse en un medio de enseñanza en función de prevención y orientación a través de la planificación de actividades deportivas, físicas y recreativas que llamen la atención de los estudiantes según sus gustos e intereses.
- Se recomienda al personal docente de cualquier área y muy especialmente a los profesores de Educación Física, Deporte y Recreación a ser promotores de los juegos recreativos que le permitan a los estudiantes disfrutar del ámbito escolar y a su vez le ayuden a fortalecer la convivencia comunitaria.

## Referencias

- Ander-Egg, E (1996). *Técnicas de Investigación Social* (19ª ed). Buenos Aires: Editorial Humanitas.
- Barrera, L. (2019). *Praxiología de la actividad física en el contexto educativo- comunitario desde la visión del construccionismo social*. Trabajo doctoral no publicada. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Maracay.
- Busot, R. (1994). *Investigación Educativa*. Maracaibo: Ediciones de la Universidad del Zulia.

*El Juego recreativo como medio para el fomento de la actividad física en los estudiantes de media general*

- Bonilla, E. y Rodríguez, P. (1997.). *Más allá del dilema de los métodos. La investigación en ciencias sociales*. 3ª Ed. Santafé de Bogotá, Ediciones Uniandes, Cap. 2. Métodos cuantitativos y cualitativos.
- Castro, A. (2020). *Los Juegos Tradicionales como estrategia para el fortalecimiento de los valores culturales*. Trabajo de Grado no publicado, para optar al Grado de Licenciado en Educación Física para Media General, presentado a la Universidad Nacional Experimental del Magisterio “Samuel Robinson” Apure. Venezuela.
- Aponte, A. (2012). El juego como medio para el desarrollo de la lectura en los niños y niñas de educación primaria. Trabajo de Grado no publicado para optar al Grado de Magíster en Educación Mención Enseñanza de la Educación Física. presentado a la Universidad Pedagógica Experimental Libertador Instituto Pedagógico “Rafael Alberto Escobar Lara” de Maracay.
- Castro, F. (2003). Libro: *El Proyecto de Investigación y su Esquema de Elaboración*. 2da. Edición. Editorial Uyapar. Caracas. Venezuela.
- Concepción, M. (2009) *Orientaciones Metodológica para el uso del material didáctico en Nivel Inicial*. Secretaría de Estado de Educación, Dirección General de Educación Inicial (DGEI), Segunda edición. Santo Domingo, República Dominicana.
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999). *Gaceta oficial de la República Bolivariana de Venezuela*, 36860, Diciembre 30, 1999.
- Churio, J. & Narváez, J. (2022). Economía Circular: Un Modelo hacia el desarrollo sostenible a nivel de la Educación Básica. *Actividad Física y Ciencias / Physical Activity And Science*, 14(3), 40–66.  
<https://doi.org/10.56219/actividadfsicaycienciasphysicalactivityandscience.v14i3.1003>
- Devís, J. (2000), "¿Qué es la actividad física, la salud y el bienestar?" y "La" condición física", en *Actividad física, deporte y salud*, Barcelona, INDE (Biblioteca temática del deporte), pp. 7-18 y 29-30.
- Díaz, L. (2010). *La observación* -Texto Apoyo Didáctico. Facultad de Psicología. Universidad Nacional Autónoma de México. Disponible en: [https://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/La\\_observacion\\_Lidia\\_Diaz\\_Sanjuan\\_Texto\\_Apoyo\\_Didactico\\_Metodo\\_Clinico\\_3\\_Sem.pdf](https://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/La_observacion_Lidia_Diaz_Sanjuan_Texto_Apoyo_Didactico_Metodo_Clinico_3_Sem.pdf)
- Fernández, F.; García J.; González O.; Herrero M.; Prado A.; Prado J.; Quiroga P., Reboredo A.; Manuel J. y Villarino R. (2008). *Para jugar como jugábamos recuperación de los juegos tradicionales del suroccidente asturiano*. Edita: Centro del Profesorado y de Recursos de Avilés Cofinanciado por la Obra Social de Cajastur. Asturias.

- Garaigordobil, M. (2005). Las aportaciones de Piaget a la investigación del juego infantil. *In-fancia: educar de 0 a 6 años: revista de la Asociación de Mestres Rosa Sensat*. n. 91, mayo-junio; p. 4-9. <http://hdl.handle.net/11162/34248>
- Garaigordobil, M. (2008). *Importancia del juego infantil en el desarrollo Humano*. Domènec Bañeres (coord.) en *El juego como estrategia didáctica*. Editores: Graó España. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) (2019). *La Actividad Física en niños, niñas y adolescentes. Prácticas necesarias para la vida*. Oficina Regional para América Latina y el Caribe. <https://www.unicef.org/uruguay/media/2276/file/La%20actividad%20f%C3%ADsica%20en%20ni%C3%B1os,%20ni%C3%B1as%20y%20adolescentes.pdf>
- Ley Orgánica del Deporte, Actividad Física y Educación Física (2011). Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela N° 39.741. 23 de Agosto de 2011. Caracas. Caracas-Venezuela.
- Palella, S. y Martins, F. (2003). *Metodología de la Investigación Cuantitativa*. Caracas: Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Pinto, C. (2021). *Actividades Recreativas para el fomento de los valores*. Trabajo de Grado no publicado, para optar al Grado de Licenciado en Educación Física para Media General, presentado a la Universidad Nacional Experimental del Magisterio “Samuel Robinson” Apure. Venezuela.
- Ochoa, R. (2007). La Lectoescritura. Disponible: [http://Www.Espacioblog.Com/Rosaura-Ochoa/Post/2007/05/08/Algunas Técnicas-Lectura-Rápida/2](http://Www.Espacioblog.Com/Rosaura-Ochoa/Post/2007/05/08/Algunas%20T%C3%A9cnicas-Lectura-R%C3%A1pida/2).
- Oropeza, I. (2020). *Actividades Recreativas para la Prevención del Consumo de alcohol*. Trabajo de Grado no publicada, para optar al Grado de Licenciado en Educación Física para Media General, presentado a la Universidad Nacional Experimental del Magisterio “Samuel Robinson” Apure. Venezuela.
- Organización Mundial de la Salud (OMS) (2019). *Plan de acción mundial sobre actividad física 2018-2030: personas más activas para un mundo más sano*. Organización Mundial de la Salud. <https://apps.who.int/iris/handle/10665/327897>.
- Organización Mundial de la Salud (OMS) (2004). *Estrategia mundial sobre régimen alimentario, actividad física y salud*. [https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/43037/924359222X\\_spa.pdf](https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/43037/924359222X_spa.pdf)
- Restrepo, S. (2023). *Aprovechamiento del tiempo libre, la recreación o el deporte, la práctica de la educación física, el fomento de diversas culturas*. Institución Educativa “Julio C. Hernández” Medellín. Colombia.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación*. (4a. ed.). McGraw-Hill Interamericana.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, P. (2010). Nacimiento de un proyecto de investigación cuantitativa o mixta: la idea. En *Metodología de la Revista Actividad Física y Ciencias Año 2023, Edición Especial “Educación Física Recreación”* ISSN (digital) 2244-7318

- 
- investigación. (pp. 24-30). Recuperado de [https://www.esup.edu.pe/descargas/dep\\_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf](https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf)
- Ramírez, José. & Quintal, N. (2011). Puede ser considerada la pedagogía crítica como una teoría general de la educación? *Revista iberoamericana de educación superior*, 2(5), 114-125. Recuperado en 07 de julio de 2022, de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-28722011000300006&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-28722011000300006&lng=es&tlng=es).
- Ruiz, C. (2002). *Instrumentos de Investigación Educativa*. Procedimientos para su Diseño y Validación. Caracas: Ediciones Cideg.
- Ruiz, C. (2009). *Confiabilidad*. Universidad Pedagógica Experimental “Libertador”, Universidad Centro Occidental “Lisandro Alvarado”. Disponible: [www.carlosruizbolivar.com/](http://www.carlosruizbolivar.com/)
- Vásquez, C. (2012). *Programa de juegos recreativos para los estudiantes del octavo año Educación General Básica de la Escuela Isaac María Peña de la Parroquia San José de Raranga Cantón Sigsig*. Trabajo de Grado no publicada, para optar al Grado de Licenciado en Ciencias de la Educación en la Especialización de Cultura Física, presentado a la Universidad de Cuenca. Ecuador.

### ***El autor***

#### **Lic. Prof. Luis Carlos, Rivas Quinto**

Profesor de Educación Física egresado de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Instituto “Rafael Alberto Escobar Lara” Maracay estado Aragua. Coordinador territorial del Programa Nacional de Formación (PNF) en el área de educación física del estado Amazona de la Universidad Nacional Experimental del Magisterio Samuel Robinson (UNEM). Participante en los estudios de Maestría en el marco del Programa Nacional de Formación Avanzado en Educación Física (PNFA) de la Universidad del Magisterio (UNEM). Profesor adscripto al Ministerio del Popular para la Educación. Unidad Educativa de Talento Deportivo "Gilberto Hernández" Puerto Ayacucho estado Amazonas. República Bolivariana de Venezuela.