

**UNIVERSIDAD NACIONAL  
JOSE FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN  
FACULTAD DE EDUCACIÓN**



**TESIS**

**LOS JUEGOS POPULARES Y SU RELACION CON EL  
APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LOS  
ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E.  
FELIX B. CARDENAS SANTA MARIA 2017**

**PARA OBTENER LA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN EN LA  
ESPECIALIDAD DE EDUCACION FISICA Y DEPORTES**

**Presentado por:**

**YIEDER VICENTE PINO SARAVIA**

**ASESOR:**

**Mg. JORGE LUIS MEJIA GARCIA**

**HUACHO – PERÚ**

**2018**

**LOS JUEGOS POPULARES Y SU RELACION CON EL  
APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN FISICA EN LOS  
ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E.  
FELIX B. CARDENAS SANTA MARIA 2017**

## **DEDICATORIA**

A mis padres que con amor y esfuerzo supieron invertir para mi formación profesional y personal.

**El autor**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradecer el apoyo brindado por mis maestros de la Facultad de Educación,

**El autor**

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado: “LOS JUEGOS POPULARES Y SU RELACION CON EL APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. FELIX B. CARDENAS SANTA MARIA 2017”, es un trabajo de investigación para obtener la licenciatura en Educación en la especialidad de Educación en la especialidad de Educación Física y Deportes.

La metodología que se empleó se encuentra dentro de la investigación básica es de tipo Básico, de nivel descriptivo, correlacional, no experimental y la hipótesis planteada fue: “Los juegos populares se relacionan significativamente con el aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017”. Para la investigación, la población en estudio estuvo definida por 244 estudiantes de la .E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017. En la investigación se determinó el uso de una muestra por conveniencia , es decir se consideran a 34 estudiantes del tercer grado de primaria. El instrumento principal que se empleó en la investigación fue la ficha de observación, que se aplicó a la primera y segunda variable. Los resultados evidencian que existe una relación entre los juegos populares y el aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.727, representando una buena asociación.

El autor

**Palabras claves:** juegos, populares, educación.

## ABSTRACT

The present work of investigation titled: "THE POPULAR GAMES AND ITS RELATION WITH THE LEARNING IN THE PHYSICAL EDUCATION IN THE STUDENTS OF THE THIRD GRADE OF PRIMARY OF THE I.E. FELIX B. CARDENAS SANTA MARIA 2017 ", is a research project to obtain a degree in Education in the specialty of Education in the specialty of Physical Education and Sports.

The methodology used is within the basic research is Basic, descriptive level, correlational, non-experimental and the hypothesis was: "Popular games are significantly related to learning in physical education in students of the third primary grade of the IE Félix B. Cárdenas, Santa María 2017 ". For the investigation, the study population was defined by 244 students of the .E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017. In the research the use of a sample was determined for convenience, that is to say 34 students of the third grade of primary. The main instrument used in the investigation was the observation card, which was applied to the first and second variables. The results show that there is a relationship between popular games and learning in physical education in third grade students of IE Félix B. Cárdenas, Santa María 2017, due to the Spearman correlation that returns a value of 0.727 , representing a good association.

The author

Keywords: games, popular, education.

## INDICE

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO .....	iv
RESUMEN .....	v
ABSTRACT .....	vi
INDICE.....	vii
INDICE DE TABLAS .....	ix
INDICE DE FIGURAS .....	x
CAPITULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	11
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	11
1.2. Formulación de problema .....	13
1.2.1. Problema general .....	13
1.2.2. Problemas específicos.....	13
1.3. Justificación .....	14
1.3.1. Tecnológica.....	14
1.3.2. Pedagógica .....	14
1.3.3. Técnica .....	14
1.4. Limitaciones.....	14
1.5. Antecedentes .....	15
1.6. Objetivos .....	17
1.6.1. Objetivo general .....	17
1.6.2. Objetivos específicos.....	17
CAPITULO II MARCO TEÓRICO .....	18
2.1. Los juegos populares.....	18
2.2. Aprendizaje de la Educación Física .....	44
CAPITULO III METODOLOGIA .....	60
3.1. Hipótesis .....	60
3.1.1. Hipótesis General .....	60
3.1.2. Hipótesis específicas.....	60
3.2. Operacionalización de Variables .....	60
3.3. Tipo de estudio.....	61

3.4. Diseño del estudio.....	62
3.5. Población y muestra.....	62
3.5.1. Población .....	62
3.5.2. Muestra .....	63
3.6. Método de investigación .....	63
3.7. Técnicas e de recolección de datos .....	64
3.8. Método de análisis de datos .....	64
CAPITULO IV ANALISIS DE LOS RESULTADOS .....	66
4.1. Resultados descriptivo de las variables.....	66
4.2. Generalización entorno la hipótesis central .....	73
CAPITULO V DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	81
CONCLUSIONES.....	84
RECOMENDACIONES .....	85
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS .....	86
MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	88

## INDICE DE TABLAS

Tabla 1	Operacionalización de la variable X	61
Tabla 2	Operacionalización de la variable Y	61
Tabla 3	Población del estudio	63
Tabla 4	Muestra de estudio	63
Tabla 5	Los juegos populares	66
Tabla 6	Juegos que generan actividad física	67
Tabla 7	Juegos que promueven la psicomotricidad	68
Tabla 8	Aprendizaje de la educación física	69
Tabla 9	Comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud	70
Tabla 10	Dominio corporal y expresión creativa	71
Tabla 11	Convivencia e interacción sociomotriz	72
Tabla 12	Relación entre los juegos populares y el aprendizaje en la educación física	73
Tabla 13	Relación entre los juegos populares y la dimensión comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud	75
Tabla 14	Relación entre los juegos populares y la dimensión dominio corporal y expresión creativa	77
Tabla	Relación entre los juegos populares y la dimensión Convivencia e interacción sociomotriz	79

## INDICE DE FIGURAS

Figura 1	Los juegos populares	66
Figura 2	Juegos que generan actividad física	67
Figura 3	Juegos que promueven la psicomotricidad	68
Figura 4	Aprendizaje de la educación física	69
Figura 5	Comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud	70
Figura 6	Dominio corporal y expresión creativa	71
Figura 7	Convivencia e interacción sociomotriz	72
Figura 8	Relación entre los juegos populares y el aprendizaje en la educación física	74
Figura 9	Relación entre los juegos populares y la dimensión comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud	76
Figura 10	Relación entre los juegos populares y la dimensión dominio corporal y expresión creativa	78
Figura 11	Relación entre los juegos populares y la dimensión Convivencia e interacción sociomotriz	80

## **CAPITULO I**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.1. Descripción de la realidad problemática**

Al hablar del juego y de su función en el desarrollo del niño en edad escolar se plantean dos problemas fundamentales. El primero es en qué modo surge el juego en el desarrollo del niño, es decir, se trata del problema del origen del juego, de su origen del juego, de su génesis, el segundo problema es el papel que esta actividad desempeña en su desarrollo, es decir, el significado del juego como forma de desarrollo del niño en etapa fase.

Vygotski (1996) al respecto indica:

A menudo explicamos el desarrollo del niño mediante el desarrollo de sus funciones intelectuales, es decir, cualquier niño se plantea ante nosotros como ser teórico que según el mayor o menor grado de desarrollo intelecto, pasa de un nivel de edad al siguiente, donde no se toman en consideración las exigencias, las pulsiones del niño, los impulsos, las motivaciones de su actividad, las cuales forman parte de la función del juego, y a las cuales estimulan y lo inducen a actuar y a aprender (p. 11).

Lo indicado por el autor pone en manifiesto que el juego no es considerado como un elemento que estimula el desarrollo intelectual, motriz y afectivo de los niños y niñas, sobre todo en los primeros años de vida, en la cual elabora sus primeros esquemas y herramientas, las cuales le permitirá asumir y superar los retos que le corresponderá vivir en el transcurso de su vida escolar y de adulto.

Nuestro país se caracteriza por su mega diversidad biológica y cultural, que también se expresa en una amplia variedad de juegos y juguetes tradicionales que debemos preservar y desarrollar.

Los juegos y juguetes tradicionales están inmersos en el proceso histórico, contando con su transmisión entre generaciones; su origen, está asociado al desarrollo de la cultura. Algunos juegos y juguetes se han extinguido o están en proceso de extinción; otros, han sido recreados con los cambios de la sociedad contemporánea.

En el Perú, muchos juegos y juguetes tienen antecedentes prehispánicos, aunque presenten homologías con otras culturas del mundo. Contamos con informes, a través de los cronistas y registros etnohistóricos, que presentan la existencia de juegos como el actual Zorro y las ovejas, que Felipe Guamán Poma de Ayala presenta con la denominación de Taptana; igualmente, estudios realizados por Hocquenghem (1987) sobre los huacos Mochica, donde los personajes que portan fréjoles en las manos, representarían juegos ligados al rito agrario.

Los juegos tienen estrecha relación con la naturaleza y los ecosistemas, la tierra, el agua, el aire; la fauna y la flora, marcados de un modo cíclico por las estaciones del año, las horas del día o el clima.

Los juegos y juguetes tradicionales se mantienen con mayor presencia en las zonas rurales. En las ciudades las nuevas tecnologías, expresadas en video juegos e internet, tienen una predominancia sobre los juegos tradicionales y populares; además, sus propios efectos en la formación de niños y adolescentes.

Investigaciones realizadas por psicólogos en países de Europa, respecto a la sobre exposición de los niños a las nuevas tecnologías, han reportado la ciber adicción, daños a nivel de la vista, su capacidad de aprendizaje y su poco interés por el aire libre. También configuran diversas formas de pensamiento donde la población infantil y juvenil se habitúa, de forma casi exclusiva, al diálogo con los instrumentos tecnológicos, con peligro de abandonar las estructuras de pensamiento lógico para trabajar solamente con procesos analógicos.

Los juegos y juguetes tradicionales, cumplen un rol en nuestra sociedad. Es importante rescatarlos, por el valor que tienen en la formación del ser humano, la inteligencia, las

destrezas sicomotoras, la socialización, la identidad cultural y la relación con la naturaleza.

La investigación se desarrollara en la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017, donde hemos evidenciado que no se practican juegos tradicionales y con poca frecuencia los juegos populares, que mejorarían el aprendizaje de sus estudiantes.

## **1.2. Formulación de problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿Qué relación existe entre los juegos populares y el aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017?

### **1.2.2. Problemas específicos**

- ¿Qué relación existe entre los juegos populares y la dimensión comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud dentro del aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017?
- ¿Qué relación existe entre los juegos populares y la dimensión dominio corporal y expresión creativa dentro del aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017?
- ¿Qué relación existe entre los juegos populares y la dimensión Convivencia e interacción sociomotriz dentro del aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017?

## **1.3. Justificación**

### **1.3.1. Tecnológica**

Desde este punto de vista el avance vertiginoso de la ciencia y la tecnología, abre un mundo de posibilidades para el desarrollo de competencias, pues facilita el acceso a la información virtual, es decir, la comunicación en tiempo real, brindando diversas formas de interactuar en los textos, artículos y otros, que mejoran y desarrollan la educación primaria.

### **1.3.2. Pedagógica**

La interacción entre individuos funcionara si existe una comunicación directa y que asemeje a sus inquietudes por ello el tema de la investigación que presento es para conocer e investigar las fortalezas, debilidades y la influencia que se presenta en la institución en estudio. Haremos énfasis en la comunicación interpersonal y la interacción y por qué se presentan barreras que se interponen en su desarrollo no atreves de los mensajes verbales y no verbales

### **1.3.3. Técnica**

Se justifica técnicamente porque es comúnmente aceptado el hecho de que las personas no interpretamos de igual modo todas las situaciones problemáticas y, precisamente, ese es el indicativo que determina el desarrollo de competencias, es decir, que podemos usar distintos tipos de estrategias dependiendo del objetivo que nos marquemos frente a un problema.

## **1.4. Limitaciones**

La investigación presentó las siguientes limitaciones:

### **a. Disponibilidad de tiempo**

Toda vez que la investigación debió ser desarrollada, aplicada e interpretada por las investigadoras, quien, a su vez, tenía que desempeñar un trabajo en un horario laboral rígido, generó que la disponibilidad de tiempo sea limitada. Sin embargo, la

disposición a cumplir con la investigación hizo que se coordinaran horarios y espacios además de la ayuda de otros colegas para superar esta limitación.

#### **b. Limitados medios económicos**

La ejecución de la investigación demandó una inversión económica que, dada su característica de autofinanciada por el propios investigador, tuvo ciertas limitaciones. A pesar de ello y, considerando la necesidad de aplicarla, se pudo costear los gastos asumiendo los gastos con ahorros personales.

### **1.5. Antecedentes**

Torres(2013) en su trabajo de investigación titulado: “Los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto grado de educación básica del centro educativo Reforma Integral Cerit, de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi”, Ambato Ecuador, concluyendo que motivar a la unidad educativa a la práctica de los juegos tradicionales para no perder las costumbres y tradiciones de estos juegos, también fomentar y practicar los juegos tradicionales para no perder nuestra identidad cultural. La práctica de los juegos tradicionales, es un conjunto de valores, agilidad, movimientos, fuerza, desarrollo motriz, actividad lúdica, creativa para las habilidades y destrezas.

Lachi(2015) en su trabajo titulado: “Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años”, Lima Perú. El propósito de la investigación es el diseño de la estrategia de juegos tradicionales para mejorar la competencia de número y operaciones en los niños de 5 años;el método utilizado es la aplicada proyectiva con enfoque cualitativo; Se trabajó con una muestra intencionada con niños de 5 años y dos docentes uní docentes, haciendo un total de 6 niños y 2 docentes; Para la obtención de datos se empleó el Test de Evaluación Matemática Temprana (TEMT) aplicada a los niños y la guía de entrevista a las docentes .Bajo la teoría del enfoque socio cognitivo y resolución de problemas, en el diagnóstico se evidencia el bajo nivel de desarrollo de la competencia de número y operaciones en los niños porque la docente no emplea estrategias

propicias para desarrollar las nociones básicas en las matemáticas, desconoce la parte teórica de esta temática y hace escaso uso de materiales educativos.

Torres(2015) en su tesis titulado: Estrategia didáctica basada en juegos tradicionales para evitar el sedentarismo de los estudiantes de educación primaria de Arequipa. Tiene como objetivo de la investigación es utilizar como estrategia didáctica los juegos tradicionales para favorecer el desarrollo integral: físicamente, motrizmente, socialmente, intelectualmente, moralmente y emocionalmente del estudiante; de modo que abandonen el estilo de vida sedentario, poniendo en práctica los juegos tradicionales como parte de sus actividades cotidianas. En tal sentido fomentar en ellos un estilo de vida activo y saludable. La investigación se realizó bajo un enfoque cualitativo educacional, centrado en un paradigma sociocrítico y su diseño fue aplicada proyectiva. Se trabajó con una muestra de 29 estudiantes del 5to grado B y tres docentes del área de Educación Física. El diagnóstico evidenció que los estudiantes tienen un estilo de vida sedentario pudiendo ocasionar diversos problemas en su salud física y mental. Por lo que planteamos los juegos tradicionales, como estrategia didáctica para el docente, y como herramienta de vida para el estudiante son categorías que se sustentan en el marco teórico de esta propuesta. Por tanto, se concluye que la investigación da respuesta al problema del sedentarismo a través de la inserción de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje.

Ramos, Francisco (2000) realizó su tesis de grado para optar al título de Profesor de Educación Física: “Los juegos recreativos en el ámbito escolar” UPEL-Caracas, trabajo en el cual resaltó la forma de cómo los docentes del área llevan a cabo sus actividades y señala a su vez múltiples estrategias que el docente puede utilizar para recrear y educar al niño, de acuerdo a las edades.

Fernández L. (2004) realizó el trabajo “Importancia del Juego en el Desarrollo Infantil” investigación que determinó que a través del juego el niño conquista la autonomía, adquiere esquemas de conducta prácticos y mentales, que los pondrán en práctica durante el estudio y el trabajo.

González y Otros (2004), realizaron un trabajo de investigación para optar al título de T.S.U. en el I.U.T. Dr. Delfín Mendoza, denominado: “Elaboración de un manual de juegos recreativos tradicionales para mejorar las clases de educación física y deporte

en la primera etapa en la E.B. “Ceferino Rojas Díaz”. Municipio Tucupita, Estado Delta Amacuro". Este trabajo orientó a los docentes en la aplicación de juegos tradicionales con niños en edades comprendidas de 6 a 9 años. Todos estos trabajos y publicaciones resaltan la importancia del juego en la formación integral del educando.

## **1.6. Objetivos**

### **1.6.1. Objetivo general**

Determinar la relación que existe entre los juegos populares y el aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017.

### **1.6.2. Objetivos específicos**

- Determinar la relación que existe entre los juegos populares y la dimensión comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud dentro del aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017.
- Establecer la relación que existe entre los juegos populares y la dimensión dominio corporal y expresión creativa dentro del aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017.
- Establecer la relación que existe entre los juegos populares y la dimensión Convivencia e interacción sociomotriz dentro del aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017.

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. Los juegos populares**

##### **2.1.1. Origen del juego**

Los juegos no es atribución exclusiva de los seres humanos; los cachorros de muchos mamíferos utilizan el juego para desarrollar habilidades que les van a ser necesarias a lo largo de la vida. Comportamientos como la persecución, la lucha y la caza se perfeccionan en una simulación jovial, carente de peligro y dramatismo, que constituye una actividad necesaria y eficaz en el aprendizaje para la vida.

Si otras especies manifiestan comportamientos lúdicos, es de suponer que desde los comienzos de la prehistoria el hombre ya jugaba. Testimonios gráficos referentes a juegos aparecen pintados en las paredes de los templos y tumbas egipcias. En sus representaciones los egipcios se mostraban pasando el tiempo disfrutando de la música, el baile y jugando.

El doctor Birch (ANDREU & CASAS, 2009), manifiesta que los primeros juegos aparecidos en una tumba de Ráshepses, un escriba del rey de Tat-Ka-ra de la quinta dinastía egipcia. Uno de los gráficos representaba una mesa baja con dos jugadores sentados en el suelo, uno frente al otro, y con una mano sobre una de las piezas situadas sobre la mesa. Esas piezas eran doce en total, de formas diferentes: las del jugador de la izquierda eran cónicas mientras que las del de la derecha tenían una especie de pequeño sombrero superior. Esas piezas estaban colocadas alternativamente.

Otro de los juegos se refería a un tablero redondo, pintado frontalmente para que se viera mejor, a modo de laberinto.

La relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el

camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar. (ANDREU & CASAS, 2009)

Según Huizinga (1938) el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites tiempo y espacio determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente. Según Cagigal, J.M (1996) el juego es la acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación tiempo y espacio de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

Se puede tener una idea general de esas clasificaciones si se tiene en cuenta que pueden hacerse según la competencia lingüística de los estudiantes, el objetivo del aprendizaje, el estímulo empleado (textos, imágenes, frases, mímica, etc.), las destrezas que integren, la técnica que se emplee, el vocabulario específico, etc.

A partir de 1970, con el enfoque comunicativo, se comenzó a hablar de la importancia que tiene en el aprendizaje que el estudiante o aprendiz se divierta. Desde entonces muchos son los libros dedicados a estas actividades además de materiales complementarios que han aparecido en el mercado.

Desde siempre se ha considerado el juego como un elemento intrínseco de la personalidad humana, potenciador del aprendizaje. La atracción del juego es un elemento motivador importante.

En suma, con efectos sonoros y visuales de mayor o menor atractivo (planos o en tres dimensiones, por ejemplo), con un diseño gráfico más sencillo o complicado y tanto si nos trasladan al siglo IX como al XV, los juegos seguirán siendo sustancialmente los mismos que nuestros antepasados griegos, romanos y egipcios nos dejaron.

En las distintas épocas de la historia según fueran las condiciones socio histórico, geográfico y domésticas concretas de la vida, los niños practicaron juegos de

diversa temática. Son distintos los temas de juego de los niños de distintas clases sociales, como pueblos libres, pueblos oprimidos, pueblos nórdicos y los meridionales, hijos de obreros industriales, de los pescadores, de los ganaderos o de los agricultores.

En resumen se puede manifestar que el juego en la época clásica era parte esencial de la vida de los niños y niñas esto en Grecia y Roma. En la época medieval el juego se realizaba con representaciones de figuras de animales y humanos, se elaboraban juguetes para los niños en las altas sociedades. En la actualidad se concibe al juego como elemento que facilita el aprendizaje.

### **2.1.2. Concepto de juego.**

Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica. (GUALOTUÑA, 2011)

El juego es una actividad del ser humano, espontánea, libre, desinhibida y gratuita en la cual el niño se manifiesta plena y placenteramente tal como es. (GUALOTUÑA, 2011)

Se puede afirmar que el juego es la actividad propia del niño, su función es proporcionar estímulos de diverso orden como el placer, no solo por los éxitos que obtenga, sino por el simple hecho de jugar; el desarrollo psicomotriz, emocional, intelectual y social, satisfaciendo algunas de sus necesidades básicas en el campo bio-psico-social. El hecho mismo de encontrarse en la fase de crecimiento hace que el niño se sientan impulsados al movimiento.

“El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia que en la vida corriente.” (GARCÍA, 2015)

Jean Piaget (1950) manifiesta que enriquece notablemente los intentos de comprensión de juego infantil, pues reconociendo el valor de las teorías señala que no puede hablarse del juego como una unidad, sino que en función de la variación de los estadios evolutivos y la superación de etapas, existen notas diferentes en el juego de cada edad.

Igualmente, Erik H. Erikson (1970) indica al respecto las constricciones realizada por los niños puede verse claramente la declaración condensada de un tema dominante en el destino de una persona, expresan una renovación lúdica. Si parecen gobernar por alguna necesidad de comunicarse, ciertamente también parecen servir al gozo del auto expresión. Si parecen delicadas al ejercicio de cultivar facultades, también parecen servir al dominio de una compleja situación vital.

El juego es una actividad recreativa que llevan a cabo los seres humanos con un objetivo de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo, aunque, en el último tiempo, los juegos también han sido utilizados como una de las principales herramientas al servicio de la educación.

### **El juego lúdico.**

El juego lúdico es aquella actividad incluida en los programas educativos, que utilizando el idioma con su respectivo vocabulario permiten el desarrollo intelectual y de determinadas destrezas y habilidades de los niños que asisten a los centros educativos básicos.

La amenidad de las clases es un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros alumnos hacia la materia, bien sea ésta en lengua para fines profesionales, lengua extranjera o cualquier otra.

Con la llegada de los primeros ordenadores a los hogares, hacia 1980, y su evolución a mediados de los 90 con gráficos, imágenes, animaciones y sonido, es decir, con los ordenadores multimedia, las posibilidades de explotación han aumentado significativamente en la clase de los colegios actuales.

Pero no es menos cierto que, gracias a la colaboración multidisciplinar, cada vez es más plausible diseñar y programar informáticamente los juegos o actividades lúdicas.

Con humor, ingenio y buenas estrategias didácticas podemos desarrollar y explotar, en papel o en la pantalla del ordenador, una actividad educativa atractiva y eficaz para con nuestros alumnos. Este tipo de actividades ayudan considerablemente a relajar, desinhibir e incrementar la participación del alumno, sobre todo la participación creativa, además de poder ser utilizadas como refuerzo de clases anteriores.

Hemos comprobado que con un planteamiento adecuado hecho en el momento oportuno del curso y de la clase, considerando con rigor el tiempo a invertir en el juego, hasta la actividad lúdica aparentemente más insignificante funciona y tiene sentido incluso con el grupo más difícil, bien sean estudiantes universitarios o de enseñanza secundaria, por no mencionar los de primaria e inicial.

La palabra juego se usa en contextos muy diversos y con gran variedad de significados. El análisis etimológico nos muestra que el juego ha estado asociado a todo acto falto de seriedad o realizado con ligereza; a la idea de lucha; también tiene connotaciones de tipo erótico, en países germanos; y en muchas ocasiones también de tipo artístico y estético.

En cuánto realidad compleja, el estudio del juego puede realizarse desde diferentes áreas. Así, los centenares de definiciones del juego, pueden clasificarse atendiendo a las áreas a las que se dedica cada uno de sus estudiosos: pedagógicas, biológicas, antropológicas, psicológicas, filosóficas, sociológicas, etnológicas.

A pesar de las dificultades considero poner las siguientes:

- Puigmire- Stoy (1992:20) define el juego como “la participación activa en actividades físicas o mentales placenteras con el fin de conseguir una satisfacción emocional”.
- Piaget (1986) entiende el juego como un hacer de participación en el medio que permite la asimilación de la realidad para incorporarla al sujeto.

## Características

Todo juego posee unas características generalmente aceptadas por todos los autores, y por consiguiente podrían ayudarnos a diferenciar la actividad lúdica, de cualquier otra actividad humana. Estos rasgos diferenciales, son:

- ✓ Placentero.
- ✓ Espontáneo.
- ✓ Voluntario, en su forma original.
- ✓ Autotélico, tiene un fin en sí mismo.
- ✓ Exige la participación activa del jugador.
- ✓ Guarda ciertas relaciones con actividades que no son propiamente juego: creatividad, solución de problemas.

En este apartado Cagigal (1957: 10-17) destaca las siguientes características para el juego:

- ✓ Acción libre.
- ✓ Espontaneidad.
- ✓ Desinterés.
- ✓ No tiene trascendencia.
- ✓ Fuera de la vida habitual.
- ✓ Limitación temporal y espacial.
- ✓ Reglamentada.
- ✓ Tensión.

Para Moyles (1990: 31) los rasgos diferenciales que posee el juego son:

- Es procesual: debe aceptarse como un proceso, no necesariamente con un resultado pero capaz de tener alguno, si lo desea el participante.
- Es necesario, tanto para el niño como para el adulto.
- Está estructurado por el entorno, los materiales o contextos en que se produce.
- No es la antítesis del trabajo: ambos son parte de la totalidad de la vida del hombre.

Para Omeñaca y Ruiz (1999) las características del juego motor serán:

- Fuente de alegría y placer
- Fin en sí mismo
- Espontáneo, voluntario, libre elegido.
- Propicia el aprendizaje
- Forma de expresión
- Implica participación activa
- Conecta con “conductas serias”
- Constituye un “mundo aparte” que puede llegar a influir en todas las estructuras de la personalidad.

### **Funciones**

Son muchas las opiniones de las funciones del juego, por lo que enunciaremos algunas.

Para González (1993:11) estas funciones del juego en la vida del niño potencia igualmente las distintas facetas de su desarrollo:

- En lo biológico: al estimular las fibras nerviosas y lograr con ello la madurez adecuada del sistema nervioso.
- En el ámbito psicomotor: tanto del cuerpo como de los sentidos. El niño va tomando, a través de la actividad lúdica conciencia de su propio cuerpo.
- En lo Intelectual: jugando aprende, ya que estimula sus capacidades de pensamiento; obtiene nuevas experiencias; es una oportunidad de cometer aciertos y errores (solucionar problemas) y de descubrirse a sí mismo.
- En lo Social: por el juego entra en contacto con otros niños, con los padres, maestros, con el mundo, aprendiendo normas de comportamiento, y conociendo el puesto que ocupa en el mundo y la aceptación, afirmación y reconocimiento de los demás.

- En lo Afectivo: es una actividad que le procura placer, alegría, creatividad... y le sirve para descargar tensiones.

### **El juego como esencia en la vida del niño.**

Según Vygotsky (1979), el juego para que el niño es el medio más eficaz para construir sus aprendizajes, el juego es el alimento de sus emociones por eso se considera como fuente de su desarrollo. Sin embargo, el juego es un recurso o estrategia pedagógica muy valiosa para que los niños aprendan la matemática, porque le da un sentido vivencial y es la razón principal para aprender significativamente, el juego es la razón de ser de cada niño, nada puede estar ajeno en esta actividad, dicen los estudiosos que el niño que no juega es porque está enfermo.

Los docentes debemos considerar este recurso como imprescindible en toda actividad de aprendizaje, para él debemos seleccionar los juegos apropiados y según la necesidad de aprendizaje de los niños. Cada juego tiene objetivos y propósitos definidos que el proceso de aprendizaje van cumpliendo funciones específicas en la resolución de problemas de manera divertida, por eso en la educación inicial, primero es el juego, segundo y tercero es el juego, no hay aprendizaje, sin esto el niño no disfruta al aprender, no se socializa, como vemos el juego es fundamental en la vida de todo niño.

Por otro lado, Piaget (1985), considera que el principal objetivo del juego es promover la creatividad en el niño, porque el juego induce la inventiva y el descubrimiento que a su vez le ayudará a resolver problemas. El juego como estrategia didáctica cumple un rol esencial en la enseñanza de la matemática que le permite explorar las diferentes características de los objetos, para clasificarlos, ordenarlos y organizarlos en clases y categorías para posteriormente dar el uso adecuado a cada uno de ellos.

El juego es la esencia de toda actividad que realicen el niño, sea mental, física, afectiva, social y emocional, le da sentido a su forma de pensar, a su forma de ser y a su forma de actuar. Sin embargo los adultos no encontramos ese sentido, es por eso que no le damos importancia a lo que hacen los niños, si somos madres,

creemos que están haciendo travesuras, si somos docentes creemos que el niño es un “haragán que no quiere aprender nada”, tratamos al juego como una especie de ocio, por tanto no consideramos el juego como una estrategia de real importancia en el aprendizaje del niño.

En conclusión el juego moviliza un conjunto de capacidades, habilidades que facilitan la construcción del aprendizaje y favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional y social del niño, puesto que su única finalidad es beneficiar su desarrollo integral.

### **2.1.3. Concepto de juegos tradicionales.**

La vega. B, (1996), sostiene que los juegos tradicionales nos acercan a nuestro pasado, a las costumbres, creencias y tradiciones, porque a través de ellos se evocan hechos, vivencias y situaciones propias de nuestra cultura las cuales se transmite de generación en generación, por ejemplo cuando los niños juegan a la “cocinita” preparan comidas a base de carne del monte, yuca, culantro ancho. Los juegos tradicionales también recrean las fiestas y trabajos que realizan los pobladores de una comunidad, como la agricultura, caza, siembra, bailes, danzas, entre otros.

Los juegos tradicionales se conservan en la costumbre de cada pueblo o comunidad y no están escritos en ningún documento ni se compran en ningún lugar, los juegos tradiciones aparecen por época, por ejemplo el juego del trompo tiene su apogeo en el mes de setiembre, las canicas en junio, es decir aparecen y desaparecen y a veces sufren algunas modificaciones.

Vásquez, (2012), ratifica la idea de La vega cuando sostiene que, los juegos tradicionales repiten las costumbres, la tradición y los hechos históricos de determinado lugar. Cada pueblo tiene sus propios juegos y forman parte de su cultura, si bien es cierto pueden practicarse casi de la misma manera en otro lugar, cada uno tiene su propia esencia en el lugar que lo practican. Los juegos tradicionales tienen una riqueza inimaginable cuando son utilizados como estrategia didáctica, porque parte de lo que al niño le gusta hacer y de lo que conoce.

Hoy en día los juegos tradicionales ocupan un rol importante en la vida del niño, los nuevos enfoques de la educación plantean que el juego es el medio más eficaz para lograr aprendizajes de calidad, pero están corriendo el riesgo de desaparecer porque ya no se los practican. La tarea educativa de hoy es rescatar estos juegos para utilizarlos como estrategia del desarrollo de la competencia de números y operaciones.

En nuestra comunidad existe una gama de juegos tradicionales como rondas, canciones, adivinanzas, juegos de sorteo, juegos de competencia, etc. Los juegos también están ligados a determinados tiempos y espacios por ejemplo en tiempo de lluvias los niños juegan a la carrera de canoas de papel. En día de luna llena se juegan a las rondas como doña Ana, Matantirutirula, el lobo, manito, el zorro entre otros.

Los juegos tradicionales no son dirigidos, tampoco impuestos por nadie, son los mismos niños que juegan por placer, ellos deciden cómo, dónde y con quién jugar, ahí radica la esencia de los juegos tradicionales porque revelan su forma de ser, sus intereses y necesidades no necesitan utilizar materiales costosos y difíciles de conseguir, cualquier objeto puede transformarse útil para los juegos, además facilitan la transmisión de la cultura, de patrones y normas sociales, por esa razón brinda una gama de posibilidades para desarrollar la competencia de número y operaciones.

Por otro lado Úfele. M, (2014) señala que los orígenes de los juegos tradicionales se dan en los primeros años de vida cuando los niños comienzan a relacionarse con las personas de su entorno porque les cantan canciones, recitan poesías, rimas, la cual alguna oportunidad les cantó a ellos cuando fueron niños. Los juegos tradicionales establecen vínculos entre la familia y la comunidad porque estos juegos generalmente representan roles y actividades que ellos realicen.

Los juegos tradicionales son una excusa perfecta para aprender y relacionarse o como una prueba de demostración de habilidades. Según Maestro (2005), los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya

que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno.

La utilización pedagógica de los juegos tradicionales siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería (quizás algunos elementos). Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un periodo y vuelven a surgir.

Kishmoto, citado por Ofele (2006), menciona al juego tradicional infantil, denominado así por el folklore, es la incorporación de la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad. Considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo.

Este tipo de juegos tradicionales traen consigo aspectos culturales de comportamiento y aprendizaje de valores, tareas cotidianas, normas y hábitos. Además, son actividades donde se permite rememorar eventos históricos de hace muchos años o siglos y conocer costumbres y tradiciones de los pueblos, que de generación en generación se han logrado recobrar y mantener, son un pasado que no se quiere olvidar.

Los juegos tradicionales son los que se transmiten de generación en generación (padres a hijos, niños mayores a niños pequeños...), teniendo cierta continuidad a lo largo de un periodo histórico.

Los juegos tradicionales facilitan los aprendizajes propios de una región, posibilitan el desarrollo de las habilidades motrices básicas, genéricas y específicas, así como la mejora de las capacidades, favorecen la descarga de tensiones y energías.

#### **2.1.4. Los juegos tradicionales desde la perspectiva educativa.**

Los juegos tradicionales pueden realizarse tanto en el ámbito de la educación formal como en la no formal o la informal, sólo hay que encontrar el momento y el lugar para trabajarlos. En los centros educativos y más concretamente en la educación infantil se puede organizar el rincón del juego tradicional.

Según Romero y Gómez (2003), los juegos tradicionales desde el punto de vista formativo ayudan a los individuos a desarrollar ciertas capacidades, como son: inician a los niños en la aceptación de las reglas comunes compartidas, favorecer la aceptación de una cierta disciplina social, facilita la integración del individuo en la sociedad, favorecen la comunicación y la adquisición del lenguaje

Otra de las ventajas de los juegos tradicionales, se puede mencionar: desarrollan habilidades psicomotoras; coordinación óculo manual, movimientos de dedos, control postural, etc. permiten descubrir el entorno donde viven, ayudan a los niños a autoafirmarse mejorando su autoestima, contribuyen al desarrollo cognitivo, afectivo y social de los niños, fomentan la transmisión de usos lingüísticos generando un vocabulario específico, posibilitando el conocimiento de sí mismo y de los sujetos que le rodean.

Los juegos tradicionales permitan la relativización del ganar y el perder en la medida en que no siempre se gana o se pierde y que esta no es la única aspiración pues del juego lo más importante es el proceso el tiempo que han estado jugando y el placer que han obtenido mientras jugaban y ayudan a facilitar la integración individual o a grupos sociales con problemas de adaptación.

### **Importancia de los juegos tradicionales.**

Trautmann, (1995), sostiene que los juegos tradicionales satisfacen las necesidades básicas de los niños, aunque en este mundo globalizado existen juegos más tecnificados, que a los niños les resulta interesante, sin embargo la esencia de los juegos tradicionales está en que permite a los niños mantener una relación, cordial y participativa con los demás miembros de la comunidad. El hecho de dar alegría y satisfacción es una razón importante para considerarlo como estrategia didáctica, parte del aprendizaje por medio de la alegría, según

los estudios de neurociencia, la alegría es la esencia del aprendizaje, porque permite las interconexiones neuronales en la corteza cerebral produciendo así la sinapsis que favorece el desarrollo de sus capacidades.

Los juegos tradicionales mantienen viva nuestra cultura, es importante que los niños, desde temprana edad, se incorporen a estos tipos de juegos y que participen de ellos de manera activa, a través de los juegos tradicionales se relacionan con objetos, vocablos y personajes propios de su cultura, por ejemplo cuando ellos juegan a la carachupa, motelito incorpora a su lenguaje el idioma que sus antepasados y sus padres hablan, de igual manera está aprendiendo las características de los animales de su comunidad, ello le motivara a que cuando su papá traiga un armadillo del monte tenga interés por observarlo y describirlo.

Por lo que los juegos tradicionales ayudan a la interculturalidad, que consiste en fomentar la interacción de sus miembros, ayuda a la aceptación de todas sus formas de conducta y comportamientos, que puedan aportar a todas las demás culturas e influyendo en forma positiva como manifiesta Contreras (2007). Así mismo, los docentes manifiestan que a través de los juegos tradicionales, se les ayuda a los estudiantes a formar grupos que puedan interactuar entre ellos, respetando sus costumbres tradiciones. Los juegos tradicionales un recurso para desarrollar la competencia de número y operaciones. Los juegos tradicionales son considerados como un método de enseñanza porque incorpora actividades creativas en el proceso de enseñanza aprendizaje. Tanto para el niño como para la docente, por lo que debemos utilizarlo no como una simple distracción, sino como una herramienta metodológica para aprovechar todas las posibilidades pedagógicas que ofrecen. Las implicancias pedagógicas del juego son infinitas; posibilitan el desarrollo integral del niño porque es parte de su vida, los niños que no experimentan el placer de jugar, no disfrutan su infancia al no experimentar el placer que puedan otorgar en su proceso de aprendizaje.

María Montessori, (citada por la Propuesta pedagógica de educación inicial, 2008), sostiene que el juego es una estrategia muy valiosa porque permite al niño desenvolverse con libertad, orden y autonomía, le motiva a escoger alternativas de solución para resolver sus problemas, a través del juego el niño explora, manipulan, asume roles, confronta sus ideas de manera libre sin necesidad de la ayuda del adulto, si nos damos cuenta, cuando el niño juega lo hace sin llamarnos, sin pedir ayuda porque lo que está haciendo es de su interés y tiene la capacidad suficiente para organizarse y tomar decisiones.

En consecuencia los juegos tradicionales deben ser considerados como nuevas formas de enseñar, porque estimulan los sentidos y la creatividad, conduce a experimentar situaciones nuevas, en general que logran desarrollar capacidades físicas, mentales y actitudinales de manera productiva y entretenida. Es responsabilidad del docente recoger e implementar los juegos tradicionales como estrategia didáctica en su práctica educativa.

#### **2.1.5. Concepto de juegos populares.**

Los juegos populares son aquellas actividades recreativas infantiles y folclóricas dinamizadoras del encauzamiento del desarrollo de las capacidades y habilidades de las motricidades gruesa y fina en correlación al desarrollo psicopedagógico de un determinado grupo etario. (Rodríguez, 2012)

Los juegos populares han permanecido a lo largo del tiempo, los mismos que han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique.

Los juegos populares suelen tener pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. Todos ellos

tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse. (RODRÍGUEZ, 2012)

Con el tiempo, algunos se han ido convirtiendo en un apoyo muy importante dentro de las clases de Educación Física, para desarrollar las distintas capacidades físicas y cualidades motrices, o servir como base de otros juegos y deportes.

Los juegos populares pueden servir como herramienta educativa en el aula en diversas materias ya que en sus retahílas, canciones o letras se observa características de cada una de las épocas. Esta tipología puede ser una estrategia divertida en la que las personas que los realizan aprenden al mismo tiempo que se divierten. (RODRÍGUEZ, 2012)

Los juegos populares no se encuentran escritos en libros especiales, ni cuentan con un autor reconocido pero si aparecen en diferentes momentos o épocas del año, desaparecen por un período y vuelven a surgir posteriormente.

Se definen los juegos populares como aquellos propios de una región o nacionalidad que se repiten de generación en generación con suma espontaneidad.

En todas partes del mundo donde han aparecido sociedades humanas, los juegos han estado presentes como el modo de imitar las actividades laborales, guerreras, sociales, etc. De igual forma los juegos populares cuentan con determinados aspectos históricos -socio- culturales que nos ayudan no sólo entender la naturaleza de los mismos con respecto a su contenido, estructura y funcionamiento, si no también nos permiten comprender la propia historia y cultura de nuestros pueblos.

Dentro de los juegos populares se encuentra una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños: el trompo; juegos de niñas la cojita; canciones de cuna duérmete mi niña, juegos de adivinanzas: veo-veo, juegos de nunca acabar: el

cuento de la buena pipa, juegos de rima: la rana, juegos de sorteo o adivinanzas: la prenda, el mensaje, de juguetes: la rayuela, etc. En ocasiones da la impresión de que algunos de estos juegos tienden a desaparecer, sin embargo, en determinadas épocas observamos nuevamente la práctica de los mismos. (Suárez, 2010)

Los juegos populares son una fuente de transmisión de conocimiento, tradiciones y culturas de otras épocas o sistemas socioeconómicos. El hecho de reactivar estos juegos no es un grito de melancolía por un pasado que no vuelve, sino que implica ahondar en las raíces y así comprender mejor el presente. (Suárez, 2010)

Su práctica sistemática en las escuelas, en la comunidad, en las actividades recreativas y al seleccionarlos en el marco de los juegos libres son considerados como una de las manifestaciones de la independencia infantil a la vez se está contribuyendo al desarrollo de las habilidades y capacidades motrices al fomentar el juego activo, participativo y relacional entre los niños y niñas frente a una cultura de avanzada tecnología que estimula cada vez más el sedentarismo corporal lo cual incrementa los índices de obesidad y la torpeza de los movimientos.

#### **2.1.6. Importancia de los juegos**

Es vital la importancia del juego en el primer año de Educación Básica Regular, la importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. Por lo que es necesario entender la importancia de esta actividad, para una eficiente dirección de la educación en el centro educativo como en los hogares donde residen los alumnos, con la finalidad de garantizar la calidad del normal flujo de enseñanza y aprendizaje en los niños y niñas.

Hoy en día la educación, está pasando de lo tradicional a la modernización estructural del sistema educativo y en el caso de nuestro centro educativo, medianamente se considera que, el juego lúdico es el mejor medio para transferir los conocimientos a los niños y niñas del primer año de general básica. De manera que se tiene que continuar en el esfuerzo de mejorar el desempeño educativo en esos escenarios.

Entre tanto, la importancia de los juegos radica en la aplicación inteligente para transferir y empoderar los conocimientos de manera más dinámica. Por lo tanto los juegos sirven para desarrollar varios aspectos particulares y globales de los niños y niñas, entre ellos se tiene a los siguientes: (LICTA, 2010)

### **Para el desarrollo físico**

Las actividades del juego coadyuvan al desarrollo muscular y de la coordinación neuromuscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo.

Hay cierta diferencia entre gimnasia y juego, la complejidad de los movimientos usados en el juego hacen de él un ejercicio sintético, mientras que la gimnasia resulta una actividad analítica que se dirige en ciertos momentos hacia un sector determinado del cuerpo.

El juego por ser una actividad que promueve la sinergia integral del cuerpo, de tal modo que exige la intervención de los diferentes sistemas del cuerpo humano, por un lado fortaleciendo y desarrollando ciertos órganos y sistemas, y por otro lado incentivan el desarrollo de la memoria de manera dinámica.

### **Habilitación mental.**

Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Pedagogos de diversos países han demostrado que el trabajo mental marcha paralelo al desarrollo físico. Los músculos se tornan poderosos y precisos pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos, para comprender y gozar de las proezas que ellos realizan. (VALVERDE, 2010)

El lapso del tiempo donde los niños desarrollan la mente, lo hacen basados en las actividades recreativas.

El niño y la niña, encuentra de este un espacio lúdico, una forma dinámica de empoderación, la misma que le servirá como una base para fortalecer la seguridad y la participación de sí mismos dentro del entorno social.

Dentro de esta perspectiva el desarrollo es equitativo entre la parte corporal y la mente, es por esta razón que es muy necesario la formación del docente, para orientar un apoyo potencial en el desarrollo integral de los niños.

Durante el juego el niño desarrollará su poder de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

El juego es un estímulo primordial de la imaginación, el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa.

### **Fortalecimiento del carácter.**

Los niños a través de una diversidad de juegos construyen su personalidad y carácter, de manera que es un medio idóneo, para que forjen brillantes formas de adopción en el desarrollo de los juegos constructivos que les podrían servirles como prototipos para el periodo de madurez.

Dentro de este escenario, es imprescindible la orientación y apoyo del docente en caso que se desarrolle en un centro educativo, y en caso de que efectúe o se ejecutaren en las casas, los padres son los llamados a estar alerta o supervisar el desarrollo de los juegos que practican los niños de la familia en integración con los niños de la comunidad o barrio.

Por la profundidad del tema es importante tener presente dentro de esta dimensión, que el desarrollo de cada juego exige un cierto liderazgo y expresiones basados en los marcos básicos reglamentarios para cada tipo, en ella intervienen en algunos casos todos los niños que participan en el juego, pero sin embargo existen otros juegos más complicados, que exige un nivel de intervención y capacidad del quien dirige o lidera un juego en particular.

### **Para el fomento de las expresiones hacia la sociedad.**

El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender al prestigio, el buen hombre o los colores de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales.

La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas, en este sentido se ha observado claramente en el centro educativo prescrito que; es en este espacio donde los niños se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus edades, intereses, sexos, para entablar y

competir en el juego; o en algunas veces para discutir asuntos relacionados con su mundo infantil.

### **Juegos tradicionales**

El juego es el termómetro que mide la salud de los niños. El juego no es una pérdida de tiempo, es fundamental para los niños. Un niño que juega está sano física, mental, social y emocionalmente, mientras que si no juega podría tener problemas de salud.

**A) El trompo.** Consiste al trompo rodearlo con un cordel y lanzarlo enérgicamente para que la cuerda se desenrolle por completo en el aire haciendo girar el trompo. Hay variantes para realizar este juego.



**B) El juego de las liga.** Es muy popular entre las niñas. La persona que juega tiene que saltar entre las dos cuerdas que sujetan otras dos personas en los extremos. Las gomas empiezan a la altura de los tobillos y poco a poco va aumentando la dificultad, subiendo de los tobillos, a las rodillas, cintura, etc. Cuando llega por la cintura ya no saltan sino que tienen que levantar la pierna como quien marcha en un desfile, y cuando llega a los brazos saltan con las manos arriba. Pierde cuando ya no puede saltar más, siendo remplazada.



- C) Saltar la cuerda o la sogá.** Dos niños toman la sogá por el extremo y lo hacen girar, el resto entran por turnos para saltar. Cuando la sogá toca a un jugador, este pierde. Se cuentan los saltos buenos de cada jugador. Gana el que hace más saltos.
- D) Pesca o chapada.** Los niños juegan en espacio definido. Uno persigue hasta coger a uno de ellos. El atrapado pasa ser el que pesca o chapa.
- E) Kiwi.** Se forman dos equipos. El equipo A forma una torre triangular con 6 latas (de 3; 2 y 1), uno de los jugadores del equipo B intenta tumbar la torre desde 4 metros de distancia, si a la tercera vez no lo ha logrado, se cambian los roles de juego. Si tumba el equipo B la torre, uno de los integrantes del equipo A agarra la pelota para tirar a los integrantes del otro equipo hasta que logra alcanzar con la pelota a todos ellos. El otro equipo intenta rearmar la torre. Gana el que ha matado con la pelota a todos los integrantes del equipo contrario o el que a rearmado la torre.
- F) Mata gente:** la versión que se jugaba consistía en 2 personas situados en los extremos que tiraban las bolas (de vóley de preferencia) y todo un grupo en medio que debía escapar de las pelotas esquivándolas, si alguien recibía el pelotazo al siguiente juego era de quienes tenía que lanzar ósea “los mata gente”



**G) El rayuelo:** La rayuela es uno de los juegos más conocidos. Su origen no se conoce con exactitud, pero se relaciona con los juegos lineales conocidos en tiempos de las civilizaciones egea, griega y romana. Según una de las versiones que se conocen, la rayuela fué inventada por un monje español, que quería simbolizar con este juego el comienzo de la vida, con sus dificultades y alternativas, y la muerte. La rayuela se denomina con diferentes nombres dependiendo del país en el que nos encontremos, en España también es conocida como tejo.



**El juego como Estrategia Metodológica.**

En la etapa de preescolar, entre los tres y cinco años, la actividad del niño, se basa en el juego, por consiguiente el juego es el trabajo de este nivel escolar, por lo cual este debe constituir en las docentes, la herramienta garante en la promoción de actividades significativas que fomente la construcción de aprendizajes por parte de los educandos.

En este sentido Dunyó (2004) acota “El maestro tiene que estar convencido de la importancia de las actividades lúdicas del niño, como forma de expresión y de aprendizaje, en todas las áreas del saber” (p. 20), por tal razón el docente debe tener en cuenta de la necesidad que tiene el niño de jugar y de la importancia que éste reviste en la formación cognitiva, afectiva y psicomotriz de los infantes.

En consecuencia el docente es la persona más adecuada para estimular, observar y dirigir los juegos, educativos, donde los objetivos deben estar predeterminados y de esta manera poder ejecutar actividades que resulten divertidas y educativas al mismo tiempo, de lo contrario los niños no asumirán el juego como tal, sino como una tarea que deben cumplir.

De igual forma el docente debe tener presente que es también la etapa del descubrimiento de la realidad externa donde realiza con sus familiares compañeros, y otros adulto, lo cual representa el inicio de la competencia.

Al respecto la misma fuente indica:

El niño a través del juego constituye competencias, y ésta en educación, no es más que usar una motivación infantil y permissiva, la verdadera escuela y el buen docente de preescolar utiliza la etapa de juego simbólico que va paralelo a la evaluación del lenguaje y los aspectos psicomotriz, elementos imprescindibles en el aprendizaje (Idem)

Es importante entonces que el docente visualice la relación entre el juego, instrucción y desarrollo del niño, ya que ésta actividad es una fuente de desarrollo potencial en el infante, por ello el docente debe considerarlo como estrategia metodológica en su práctica educativa.

Por consiguiente a través de estas estrategias el niño aprende a ser consciente de las propias acciones, a ser consciente de que cualquier objeto tiene significado, ya que para el niño el juego tiene un carácter serio, por lo que lo conduce a una actitud hacia la realidad, desarrollando su intelectualidad.

### **El Juego y su función en la Escuela.**

El juego forma parte de las necesidades que tiene el niño para lograr un desarrollo socio emocional equilibrado, si no tiene oportunidad de jugar perdería muchas de las formas de aprendizajes, ya que a través del juego expresa de manera adecuada y socialmente aceptable sus emociones; aprende a conocer por intermedio de sus juguetes, los colores, texturas, formas, tamaños, uso y significado de muchos objetos, aprender; a dar y a recibir, respetar reglas acordadas en los juegos, aprende a establecer relaciones sociales, logra mejor desarrollo físico.

Para ampliar ésta información, Gil (2000), agrega:

Durante los primeros meses de vida sus juegos están centrados en mirar a las personas a su alrededor y los juguetes, que le hayan dado para entretenerlo, realizará unos incordinados movimientos para intentar agarrarlos, esto puede ocurrir entre los tres primeros meses de vida del infante. (p. 24).

Dentro de ésta perspectiva, el niño adquiere cierto control voluntario, tomará los pequeños juguetes para examinarlos y así obtener una satisfacción lúdica, tan pronto empiezan a ponerse en movimientos más evolucionados como andar y correr, va avanzando hasta llegar a la edad de los juguetes.

### **Influencia de los Juegos en el desarrollo del niño.**

El Juego es uno de los medios de mayor importancia con el cual el niño tiene oportunidad de ejercitar su impulso, desarrollarse y actuar espontáneamente en su

entorno. Le sirve para ponerse a prueba a sí mismo, ya sea con su imaginación a través de fantasías o activamente como persona. Por medio del juego el niño puede pasar de lo conocido a lo desconocido, aspecto este importante en su desarrollo, ya que el comienzo de toda experiencia nueva, puede encerrar un elemento de peligro.

Según lo explica Gaiza (2002) al agregar:

Muchas veces los niños crean deliberadamente algunas condiciones más peligrosas de lo necesario, ejemplo, cuando se suben a sitios muy altos, en el caso de deslizarse por perpendientes muy pronunciadas utilizando juguetes no apropiados para su edad. El Juego requiere repetición y ésta le da al niño la oportunidad para afianzar las habilidades que el juego le exige. (p. 66).

De lo anterior se concluye que a través del juego el niño acelera su proceso de socialización porque éste le permite aprender ciertos patrones de conducta social como lo es la auto confianza, cooperación, reciprocidad, igualmente le permite adquirir conocimientos académicos porque son muchos los aprendizajes que logran en su comunidad escolar.

### **Importancia del juego en el desarrollo y crecimiento del niño.**

El juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño, por consiguiente, el juego es la vida misma del infante. Por ésta razón la actividad infantil es caracterizada por la espontaneidad. El niño se siente libre para actuar como quiere; el elige el tema del juego, personajes que va a representar, busca los medios necesarios para realizar las acciones pertinentes (Instituto Pedagógico Experimental Libertador. P. 18).

En tal sentido el juego satisface muchas necesidades en la vida de un niño; la necesidad de ser estimulados y de divertirse, de expresar su exuberancia natural, de

ensayar el cambio por el valor intrínseco de éste, de explorar y de experimentar en condiciones exentas de riesgo; la actividad lúdica cumple además muchas funciones útiles en el desarrollo infantil. El juego, como actividad creativa y espontánea del niño – niña favorece el crecimiento de las capacidades y de las habilidades físicas, brindando muchas oportunidades de ejercitar y ampliar las capacidades intelectuales recién descubiertas (Universidad Nacional Abierta, p. 18)

### **Características del Juego.**

Existe una serie de características generales y comunes a las conductas del juego de los cuales, Hernández (2002) indica:

- El juego es voluntarioso, libre y espontáneo, es iniciado por voluntad propia y en el desarrollo del mismo se ejercita la libertad de ir eligiendo y modificando el transcurso del mismo. Produce placer, necesidad que evoluciona con el sujeto y cuya satisfacción contribuye a un desarrollo emocional, armonioso y despertando su interés por volver a jugar.
- La actividad lúdica es necesaria para proporcionar satisfacción personal y equilibrio emocional, que en la infancia ocupa una parte significativa de su exigencia.
- Presenta una organización propia de las conductas que lo definen como tal y provienen en gran parte de imitar conductas observadas.
- El juego potencia el aprendizaje, por su enorme potencial motivador, el interés que despierta y el sentido que tiene para el que juega.
- Facilitar las relaciones, tanto con los demás (interpersonales) como uno mismo (intrapersonales), ofreciendo un campo de experimentación único (p. 135).

Lo afirmado pone en evidencia la importancia que tiene el juego en el desarrollo y formación del individuo que conlleve a la organización de las actividades y formas de actuar, además de permitir la libertad de expresión y acción a través de la fantasía y deseos, muchas veces insatisfecha por su constante dependencia de los adultos.

Por ello, el docente debe proporcionar actividades de juego, ya que para el inicio jugar es la única forma de vida realmente viva, y en el cual se involucran, sin embargo es importante que el docente sepa como va a desarrollar y hacia donde va a dirigir, para así conducirlo a los aprendizajes, nuevos contextos y nuevas situaciones.

## **2.2. Aprendizaje de la Educación Física**

### **2.2.1. Etimología de aprendizaje**

De acuerdo al Diccionario Etimológico (2012), la palabra “aprendizaje” tiene su origen en la palabra latina “*apprehendere*”, la misma que está compuesta por el prefijo “*ad-*” (de cerca, proximidad, hacia) y el verbo “*prehendere*” (atrapar, agarrar, asir, apoderarse). Su significado sería “cerca o hacia apoderarse de algo”

### **2.2.2. Concepto de aprendizaje**

Son acciones específicas, tomadas por el estudiante, para hacer el aprendizaje más fácil, rápido, disfrutable, auto dirigido, y transferible a nuevas situaciones". (Oxford).

Las estrategias comprenden el plan diseñado deliberadamente con el objetivo de alcanzar una meta determinada, a través de un conjunto de acciones (que puede ser más o menos amplio, más o menos complejo) que se ejecuta de manera controlada". (Castellano y otros).

Las estrategias de aprendizaje, comprenden todo el conjunto de procesos, acciones y actividades que los/ las niños pueden desplegar intencionalmente,

para apoyar y mejorar su aprendizaje. Están, pues, conformadas por aquellos conocimientos, procedimientos que los niños van dominando a lo largo de su actividad e historia escolar y que les permite enfrentar su aprendizaje, de manera eficaz.

Las estrategias de aprendizaje son procesos de toma de decisiones conscientes e intencionales, en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para cumplimentar una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa, en que se produce la acción.

Para Piaget (2001: p.29) el aprendizaje es un proceso mediante el cual:

el sujeto, a través de la experiencia, la manipulación de objetos, la interacción con las personas, genera o construye conocimiento, modificando, en forma activa sus esquemas cognoscitivos del mundo que lo rodea, mediante el proceso de asimilación y acomodación. Todo aprendizaje es un proceso de maduración en el que desde los primeros estímulos vamos madurando nuestro sistema nervioso y vamos organizando nuestro mapa. Esta maduración psíquica y física es el aprendizaje.

Para Ausubel, (2004:p. 24)el aprendizaje es “el proceso a través del cual una nueva información (un nuevo conocimiento) se relaciona de manera no arbitraria y sustantiva (no-literal) con la estructura cognitiva de la persona que aprende”.

Por su parte, Vygotsky (2002: p.13) define al aprendizaje como:

un proceso que se produce en un contexto de interacción con: adultos, pares, cultura, instituciones. Estos son agentes de desarrollo que impulsan y regulan el comportamiento del sujeto, el cual desarrolla sus habilidades mentales(pensamiento, atención, memoria, voluntad)

a través del descubrimiento y el proceso de interiorización, que le permite apropiarse de los signos e instrumentos de la cultura, reconstruyendo sus significados.

Bruner (2007: p.29) define al aprendizaje como un:

proceso activo en el que los alumnos construyen o descubren nuevas ideas o conceptos, basados en el conocimiento pasado y presente o en una estructura cognoscitiva, esquema o modelo mental, por la selección, transformación de la información, construcción de hipótesis, toma de decisiones, ordenación de los datos para ir más allá de ellos.

El Ministerio de Educación del Perú (2009:p.20), a través del Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular (EBR) define al aprendizaje como:

un proceso de construcción: interno, activo, individual e interactivo con el medio social y natural. Los estudiantes, para aprender, utilizan estructuras lógicas que dependen de variables como los aprendizajes adquiridos anteriormente y el contexto socio cultural, geográfico, lingüístico y económico - productivo.

### **2.2.3. Tipos de aprendizaje**

Valle (2003: p. 12) identifica los siguientes tipos de aprendizaje:

- a. Aprendizaje receptivo: Donde el estudiante es un sujeto pasivo que recibe la información de quien se considera legítimo portador del saber, y tiene la función de reproducirlo, habiéndolo incorporado o no, significativamente a su estructura cognitiva.

- b. Aprendizaje por descubrimiento: El estudiante es el que forja su aprendizaje con un rol protagónico, pues investiga, selecciona y encuentra, con la guía del maestro, los contenidos buscados, incorporándolos a su estructura mental, comprensivamente.
  
- c. Aprendizaje repetitivo: Es lo que se denomina comúnmente, aprender de memoria. El estudiante repite el contenido sin relacionarlo con los contenidos que previamente ha incorporado en su estructura mental, por lo cual no le significan nada, y muy pronto los olvidará.
  
- d. Aprendizaje significativo: En este caso el estudiante, realiza un anclaje de los nuevos contenidos con aquellos ya incorporados, pasando a integrar su memoria a largo plazo.

Para Robert Gagné hay cinco clases de capacidades susceptibles de aprenderse, como resultados del aprendizaje, y por lo tanto con posibilidad de producir un cambio: Las destrezas motoras, que se adquieren por prácticas reforzadas; la información verbal, que debe adquirirse significativamente para poder ser fácilmente recuperable; las destrezas intelectuales (consistentes en elaborar reglas y conceptos, y requiere de aprendizajes anteriores); las cognoscitivas (destrezas mentales que dan formas de control del proceso de aprendizaje); y las actitudes, llamadas en lenguaje de Bloom, dominio afectivo, que se expresa en conductas observables.

#### **2.2.4. El área de Educación Física en el Diseño Curricular Nacional (DCN)**

La Educación Física se reconoce como un proceso formativo dirigido al desarrollo de capacidades y conocimientos sobre la motricidad y el desarrollo físico; también contribuye a la valoración y toma de conciencia de que el despliegue de sus potencialidades contribuyen al disfrute del movimiento; a la expresión y comunicación a través del cuerpo y el

movimiento; al uso adecuado del tiempo libre; al cuidado de la salud; al mejoramiento de la calidad de vida; y a una mejor interacción social.

A través del Área de Educación Física se asume una visión holística de la persona como “unidad” que piensa, siente y actúa simultáneamente y en continua interacción con el ambiente, desarrollando todas sus dimensiones: biológicas, psicológicas, afectivas y sociales; dentro de esta área el desarrollo de la motricidad está considerado como un aspecto esencial.

### **2.2.5. Fundamentos del área de Educación física**

En el área de Educación Física se consideran dos ejes principales: nuestro organismo (CUERPO) y su capacidad de acción y expresión (MOVIMIENTO), a partir de los cuales se organiza la acción educativa generadora de aprendizajes corporales. La visión holística que considera las dimensiones humanas y garantiza su desarrollo integral, tomándolos como base sustentatoria sobre la que descansa el proceso formativo; sustento que está compuesto en los siguientes tres organizadores:

#### **A) Comprensión y desarrollo de la corporeidad y salud**

Se expresa mediante los procesos funcionales orgánicos que son reconocidos como aquellas características y mecanismos específicos del cuerpo humano que determinan que sea un ser vivo; entre los que se encuentran la respiración, regulación térmica, nutrición celular, eliminación de desechos metabólicos y otros que traen consigo el desarrollo de las capacidades físicas, identificadas como las condiciones orgánicas básicas para el aprendizaje y perfeccionamiento de acciones motrices o físico-deportivas. Estas capacidades favorecen el desarrollo armónico del cuerpo, regulan el esfuerzo según sus posibilidades y contribuyen en los estudiantes al logro de aprendizajes en los que valoren que la actividad física sistemática desarrolla la adquisición de hábitos de higiene, nutrición, preservación y cuidado de la salud, constituyéndose en un medio para mejorar su calidad de vida.

Las competencias se desarrollan a partir de la experimentación y práctica intencionada, sistemática y reflexiva de actividades corporales y motrices. Su desarrollo permite a los estudiantes percibir, experimentar, conocer, comprender y desarrollar su cuerpo y sus posibilidades motrices. Esto supone, además, que cada alumno y alumna aprenderá a reconocer sus cualidades físicas, las principales funciones y sistemas corporales, los procedimientos de seguridad personal y aquellos que se utilizan para ejercitarse. Asimismo, aprenderá a identificar y utilizar su frecuencia cardiaca para regular la práctica de actividades físicas de diversa índole, en la mejora del acondicionamiento de sus cualidades físicas con la finalidad de desarrollar sus potencialidades corporales, cuidar racionalmente su cuerpo, y especialmente valorar y conservar su salud.

### **B) Dominio corporal y expresión creativa**

Expresado fundamentalmente mediante los procesos del pensamiento como: análisis, abstracción, síntesis, inducción y otros que propician las condiciones intelectuales para el aprendizaje y que contribuyen al desarrollo de la personalidad. Desarrolla capacidades derivadas de las estructuras neurológicas, como el equilibrio y la coordinación. Estas capacidades permiten el conocimiento, la experimentación, la representación mental y la toma de conciencia de su cuerpo global y de sus segmentos, así como de los elementos funcionales y sus posibilidades de movimiento: tono, postura y movilidad. Su logro de aprendizaje es la integración de lo sensorial con lo perceptivo, controlando sus emociones y experimentando, a través de juegos lúdicos, los elementos de su cuerpo en relación con el espacio y el tiempo, valorando el desarrollo y la estructuración de su esquema corporal.

Las competencias se orientan a la adquisición, desarrollo y mejora de la calidad de los movimientos; los estudiantes desarrollan y optimizan su motricidad a partir del conocimiento y comprensión del cuerpo y las habilidades perceptivo-motrices. Esto se logra mediante la coordinación, el equilibrio, la agilidad, el ritmo, etc., capacidades que al ejecutarse de manera combinada, permiten el aprendizaje de habilidades motoras, mediante los

procesos de exploración, experimentación, adquisición, perfeccionamiento y automatización.

El dominio y expresión corporal y motriz supone asimismo, el proceso de comunicación corporal, es decir, aprender a expresarse y comunicarse utilizando creativamente los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento. El proceso de dominio y expresión corporal y motriz debe poner énfasis en la resolución de situaciones motrices, la creatividad en la ejecución de actividades corporales y motrices de diversa índole y la adquisición correcta de la mayor cantidad de esquemas de acción motora de carácter abierto y flexible.

### **C) Convivencia e interacción sociomotriz**

Expresado por actitudes, normas de conducta, principios, valores y otros aspectos vinculados a la formación personal; implícitamente se realiza mediante la relación que se establece entre el ambiente y las personas. El desarrollo de estas capacidades y habilidades permite que los estudiantes se relacionen con los demás, experimentando diversas situaciones, confrontándose con sus compañeros, resolviendo problemas que exigen el dominio de habilidades y destrezas motrices y físico-deportivas, adoptando decisiones adecuadas de manera individual y grupal, en función a las actividades lúdicas, deportivas y recreativas que realicen; todo dentro del respeto, la cooperación, la honestidad y la solidaridad. Progresivamente van logrando interiorizar el concepto de grupo y después de equipo, encontrando sentido a la actividad física. La socialización posibilita el incremento y la complejidad de los niveles de ejecución de las habilidades motrices que serán el soporte de una eficacia motora que les permitirá su participación responsable en las diferentes actividades de la vida cotidiana.

Se orientada a desarrollar los procesos de socialización de los estudiantes a partir de la realización de acciones corporales de carácter sociomotriz; es decir, experimentar y aprender a relacionarse e interactuar social y asertivamente con los otros, a insertarse adecuadamente en un grupo, a

resolver conflictos de manera pacífica, a tomar decisiones, a desarrollar valores y poner en práctica actitudes positivas, a regular emociones, etc. Los conocimientos constituyen saberes culturales que se consideran necesarios y deben ser adquiridos de manera significativa por los estudiantes, los cuales junto a las capacidades constituyen los aprendizajes básicos que deben ser trabajados en función de un propósito definido y no por sí mismos.

Los conocimientos están organizados en: Gimnasia básica y salud, Motricidad, ritmo y expresión y el juego. La Educación Física al tener incidencia sobre el SER: biológico, psicológico y social, contribuye a la formación integral de los estudiantes; manifestándose en el desarrollo específico de sus capacidades y habilidades con diferentes grados de complejidad, así como de valores y actitudes relativos al cuerpo, la salud, las actividades físicas y su inserción social; que les permitirá relacionarse consigo mismo, con los demás y con su entorno

#### 2.2.2.6. Capacidades y conocimiento del segundo año de secundaria

### COMPRENSIÓN Y DESARROLLO DE LA CORPOREIDAD Y LA SALUD - DOMINIO CORPORAL Y EXPRESIÓN CREATIVA - CONVIVENCIA E INTERACCIÓN SOCIOMOTRIZ

Capacidades	Conocimientos
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud</b></li> <li>• Realiza mediciones del perímetro de los segmentos corporales y del estado actual de las capacidades físicas y habilidades motrices, utilizando instrumentos y técnicas.</li> <li>• Identifica y ejecuta movimientos corporales apropiados para activar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Condición física y salud</b></li> <li>• Los procedimientos e instrumentos de medición: relación entre el peso y la estatura corporal.</li> <li>• La activación corporal: efectos de la activación corporal. Ejercicios para la movilidad articular.</li> <li>• La aceleración de la frecuencia cardíaca: actividades lúdicas.</li> </ul>

<p>la totalidad corporal y la movilidad articular.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica y mide su frecuencia cardiaca en la práctica de actividades lúdicas.</li> <li>• Ejecuta actividades físicas básicas para mejorar sus capacidades físicas, conoce y utiliza la fuerza corporal.</li> <li>• Conoce y practica de manera organizada la ejercitación corporal en circuito.</li> <li>• Utiliza oportunamente la espiración y relajación en la práctica de actividades físicas.</li> <li>• <b>Dominio corporal y expresión creativa</b></li> <li>• Propone secuencias complejas de movimiento y las ejecuta con coordinación, equilibrio y agilidad.</li> <li>• Reconoce y realiza secuencias de movimiento siguiendo ritmos diferentes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gimnasia básica: capacidades físicas: nociones sobre la fuerza corporal.</li> <li>• Métodos de ejercitación: la organización del trabajo de ejercitación en circuito.</li> <li>• Salud corporal: relación entre higiene, alimentación, respiración y relajación .</li> <li>• Normas de seguridad y prevención de accidentes: la actitud postural correcta y noción de las contusiones.</li> <li>• Motricidad, ritmo y expresión</li> <li>• Las actividades gimnásticas: diferencias entre coordinación, equilibrio y agilidad.</li> <li>• Secuencias complejas de movimiento.</li> <li>• Las actividades rítmicas y expresivas: Posibilidades expresivas del cuerpo y el movimiento: secuencias de movimiento con ritmos diferentes.</li> </ul>
--	--

### **ACTITUDES**

- Valora el cuidado de su cuerpo, la salud y la práctica de actividades físicas.
- Demuestra persistencia para el logro de metas.
- Muestra seguridad en sí mismo y actitud favorable para desinhibirse y expresarse corporalmente.
- Se interesa por las actividades lúdicas y rítmicas tradicionales, como parte de su identidad cultural.
- Demuestra solidaridad, respeto y acepta las diferencias con los otros.

- Controla sus emociones y actúa de manera positiva antes, durante y después de las actividades lúdicas y deportivas.
- Demuestra responsabilidad en el uso y cuidado de los materiales educativos e infraestructura utilizada.

### **2.2.2. Inteligencia Emocional, Actividad Física y Deporte**

Según Goleman (1995a), la Inteligencia Emocional es la capacidad de controlar y regular los propios sentimientos, comprender los sentimientos de los demás y usar la "emoción" o "sentir" el conocimiento para guiar los pensamientos y las acciones. Por otro lado, Bar-On (2002) la define como la capacidad de percibir, integrar, comprender y manejar las emociones que tienen que ver con la comprensión de uno mismo y de los demás, y hacer frente con más éxito a las exigencias ambientales.

Sin embargo, pensamos que la definición que mejor precisa lo que es la Inteligencia Emocional, la definen los autores Mayer y Salovey (1997) como “la capacidad para percibir, asimilar, comprender y regular las emociones propias y las de los demás”.

La Inteligencia Emocional es un importante indicador de éxito futuro en muchos aspectos de la vida (Bar-On, 2002; Goleman, 1995; Saarni, 1999), incluyendo la Actividad Física y el Deporte. Autores como Li et al. (2009), argumentan que la Actividad Física juega un papel importante en la mejora de la salud emocional de los individuos. Así, dicen que las emociones son un aspecto integral e importante de la naturaleza humana y de la motivación hacia el comportamiento.

Por otra parte, un constructo importante de carácter emocional que se ha relacionado en los últimos años con el bienestar psicológico ha sido la Inteligencia Emocional Percibida (Núñez et al., 2011), la cual se ha definido como el conocimiento que tienen los individuos acerca de sus propios sentimientos (Salovey, Stroud, Woolery y Epel, 2002).

Diversas investigaciones han demostrado que la Inteligencia Emocional Percibida se ha asociado positivamente con el bienestar (Extremera y Fernández-Berrocal, 2002; Fernández-Berrocal, Alcaide, Extremera y Pizarro, 2006; Ghorbani, Davidson, Bing, Watson y Mack, 2002; Ramos, Fernández-Berrocal y Extremera, 2007). Núñez et al. (2011) demostraron que la Inteligencia Emocional Percibida jugaba un papel muy importante en la explicación del bienestar de los deportistas, ya que pensaban que durante la práctica deportiva aparecían muchas emociones asociadas a situaciones de aprendizaje o de competición (por ejemplo, estrés ante una competición importante o una lesión). Asimismo verificaron que la inclusión de la Inteligencia Emocional Percibida como una variable emocional, influía positiva y significativamente en el bienestar de los deportistas.

Existen estudios que relacionan la Inteligencia Emocional con el Deporte (Austin, Saklofskeb, Huang y McKenney, 2004; Meyer y Fletcher, 2007; Meyer y Zizzi, 2007; Petrides, Niven y Mouskounti, 2006). Por ejemplo, Zizzi, Deaner y Hirschhorn (2003) encontraron que la Inteligencia Emocional se asociaba significativamente con el rendimiento deportivo, mientras que Thelwell, Lane, Weston y Greenlees (2008) encontraron que la Inteligencia Emocional estaba relacionada con las percepciones de la eficacia de entrenamiento.

Según ÇoBan et al. (2010) el nivel de participación en actividades sociales y deportivas se relaciona con diferencias estadísticamente significativas en los niveles de Inteligencia Emocional. Los resultados sugieren que las actividades sociales tienen efectos positivos en el desarrollo de las habilidades interpersonales, de forma que las personas con habilidades emocionales más desarrolladas, superarán los problemas y harán frente al estrés con mayor facilidad. Así, se piensa que las personas con altos niveles de Inteligencia Emocional, tienen mayores niveles de participación en actividades sociales. Además, las personas que tienen fuertes relaciones interpersonales posiblemente tengan más facilidades para entrar en un nuevo círculo de amigos y adaptarse a nuevos ambientes, que aquellos con débiles relaciones interpersonales.

Se piensa que la práctica de Deportes colectivos puede facilitar la educación de la Inteligencia Emocional de los practicantes. Pensamos que estos deportistas desarrollan más la capacidad para percibir y comprender las emociones de sus compañeros de equipo, al necesitar de ellos para obtener éxito en algún aspecto de su Deporte. Por ello, el hecho de que los Deportes colectivos necesiten mayor relación social que los Deportes individuales podría llevar a que aquellos deportistas que practican Deportes colectivos tengan mayores niveles de Inteligencia Emocional en el Deporte que aquellos que practican Deportes individuales (Hipótesis 4 del presente estudio).

Además, pensamos que la práctica deportiva extraescolar puede relacionarse con el desarrollo de la Inteligencia Emocional en el Deporte. Esto podría ser debido a que aquellos sujetos que practican Deportes extraescolares están sometidos a una mayor interacción social que los sujetos que no realizan Deporte extraescolar. Pensamos que el hecho de que los sujetos tengan que relacionarse entre ellos (bien con el entrenador o con los compañeros de su equipo) al realizar su práctica deportiva, hace que se desarrollen unas habilidades sociales de las que carecen las personas que no tienen esa relación social al no realiza esta práctica. Por ello podría hipotetizarse que los alumnos que solo reciben clases de Educación Física tendrán menos Inteligencia Emocional que los que además de las clases de Educación Física, practican algún Deporte, ya sea individual o colectivo (Hipótesis 3 del presente estudio).

### **2.3. Definición de términos básicos.**

**Afectividad y aprendizaje:** La escuela suele disociar el aprendizaje de los sentimientos, al relegar así el mundo afectivo de la experiencia intelectual. En consecuencia las personas actúan regidas primordialmente por sus razonamientos lógicos sin considerar las implicaciones humanas de sus actuaciones, sin sentir el conocimiento. Tampoco se mezcla el aprendizaje con la alegría, motivación, entusiasmo, deseo y las distintas sensaciones corporales. Es indispensable recuperar una actitud amorosa en la cotidianidad educativa. Una atmósfera cálida y humana es siempre garantía de un aprendizaje significativo. Adicionalmente a los logros

académicos un ambiente así desarrolla otras actitudes esenciales para un buen desarrollo personal, tales como: Confianza en sí mismo; capacidad de escucha; aumento de la creatividad; disfrute de la compañía de los demás; capacidad de dar y recibir ternura; de expresar con espontaneidad distintos sentimientos.

**Capacidades.** El desarrollo de un país depende de la capacidad de su gente, por ello es necesario, estimular, dirigir y desarrollar su potencial. Es importante que los alumnos muestren autoconfianza, auto aceptación, autovaloración adecuada. Que desarrollen su pensamiento independiente, divergente y seguro. Que sean capaces de investigar, de aprender a aprender.

**Capacidades cognitivas:** Sin descartar la necesidad de adquirir habilidades y destrezas docentes, es imprescindible, para hacer frente a los problemas didácticos en las situaciones sociales de clase, desarrollar capacidades cognitivas, saber enfocar los conflictos, tener disposiciones para resolver problemas con creatividad, desarrollar competencias interpersonales, saber adaptarse a contextos diferentes, buscar la coherencia entre la creencia y la práctica, ser consciente de las consecuencias éticas de las acciones propias y, en definitiva, desarrollar una identidad profesional propia.

**Comprensión.** La comprensión equivale al entendimiento, su propósito es penetrar en el significado, de sacar deducciones, de adquirir el sentido de algo. La comprensión consiste en asimilar, en adquirir el principio que se está explicando, en descubrir los conceptos básicos, en organizar la información y las ideas para que se transforme en conocimiento, en lugar de tener tan sólo una mezcla confusa de hechos, carente de todo método.

**Enseñanza y comunicación oral:** La verdadera pedagogía se funda en una comunicación recíproca entre el maestro y alumno. Poder hablar con más belleza, fuerza y convicción de lo que se ha sentido y experimentado. Sólo la palabra que tiene un claro sabor a vivencia llega al alumno y lo incita a crecer. La comunicación es deseo y necesidad de conocer. Exige interés en el otro, capacidad de escucha, apertura, disposición a percibir lo que el interlocutor siente y piensa. Comunicarse es atreverse a estar cerca, es asumir el riesgo de que la otra persona lo sorprenda.

**Entornos de aprendizaje:** Más que un simple mediador de información, el maestro debe ser un arquitecto de ambientes, condiciones, entornos y situaciones donde los alumnos puedan explorar, experimentar y construir conocimientos. El verdadero maestro no es el que satura de información y conocimientos a sus discípulos, sino el que alimenta en ellos su deseo de aprender.

**Habilidades.** En términos generales, la habilidad es la capacidad y destreza, necesarias para el aprendizaje, en tanto que la competencia es el logro o adquisición (interno o externo), como producto del manejo de habilidades y actividades. En tal sentido, el dominio de las habilidades debe conducir a logros en competencias y éstas, a ser un experto. Tanto habilidades, competencias como ser expertos pueden considerarse como indicadores de calidad académica, afectiva, actitudinal.

### **Juego Didáctico.**

La finalidad de estos juegos primordialmente es facilitar la enseñanza de valores y conocimientos que permitan al niño desarrollarse integralmente. El aprendizaje en la etapa preescolar marca la pauta en el desarrollo armónico de la personalidad del niño, ya que es en ella donde adquiere más que conocimientos técnicos, destrezas y hábitos que en el futuro determinará la completa formación del niño.

**Recursos de aprendizaje.** Se entiende por recursos para el aprendizaje al conjunto de procedimientos y estrategias que el estudiante debe poner en funcionamiento cuando se enfrenta con una tarea de aprendizaje. Estos procedimientos pueden ser recursos materiales o procesos cognitivos que permiten realizar un aprendizaje significativo en el contexto en el que se realice. Pinto (2009).

### **El Juego en la Educación Física:**

El juego constituye el medio más significativo de intervención en la Educación Física, en donde cumple con los mas variados objetivos, sin olvidar los objetivos que cumple desde el campo social, intelectual y afectivo, favorecen el desarrollo de las cualidades físicas básicas, el mejoramiento de las capacidades físicas condicionales, permite la adquisición de habilidades motrices básicas, facilita el aprendizaje de movimientos

técnicos tácticos de carácter deportivo y de expresión corporal que les permiten adaptarse en las etapas inmediatas superiores.

Además de esto las aplicaciones del juego en el terreno de la Educación Física son múltiples, y encontramos que contribuye al desarrollo de la personalidad a través del movimiento, afirmando el juego social y aceptando la regla como norma, mediante él, se consiguen objetivos y se desarrollan contenidos, aportando vivencias motrices y sociológicas en la parte introductoria, central y final de una clase, propicia mediante el placer y la diversión la creación de hábitos que perduran hacia una actitud positiva frente a la actividad física, fomenta la sociabilidad y la inteligencia, por medio de la riqueza que proporcionan los juegos.

En el juego se parte de habilidades y destreza aprendida previamente, motivo este que trae consigo una propuesta lúdica progresivamente más amplia y diversificada que permitirá desarrollar distintas capacidades, además, proporciona una multitud de situaciones que implican la adaptación de diferentes esquemas motores en un entorno cambiante. Los mecanismos motores relacionados con la percepción, la toma de decisiones y las respuestas motrices de ejecución se enriquecen y amplían, en tal sentido los docentes deben estar formados con conocimientos propios sobre los juegos que permitan una formación integral de los niños y las niñas.

Salinas (2004), afirma: “La Educación Física utiliza medios específicos donde se desarrollan actividades periódicas, coherentes y estructuradas que tienen repercusiones muy positivas sobre el organismo” (p.29)

Comúnmente en la Educación Física se privilegian juegos en los que prima el componente de carrera o velocidad, olvidando muchas veces la gran variedad de juegos que pueden ser aplicados, entre estos tenemos; juegos de expresión y comunicación, juegos sensoriales, juegos motores, juegos gestuales o pre-deportivos, juegos de desarrollo corporal, juegos de oposición, juego de cooperación, juegos de cooperación y oposición juegos tradicionales, los cuales sirven para el desarrollo del organismo y su formación integral.

## **Utilidad del Juego en Educación Física**

En la educación física escolar, las clases pueden tender a la rutina si no se incorporan nuevas prácticas y situaciones motrices. Al área de educación física, en los últimos años, se ha ido incorporando una serie de contenidos. Uno de estos contenidos son las actividades físicas con material alternativo, entendiendo como tal, aquel que no se halla sujeto a los círculos tradicionales de fabricación para el campo de las actividades físicas, deportivas o recreativas. Todo ello permite, una mayor variedad de actividades y situaciones y como consecuencia un mayor enriquecimiento en la formación de los alumnos.

## **CAPITULO III**

### **METODOLOGIA**

#### **3.1. Hipótesis**

##### **3.1.1. Hipótesis General**

Los juegos populares se relacionan significativamente con el aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017.

##### **3.1.2. Hipótesis específicas**

- Los juegos populares se relacionan significativamente con la dimensión comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud dentro del aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017.
  
- Los juegos populares se relacionan significativamente con la dimensión dominio corporal y expresión creativa dentro del aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017.
  
- Los juegos populares se relacionan significativamente con la dimensión Convivencia e interacción sociomotriz dentro del aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017.

#### **3.2. Operacionalización de Variables**

**Tabla 1***Operacionalización de la variable X*

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Categorías	Intervalos
Juegos que generan actividad física	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Flexibilidad</li> <li>• Fuerza</li> </ul>	5	Deficiente	5 -9
			Aceptable	10 -14
			Eficiente	15 -20
Juegos que promueven la psicomotricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lateralidad</li> <li>• Equilibrio</li> <li>• Motricidad gruesa</li> </ul>	5	Deficiente	5 -9
			Aceptable	10 -14
			Eficiente	15 -20
<b>Los juegos populares</b>		10	Deficiente	10 -19
			Aceptable	20 -29
			Eficiente	30 -40

**Tabla 2***Operacionalización de la variable Y*

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías
<b>Comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza mediciones del perímetro de los segmentos corporales y del estado actual de las capacidades físicas y habilidades motrices.</li> <li>• Identifica y mide su frecuencia cardiaca en la práctica de actividades lúdicas.</li> </ul>	Actas de evaluación	En Inicio En proceso Logro previsto Logro destacado
<b>Dominio Corporal y expresión creativa</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propone secuencias complejas de movimiento y las ejecuta con coordinación, equilibrio y agilidad.</li> <li>• Reconoce y realiza secuencias de movimiento siguiendo ritmos diferentes.</li> <li>• Identifica y ejecuta actividades atléticas de velocidad y salto.</li> </ul>		
<b>Convivencia e interacción sociomotriz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se integra al grupo y se relaciona adecuadamente con los otros al ejecutar los fundamentos básicos de diversos deportes colectivos.</li> <li>• Identifica y practica en equipo juegos tradicionales de su comunidad revalorando las prácticas lúdicas de su entorno.</li> </ul>		
<b>Aprendizaje de la educación física</b>			

### 3.3. Tipo de estudio

Citando la clasificación que presentan Sánchez y Reyes (2002), según la naturaleza de los problemas, la presente es una investigación de tipo sustantiva porque trata de responder a problemas teóricos, busca principios y leyes generales que permitan

organizar una teoría científica y está orientada a describir, explicar o predecir.

“La investigación explicativa está orientada al descubrimiento de los factores causales que han podido incidir o afectar la ocurrencia de un fenómeno” Roger Walabonso,(1998:p.7)

Y es **correlacional** por cuanto está interrelacionada en determinar a través de una muestra de sujetos, el grado de relación existente entre las variables identificadas.

### **3.4. Diseño del estudio**

Según Hernández Sampieri Et, Al. (2003) “los diseños de investigación transeccional o transversal recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado”.

Por lo cual la presente investigación pertenece al Diseño **Transeccional** o conocido como **diseño Transversal** (No experimental), ya que se basa en las observaciones de los variables se demuestra y describe en un momento único, tal y conforme se presentan sin manipulación deliberadamente).

### **3.5. Población y muestra**

#### **3.5.1. Población**

Es el conjunto de todos los elementos a los cuales se refiere la investigación. Así mismo la define Balestrini Acuña (1998) como “Un conjunto finito o infinito de personas, cosas o elementos que presentan características comunes” (p.123).

El lugar elegido para la presente investigación es I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017, con un total de población de 244 estudiantes, distribuidas de la siguiente manera:

**Tabla 3**

*Población de estudio*

<b>Grado</b>	<b>Alumnos</b>
Primero	45
Segundo	40
Tercero	34
Cuarto	43
Quinto	44
Sexto	38
Segundo	244

### **3.5.2. Muestra**

La muestra que se usara será por conveniencia, es decir solo a 34 estudiantes del tercer grado de primaria.

**Tabla 4**

*Muestra de estudio*

<b>Grado</b>	<b>Alumnos</b>
Tercero	34

### **3.6. Método de investigación**

El método empleado en este estudio fue el deductivo, porque se realizó una construcción teórica del objeto de estudio, asimismo, el diseño descriptivo - correlacional, la operacionalización de las variables y la discusión de los resultados fueron determinados por la construcción realizada sobre los datos recogidos por los instrumentos, sin olvidar que estos datos se presentaron en forma sistematizada en tablas estadísticas, figuras y sus respectivos análisis interpretativos que posibilitaron la validación de las hipótesis con los estadísticos pertinentes. (Hernández et al, 2010).

### **3.7. Técnicas e de recolección de datos**

#### **Instrumentos utilizados**

La técnica empleada en el desarrollo del presente estudio fue la observación y el instrumento aplicado fue la Ficha de observación

Para medir la variable Juegos populares, se consideró la siguiente escala de Likert:

Siempre	(4)
Casi siempre	(3)
Algunas veces	(2)
Nunca	(1)

Para medir la variable Aprendizaje en el área de la Educación Fisca se consideraron las actas de evaluación final.

### **3.8. Método de análisis de datos**

El procesamiento de la información consiste en desarrollar una estadística descriptiva e inferencial con el fin de establecer cómo los datos cumplen o no, con los objetivos de la investigación.

#### **a. Descriptiva**

Permitirá recopilar, clasificar, analizar e interpretar los datos de los ítems referidos en los cuestionarios aplicados a los estudiantes que constituyeron la muestra de población. Se empleará las medidas de tendencia central y de dispersión.

Luego de la recolección de datos, se procedió al procesamiento de la información, con la elaboración de cuadros y gráficos estadísticos, se utilizó para ello el SPSS (programa informático Statistical Package for Social Sciences versión 22.0 en español), para hallar resultados de la aplicación de los cuestionarios

- Análisis descriptivo por variables y dimensiones con tablas de frecuencias y gráficos.

## b. Inferencial

Proporcionará la teoría necesaria para inferir o estimar la generalización o toma de decisiones sobre la base de la información parcial mediante técnicas descriptivas. Se someterá a prueba:

- La Hipótesis Central
- La Hipótesis específicas
- Análisis de los cuadros de doble entrada

Se hallará el **Coefficiente de correlación de Spearman**,  $\rho$  (ro) que es una medida para calcular de la correlación (la asociación o interdependencia) entre dos variables aleatorias continuas.

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

## CAPITULO IV

### ANALISIS DE LOS RESULTADOS

#### 4.1. Resultados descriptivo de las variables.

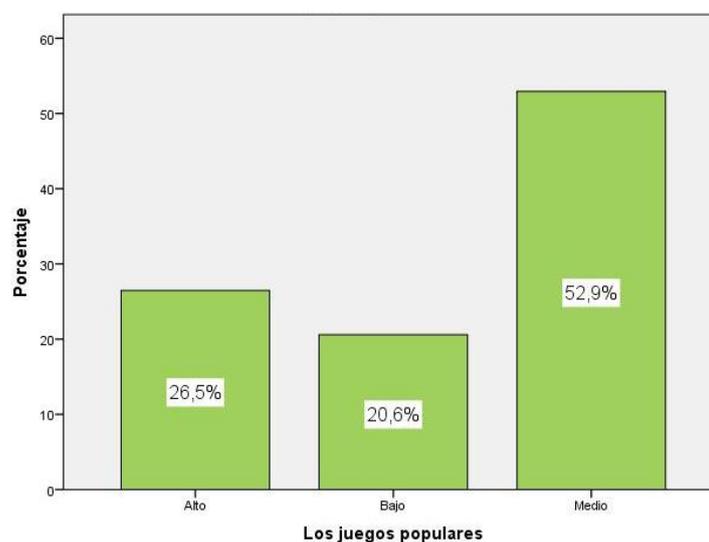
**TABLA 5**

<b>Los juegos populares</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	9	26,5	26,5	26,5
	Bajo	7	20,6	20,6	47,1
	Medio	18	52,9	52,9	100,0
	Total	34	100,0	100,0	

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 1



De la fig. 1, un 52,9% de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017 muestran un nivel medio en la variable juegos populares, un 26,5% consiguieron un nivel alto y un 20,6% obtuvieron un nivel bajo.

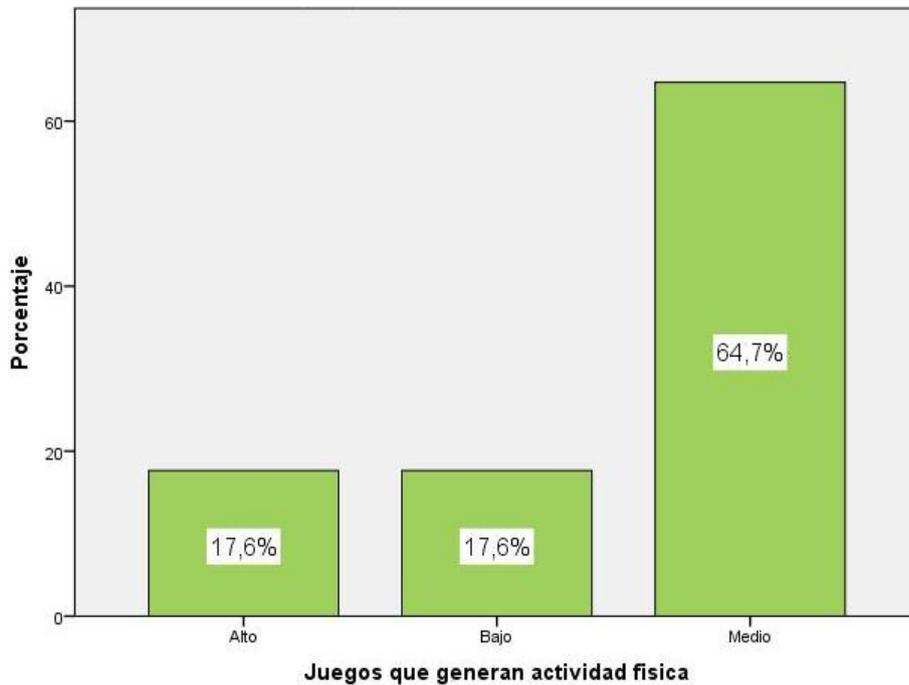
**TABLA 6**

		<b>Juegos que generan actividad física</b>			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	6	17,6	17,6	17,6
	Bajo	6	17,6	17,6	35,3
	Medio	22	64,7	64,7	100,0
	Total	34	100,0	100,0	

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 2



De la fig. 2, un 64,7% de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017 muestran un nivel medio en la dimensión juegos que generan actividad física, un 17,6% consiguieron un nivel alto y otro 17,6% obtuvieron un nivel bajo.

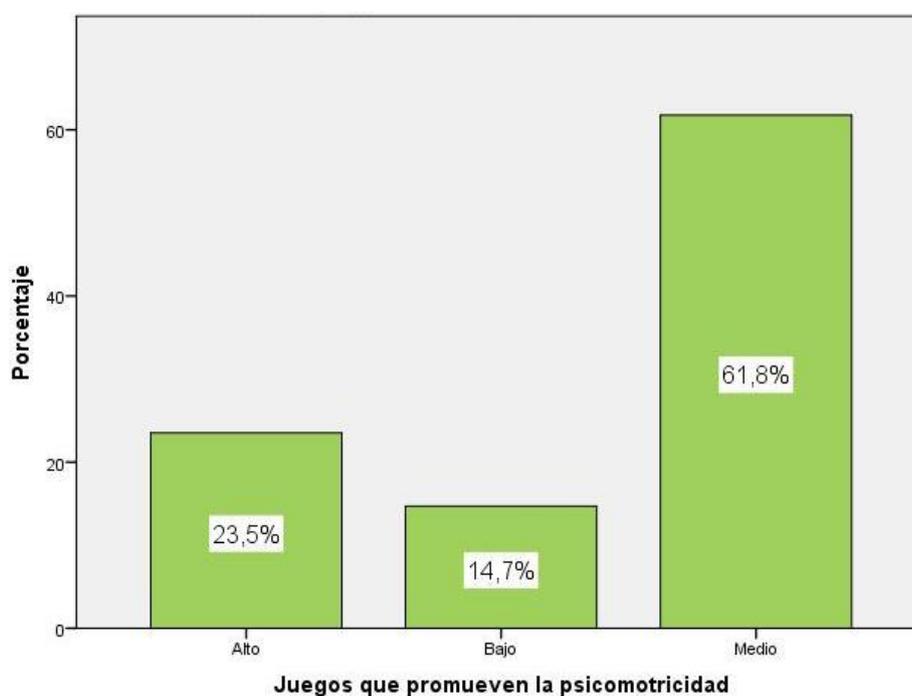
**TABLA 7**

<b>Juegos que promueven la psicomotricidad</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	8	23,5	23,5	23,5
	Bajo	5	14,7	14,7	38,2
	Medio	21	61,8	61,8	100,0
	Total	34	100,0	100,0	

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

**Figura 3**



De la fig. 3, un 61,8% de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017 muestran un nivel medio en la dimensión juegos que promueven la psicomotricidad, un 23,5% consiguieron un nivel alto y un 14,7% obtuvieron un nivel bajo.

**TABLA 8**

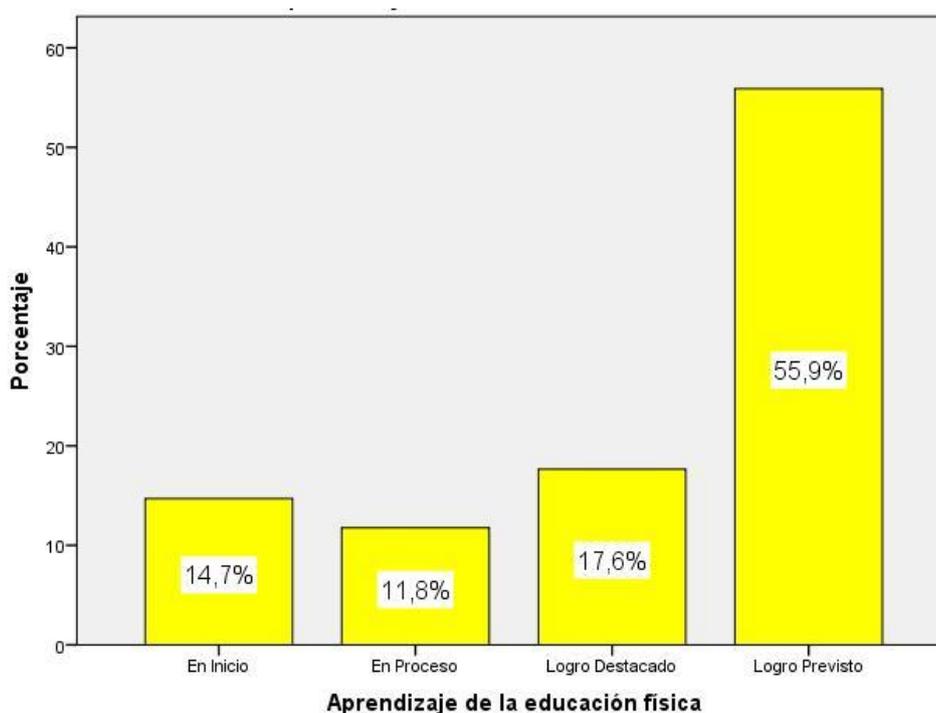
**Aprendizaje de la educación física**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	En Inicio	5	14,7	14,7	14,7
	En Proceso	4	11,8	11,8	26,5
	Logro Destacado	6	17,6	17,6	44,1
	Logro Previsto	19	55,9	55,9	100,0
	Total	34	100,0	100,0	

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 4



De la fig. 4, un 55,9% de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017 muestran un logro previsto en la variable aprendizaje de la educación física, un 17,6% presentan un logro destacado, un 14,7% se ubican en inicio y un 11,8% se hallan en proceso.

**TABLA 9**

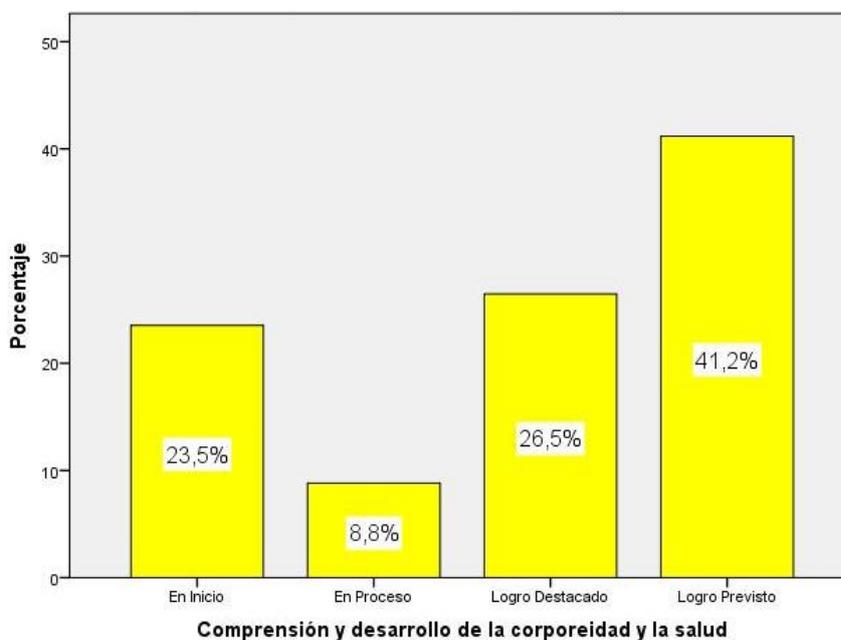
**Comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	En Inicio	8	23,5	23,5	23,5
	En Proceso	3	8,8	8,8	32,4
	Logro Destacado	9	26,5	26,5	58,8
	Logro Previsto	14	41,2	41,2	100,0
	Total	34	100,0	100,0	

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

**Figura 5**



De la fig. 5, un 41,2% de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017 muestran un logro previsto en la dimensión comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud, un 26,5% presentan un logro destacado, un 23,5% se ubican en inicio y un 8,8% se hallan en proceso.

**TABLA 10**

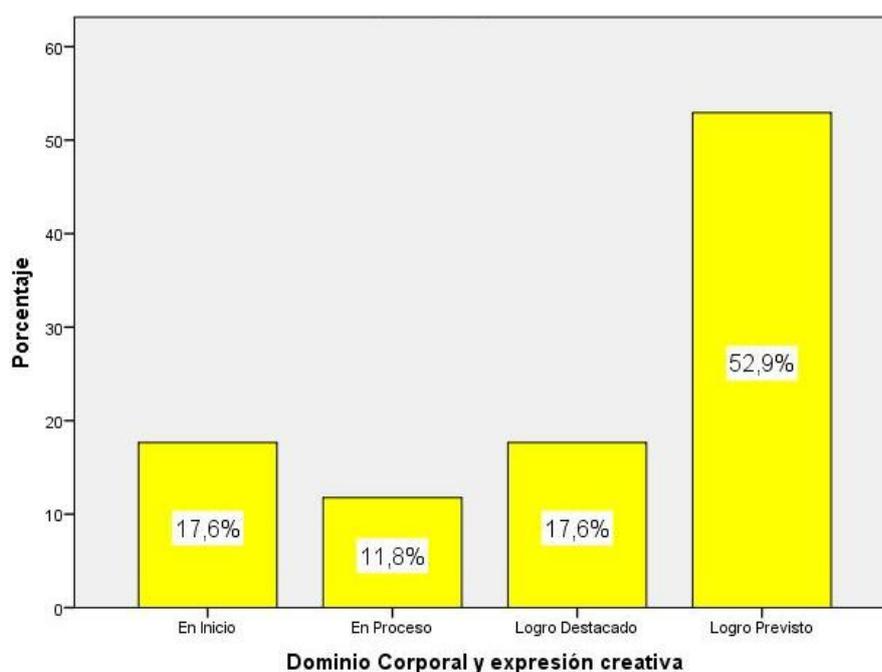
**Dominio Corporal y expresión creativa**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	En Inicio	6	17,6	17,6	17,6
	En Proceso	4	11,8	11,8	29,4
	Logro Destacado	6	17,6	17,6	47,1
	Logro Previsto	18	52,9	52,9	100,0
	Total	34	100,0	100,0	

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

**Figura 6**



De la fig. 6, un 52,9% de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017 muestran un logro previsto en la dimensión dominio corporal y expresión creativa, un 17,6% presentan un logro destacado, otro 17,6% se ubican en inicio y un 11,8% se hallan en proceso.

**TABLA 11**

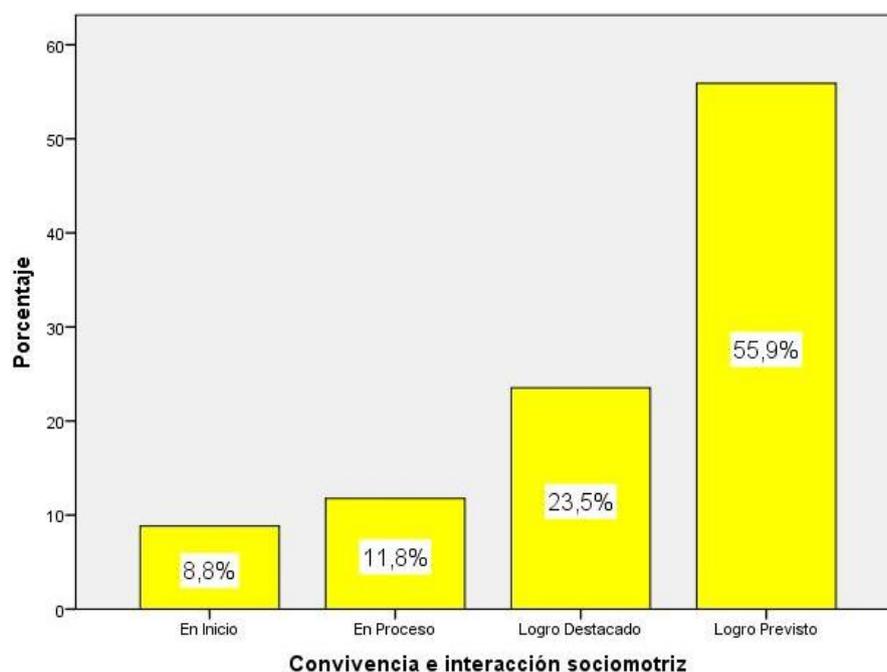
**Convivencia e interacción sociomotriz**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	En Inicio	3	8,8	8,8	8,8
	En Proceso	4	11,8	11,8	20,6
	Logro Destacado	8	23,5	23,5	44,1
	Logro Previsto	19	55,9	55,9	100,0
	Total	34	100,0	100,0	

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

**Figura 7**



De la fig. 7, un 55,9% de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017 muestran un logro previsto en la dimensión convivencia e interacción sociomotriz, un 23,5% presentan un logro destacado, un 11,8% se ubican en proceso y un 8,8% se hallan en inicio.

## 4.2. Generalización entorno la hipótesis central

### Hipótesis general

Hipótesis Alternativa **H<sub>a</sub>**: Los juegos populares se relacionan significativamente con el aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017.

Hipótesis nula **H<sub>0</sub>**: Los juegos populares no se relacionan significativamente con el aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017.

**Tabla 12**

*Relación entre los juegos populares y el aprendizaje en la educación física*

Correlaciones				
			Los juegos populares	Aprendizaje de la educación física
Rho de Spearman	Los juegos populares	Coefficiente de correlación	1,000	,727**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	34	34
	Aprendizaje de la educación física	Coefficiente de correlación	,727**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	34	34

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Como se muestra en la tabla 12 se obtuvo un coeficiente de correlación de  $r = 0.727$ , con una  $p = 0.000$  ( $p < .05$ ) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe una relación entre los juegos populares y el aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **buena**.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

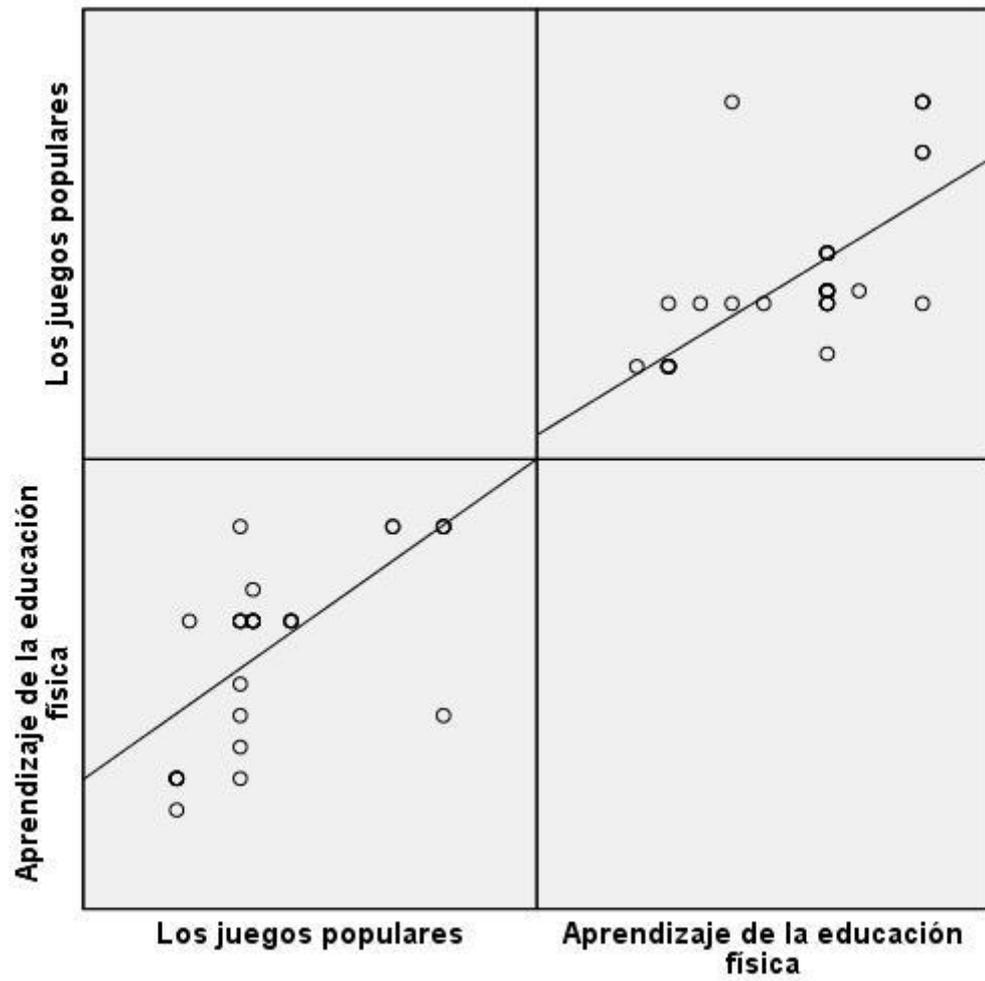


Figura 8. Los juegos populares y el aprendizaje en la educación física

### Hipótesis específica 1

Hipótesis Alternativa **H<sub>a</sub>**: Los juegos populares se relacionan significativamente con la dimensión comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud dentro del aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017.

Hipótesis nula **H<sub>0</sub>**: Los juegos populares no se relacionan significativamente con la dimensión comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud dentro del aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017.

**Tabla 13**

*Relación entre los juegos populares y la dimensión comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud*

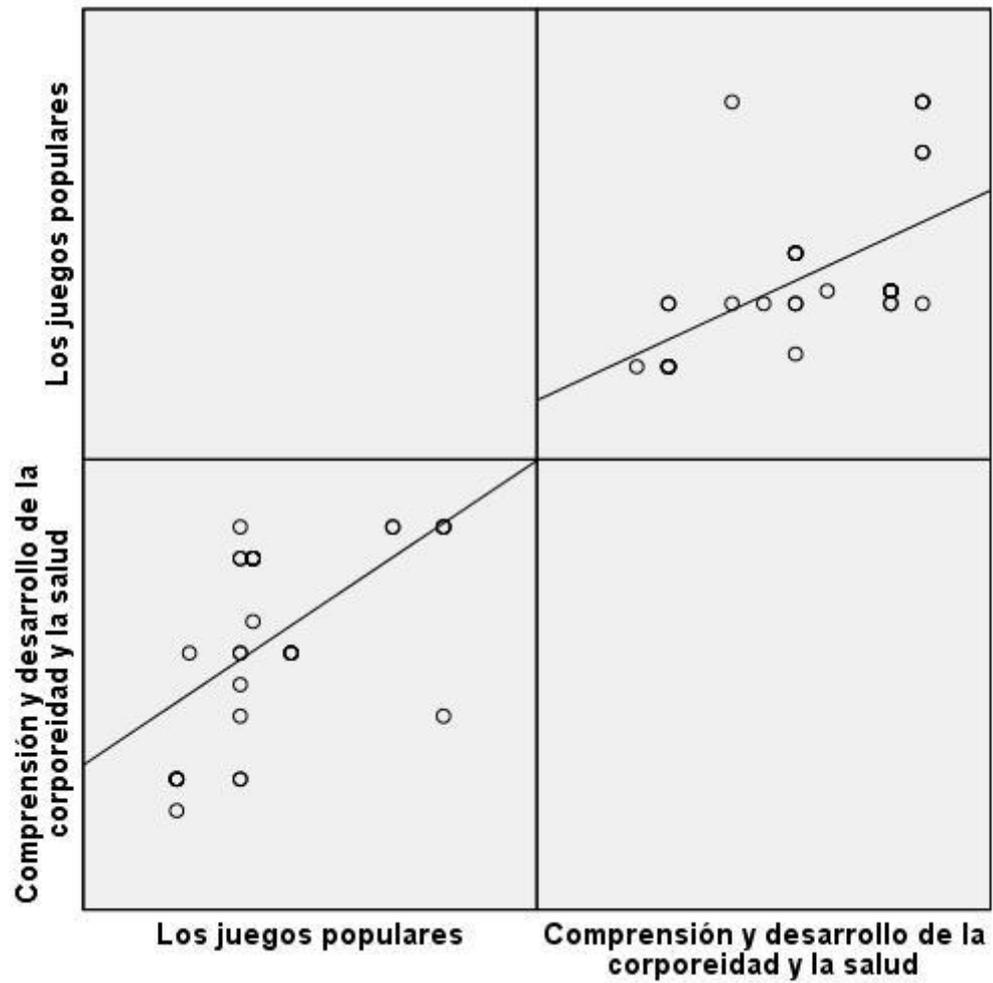
Correlaciones				
			Los juegos populares	Comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud
Rho de Spearman	Los juegos populares	Coefficiente de correlación	1,000	,677**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	34	34
	Comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud	Coefficiente de correlación	,677**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	34	34

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Como se muestra en la tabla 13 se obtuvo un coeficiente de correlación de  $r = 0.677$ , con una  $p = 0.000$  ( $p < .05$ ) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe una relación entre los juegos populares y la dimensión comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud dentro del aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **buena**.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:



**Figura 9.** Los juegos populares y la dimensión comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud

## Hipótesis específica 2

Hipótesis Alternativa **H<sub>a</sub>**: Los juegos populares se relacionan significativamente con la dimensión dominio corporal y expresión creativa dentro del aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017.

Hipótesis nula **H<sub>0</sub>**: Los juegos populares no se relacionan significativamente con la dimensión dominio corporal y expresión creativa dentro del aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017.

**Tabla 14**

*Relación entre los juegos populares y la dimensión dominio corporal y expresión creativa*

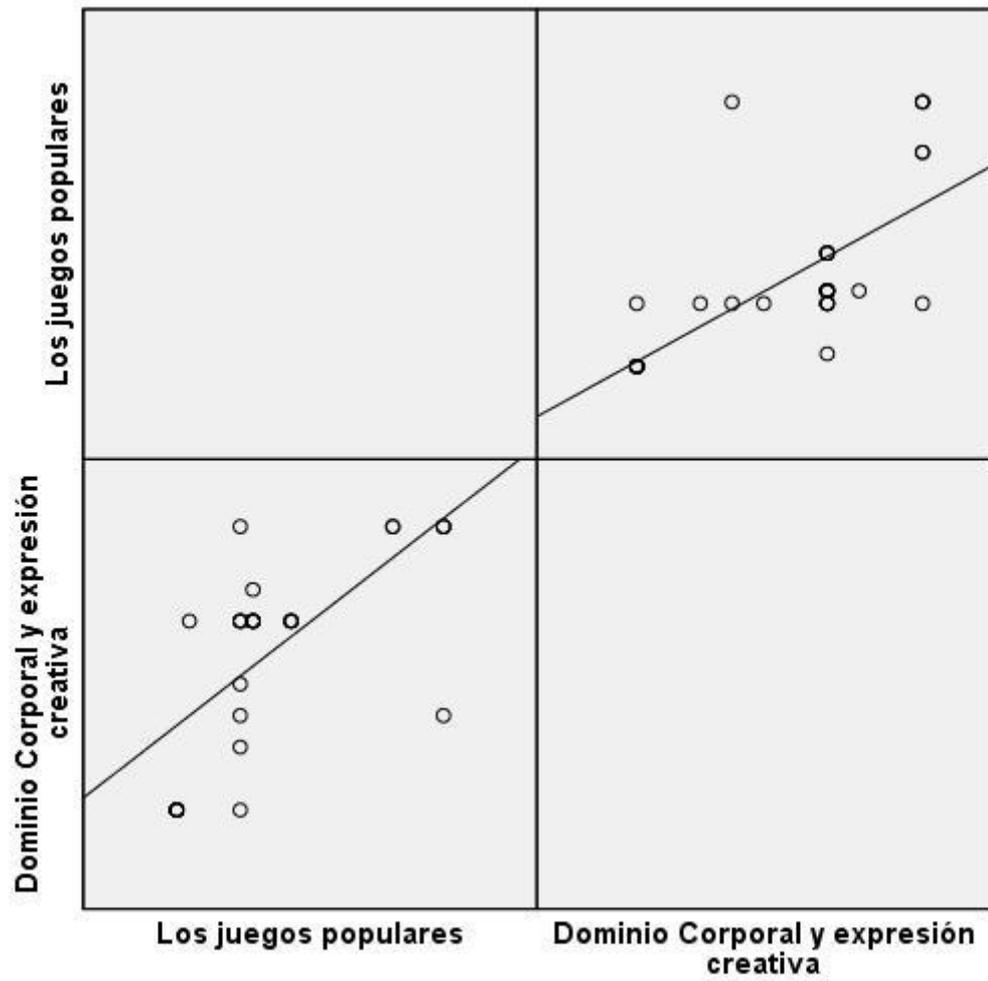
Correlaciones				
			Los juegos populares	Dominio Corporal y expresión creativa
Rho de Spearman	Los juegos populares	Coefficiente de correlación	1,000	,727**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	34	34
	Dominio Corporal y expresión creativa	Coefficiente de correlación	,727**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	34	34

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Como se muestra en la tabla 14 se obtuvo un coeficiente de correlación de  $r=0.727$ , con una  $p=0.000(p<.05)$  con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe una relación entre los juegos populares y la dimensión dominio corporal y expresión creativa dentro del aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **buena**.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:



**Figura 10.** Los juegos populares y la dimensión dominio corporal y expresión creativa

### Hipótesis específica 3

Hipótesis Alternativa **H<sub>a</sub>**: Los juegos populares se relacionan significativamente con la dimensión Convivencia e interacción sociomotriz dentro del aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017.

Hipótesis nula **H<sub>0</sub>**: Los juegos populares no se relacionan significativamente con la dimensión Convivencia e interacción sociomotriz dentro del aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017.

**Tabla 15**

*Relación entre los juegos populares y la dimensión Convivencia e interacción sociomotriz*

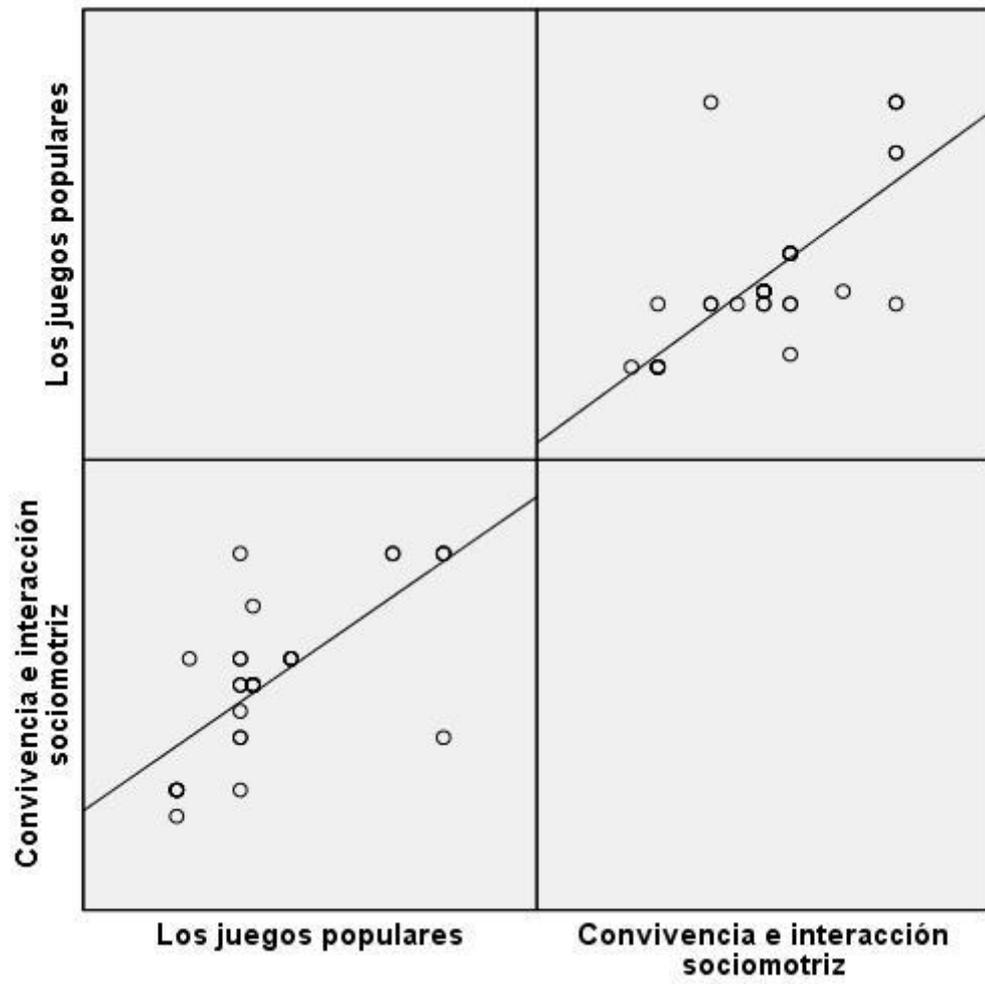
<b>Correlaciones</b>				
			Los juegos populares	Convivencia e interacción sociomotriz
Rho de Spearman	Los juegos populares	Coefficiente de correlación	1,000	,704**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	34	34
	Convivencia e interacción sociomotriz	Coefficiente de correlación	,704**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	34	34

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Como se muestra en la tabla 15 se obtuvo un coeficiente de correlación de  $r=0.704$ , con una  $p=0.000(p<.05)$  con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe una relación entre los juegos populares y la dimensión Convivencia e interacción sociomotriz dentro del aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **buena**.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:



**Figura 11.** Los juegos populares y la dimensión Convivencia e interacción sociomotriz

## **CAPITULO V**

### **DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **DISCUSIÓN**

Se entiende como juegos populares , a aquellos que van pasando de padres a hijos, y de la mayoría de ellos se desconoce su lugar de origen. Normalmente son juegos espontáneos (carecen de juguetes en ese momento y se inventan un juego); creativos (al ser inventados por los niños, ponen en funcionamiento su creatividad para inventar dichos juegos) y motivadores (estos juegos suelen gustar mucho a los niños, divirtiéndose y pasando muy buenos ratos jugando a ellos).

Lo que son las reglas (suelen tener pocas reglas) o la forma de jugar a estos juegos, puede variar dependiendo de la zona geográfica en la que se lleve a cabo el juego. Un ejemplo de ello es la "rayuela", llamada así en España y "Luche" en Colombia. Hay variantes con respecto a la manera de organizarla (dibujarla en el suelo), así como la manera de jugar, aunque siempre tienen algo en común.

Los juegos populares se sitúan en el grupo de las manifestaciones lúdicas más peculiares y genuinas de cualquier colectivo humano. En el ámbito de la motricidad, son prácticas lúdicas, que a diferencia de otro tipo de juegos, están muy directamente vinculados al contexto sociocultural que las acoge." (Lavega, 2000). Cuando localizamos un juego que está muy arraigado en una determinada zona y los habitantes del lugar lo practican habitualmente, ya sea en general o en un sector de la población concreto, ese juego lo podemos denominar popular. Así popular significa que pertenece al pueblo, a las personas del lugar, quienes con sus características, creencias y estilos de vida locales lo han incorporado a su cotidianidad. Muchos de estos juegos, van acompañados de canciones populares que nuestros abuelos/as aún recuerdan como si fuera ayer cuando jugaban en las calles del pueblo.

Después de los análisis realizados se puede evidenciar que existe una relación entre los juegos populares y el aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.727, representando una buena asociación. Similares resultados encontramos en los trabajos de Mora y Rodríguez (2014) en su trabajo titulado: La lúdica como estrategia en el aprendizaje de los niños de preescolar del gimnasio Los arrayanes de la ciudad de Ibagué. El proyecto hace mención al verdadero sentido de la educación proponiendo que el aprendizaje no solo es de información sino también de experiencias. Por ello, se requiere que el docente desarrolle estrategias, comprendidas en la diversidad infantil que promueva agrupamientos de niños respondiendo a una concepción lúdica valorando el conflicto socio cognitivo, las interacciones como generadoras de aprendizajes. Este proyecto fortalece el criterio de que la primera infancia del ser humano es considerada como una etapa fundamental para el desarrollo de los individuos, dado que es la etapa de mayor crecimiento y aprendizaje en el aspecto biológico como afectivo y cognitivo. Por ello cualquier tipo de incidencia del entorno contribuyen de manera significativa para alcanzar el adecuado equilibrio, y es precisamente en este período de la vida en que la capacidad mental o intelectual es lo suficientemente noble y manejable para ser formado..

Y la de Díaz Guzmán, Víctor (2008), sustenta en la Universidad, Nacional Mayor de San Marcos, Facultad de Antropología, para obtener Grado la Maestría en Psicología, la tesis; “Mirada antropológica del juego infantil”. La investigación se desarrolló con una Metodología no experimental de tipo descriptivo comparativo. La autora trabajó con un campo muestral de 120 estudiantes de ambos sexos y conclusiones son: Los aportes actuales sobre el juego permiten establecer la existencia de grupos organizados que se encuentran impulsando la revalorización del juego como instrumento que permiten mejorar la convivencia de los niños en nuestra sociedad. Ante lo expuesto, queremos señalar que el juego social a través de sus reglas ayuda a canalizar los instintos y controlar las emociones..

Por lo expuesto concluimos que los juegos populares, además de trabajar las habilidades motrices básicas, la capacidad perceptiva del ritmo, la expresión corporal, etc., también desarrolla una serie de valores que son fundamentales en nuestra sociedad, y cada vez más necesario entre los niños/as, como la socialización, comunicarse con los demás, divertirse,

respetar a los compañeros y conocer su cultura, y lo más importante que a la vez que se divierten, realizan actividad física, mejorando así sus capacidades física y dando lugar a una mejor calidad de vida. Por ello rebusquemos en el baúl de los recuerdos y enseñemos a nuestros alumnos/as la magia de los juegos populares..

## CONCLUSIONES

De las pruebas realizadas podemos concluir:

- **Primera:** Existe una relación entre los juegos populares y el aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.727, representando una **buena** asociación.
- **Segunda:** Existe una relación entre los juegos populares y la dimensión comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud dentro del aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017., debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.677, representando una **buena** asociación.
- **Tercera:** Existe una relación entre los juegos populares y la dimensión dominio corporal y expresión creativa dentro del aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017. La correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.727, representando una **buena** asociación.
- **Cuarta:** Existe una relación entre los juegos populares y la dimensión Convivencia e interacción sociomotriz dentro del aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017, porque la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.704, representando una **buena** asociación.

## RECOMENDACIONES

- **Primero:** Las docentes de la I.E. deben buscar nuevas formas de evaluar mediante los juegos populares, con el propósito de mejorar los aprendizajes.
- **Segundo:** Los directivos de la Institución Educativa deben de tener en consideración que con la implementación de materiales educativo como recurso didáctico para promover una diversidad de juegos educativos.
- **Tercero:** Los docentes de educación física deben de tener en cuenta la edad del niño y la secuencia evolutiva para la aplicación de los juegos populares.
- **Cuarto:** Los juegos populares deberían quedar establecidos en las programaciones curriculares de todas las demás áreas a través de aprendizaje basado en proyectos (ABP).

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

### a) Bibliográficas

- Bennett, J.R. (1999). El juego en la educación infantil y primaria. Ministerio de Educación y Ciencia. Ediciones Morata. Madrid.
- Buhler, P. (1.998). Acción y Pensamiento. Madrid: CITAP.
- Decroly, O. (1.998). El Juego Educativo. Madrid. Morata.
- Dunyó, F. (2.004). Jugar en la Escuela. Acarigua. Candidus. Editores Educativos.
- Gayza, C. (2002). El juego infantil. Serie Bruner. Ediciones Morata. España.
- Guamán Poma de Ayala, F. 1980. El primer Nueva Crónica y Buen Gobierno (3 tomos) ,1175p; México: siglo XXI: Edic. Crítica de R. Adorno y J.V. Murra.
- Hocquenghem, Anne Marie .1987. Iconografía Mochica .Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima pp145-155.
- Lazaro, A. (1.990). Radiografía del Juego en el Marco Escolar. Acarigua. Candidus. Editores Educativos.
- Jiménez Borja, Arturo. 1985. Pachacamac. Boletín de Lima ,38:40- 54.
- Santos, C; Corea, S. 1999. Cuando de jugar se trata, Juegos infantiles. Editorial científico-técnica. La Habana Cuba.
- L.S .Vigotski .1996. La imaginación y el arte en la infancia. México. Distribuciones Fontamara S.A.

## **ANEXOS**

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

### LOS JUEGOS POPULARES Y SU RELACION CON EL APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. FELIX B. CARDENAS SANTA MARIA 2017

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES			
<p><b><u>Problema general</u></b> ¿Qué relación existe entre los juegos populares y el aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017?</p> <p><b><u>Problema específicos</u></b> ¿Qué relación existe entre los juegos populares y la dimensión comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud dentro del aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017?</p> <p>¿Qué relación existe entre los juegos populares y la dimensión dominio corporal y expresión creativa dentro del aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017?</p> <p>¿Qué relación existe entre los juegos populares y la dimensión Convivencia e interacción sociomotriz dentro del aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de</p>	<p><b><u>Objetivo general</u></b> Determinar la relación que existe entre los juegos populares y el aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017.</p> <p><b><u>Objetivos específicos</u></b> Determinar la relación que existe entre los juegos populares y la dimensión comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud dentro del aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017.</p> <p>Establecer la relación que existe entre los juegos populares y la dimensión dominio corporal y expresión creativa dentro del aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017.</p> <p>Establecer la relación que existe entre los juegos populares y la dimensión Convivencia e interacción sociomotriz dentro del aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de</p>	<p><b><u>Hipótesis general</u></b> Los juegos populares se relacionan significativamente con el aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017</p> <p><b><u>Hipótesis específicas</u></b> Los juegos populares se relacionan significativamente con la dimensión comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud dentro del aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017.</p> <p>Los juegos populares se relacionan significativamente con la dimensión dominio corporal y expresión creativa dentro del aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017.</p> <p>Los juegos populares se relacionan significativamente con la dimensión Convivencia e interacción sociomotriz dentro del aprendizaje en la educación física en los estudiantes del tercer grado de</p>	VARIABLE INDEPENDIENTE (X): <b>Los juegos populares</b>			
			<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Item</b>	<b>Indices</b>
			Juegos que generan actividad física	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Flexibilidad</li> <li>• Fuerza</li> </ul>	5	Nunca Algunas veces Casi siempre Siempre
			Juegos que promueven la psicomotricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lateralidad</li> <li>• Equilibrio</li> <li>• Motricidad gruesa</li> </ul>	5	
			TOTAL		10	
			VARIABLE DEPENDIENTE (Y): <b>Aprendizaje en la educación física</b>			
			<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Item</b>	<b>Indices</b>
			Comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza mediciones del perímetro de los segmentos corporales y del estado actual de las capacidades físicas y habilidades motrices.</li> <li>• Identifica y mide su frecuencia cardiaca en la práctica de actividades lúdicas.</li> </ul>	Actas final s	En Inicio
			Dominio Corporal y expresión creativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propone secuencias complejas de movimiento y las ejecuta con coordinación, equilibrio y agilidad.</li> <li>• Reconoce y realiza secuencias de movimiento siguiendo ritmos diferentes.</li> <li>• Identifica y ejecuta actividades atléticas de velocidad y salto.</li> </ul>		En proceso
					Logro previsto	
			Logro destacado			

primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017?	primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017.	primaria de la I.E Félix B. Cárdenas, Santa María 2017.	Convivencia e interacción sociomotriz	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se integra al grupo y se relaciona adecuadamente con los otros al ejecutar los fundamentos básicos de diversos deportes colectivos.</li> <li>• Identifica y practica en equipo juegos tradicionales de su comunidad revalorando las prácticas lúdicas de su entorno.</li> </ul>		
			<b>TOTAL</b>			

## TABLA DE DATOS

N	Los juegos populares													V1	Aprendizaje de la educación física									
	Juegos que generan actividad física						Juegos que promueven la psicomotricidad						ST1		Comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud			Dominio Corporal y expresión creativa		Convivencia e interacción sociomotriz		Prom	V2	
	1	2	3	4	5	S1	D1	6	7	8	9	10			S2	D2	N1	D5	N2	D6	N2			D7
1	3	3	2	2	2	12	Medio	2	2	2	2	2	10	Medio	22	Medio	13	En Proceso	13	En Proceso	13	En Proceso	13	En Proceso
2	2	2	1	2	2	9	Bajo	2	2	2	1	1	8	Bajo	17	Bajo	10	En Inicio	9	En Inicio	10	En Inicio	10	En Inicio
3	3	4	4	4	4	19	Alto	3	4	4	4	4	19	Alto	38	Alto	18	Logro Destacado	18	Logro Destacado	19	Logro Destacado	18	Logro Destacado
4	3	2	2	2	2	11	Medio	2	3	3	2	2	12	Medio	23	Medio	17	Logro Previsto	15	Logro Previsto	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto
5	3	3	2	2	2	12	Medio	1	1	2	1	1	6	Bajo	18	Bajo	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto
6	3	3	2	2	2	12	Medio	2	2	2	2	2	10	Medio	22	Medio	10	En Inicio	9	En Inicio	10	En Inicio	10	En Inicio
7	3	2	2	2	2	11	Medio	2	3	2	2	2	11	Medio	22	Medio	17	Logro Previsto	15	Logro Previsto	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto
8	3	2	2	2	2	11	Medio	2	3	3	2	2	12	Medio	23	Medio	17	Logro Previsto	15	Logro Previsto	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto
9	3	4	4	4	4	19	Alto	3	4	4	4	4	19	Alto	38	Alto	18	Logro Destacado	18	Logro Destacado	19	Logro Destacado	18	Logro Destacado
10	3	3	2	2	2	12	Medio	2	2	2	2	2	10	Medio	22	Medio	17	Logro Previsto	15	Logro Previsto	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto
11	2	2	1	2	2	9	Bajo	2	2	2	1	1	8	Bajo	17	Bajo	10	En Inicio	9	En Inicio	10	En Inicio	10	En Inicio
12	3	2	2	2	2	11	Medio	2	3	3	2	2	12	Medio	23	Medio	17	Logro Previsto	15	Logro Previsto	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto
13	3	2	3	2	2	12	Medio	2	3	3	3	3	14	Medio	26	Medio	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto
14	3	3	2	2	2	12	Medio	2	2	2	2	2	10	Medio	22	Medio	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto
15	3	4	4	4	4	19	Alto	3	4	4	4	4	19	Alto	38	Alto	18	Logro Destacado	18	Logro Destacado	19	Logro Destacado	18	Logro Destacado
16	3	2	2	2	2	11	Medio	2	3	3	2	2	12	Medio	23	Medio	17	Logro Previsto	15	Logro Previsto	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto
17	2	2	1	2	2	9	Bajo	2	2	2	1	1	8	Bajo	17	Bajo	9	En Inicio	9	En Inicio	9	En Inicio	9	En Inicio
18	3	2	3	2	2	12	Medio	2	3	3	3	3	14	Medio	26	Medio	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto
19	2	2	1	2	2	9	Bajo	2	2	2	1	1	8	Bajo	17	Bajo	10	En Inicio	9	En Inicio	10	En Inicio	10	En Inicio
20	3	2	2	2	2	11	Medio	2	3	3	2	2	12	Medio	23	Medio	15	Logro Previsto	16	Logro Previsto	17	Logro Previsto	16	Logro Previsto
21	3	3	2	2	2	12	Medio	2	2	2	2	2	10	Medio	22	Medio	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto
22	3	3	3	4	4	17	Alto	3	3	3	4	4	17	Alto	34	Alto	18	Logro Destacado	18	Logro Destacado	19	Logro Destacado	18	Logro Destacado
23	3	2	2	2	2	11	Medio	2	3	3	2	2	12	Medio	23	Medio	17	Logro Previsto	15	Logro Previsto	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto
24	3	2	3	2	2	12	Medio	2	3	3	3	3	14	Medio	26	Medio	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto
25	2	2	1	2	2	9	Bajo	2	2	2	1	1	8	Bajo	17	Bajo	10	En Inicio	9	En Inicio	10	En Inicio	10	En Inicio
26	2	2	2	2	2	10	Medio	2	3	3	2	2	12	Medio	22	Medio	12	En Proceso	12	En Proceso	12	En Proceso	12	En Proceso
27	3	2	2	2	2	11	Medio	2	3	3	2	2	12	Medio	23	Medio	17	Logro Previsto	15	Logro Previsto	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto
28	3	4	4	4	4	19	Alto	3	4	4	4	4	19	Alto	38	Alto	12	En Proceso	12	En Proceso	12	En Proceso	12	En Proceso
29	2	2	1	2	2	9	Bajo	2	2	2	1	1	8	Bajo	17	Bajo	10	En Inicio	9	En Inicio	10	En Inicio	10	En Inicio
30	3	2	3	2	2	12	Medio	2	3	3	3	3	14	Medio	26	Medio	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto
31	3	3	2	2	2	12	Medio	2	2	2	2	2	10	Medio	22	Medio	10	En Inicio	11	En Proceso	12	En Proceso	11	En Proceso
32	3	3	3	4	4	17	Alto	3	3	3	4	4	17	Alto	34	Alto	18	Logro Destacado	18	Logro Destacado	19	Logro Destacado	18	Logro Destacado
33	3	3	2	2	2	12	Medio	2	2	2	2	2	10	Medio	22	Medio	18	Logro Destacado	18	Logro Destacado	19	Logro Destacado	18	Logro Destacado
34	3	2	2	2	2	11	Medio	2	3	3	2	2	12	Medio	23	Medio	17	Logro Previsto	15	Logro Previsto	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto



# UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

## FICHA DE OBSERVACIÓN

### VARIABLE LOS JUEGO POPULARES

Se agradece de antemano su colaboración, garantizándole que la información que Ud. nos brinda es anónima y en estricta reserva.

<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca

Nº	ITEMS	4	3	2	1
<b>Juegos que generan actividad física</b>					
1.	El juego es voluntario y espontáneo				
2.	El juego implica cierta participación activa por parte del jugador				
3.	El juego consiste con frecuencia en repetir y variar movimientos				
4.	El niño obtiene placer a partir de su dominio de capacidades motoras				
5.	Experimenta en el mundo del tacto, la vista y el sonido				
<b>Juegos que promueven la psicomotricidad</b>					
		4	3	2	1
6.	Dibuja un rayuelo en el piso o suelo				
7.	Pone el pie en el cuadrado del rayuelo				
8.	Mantiene los pies en los cuadrados del rayuelo				
9.	Salta con un pie en los cuadrados del rayuelo				
10.	Tira la chapa o tapa en la figura del rayuelo				

## MIEMBROS DEL JURADO

---

Mg. ELISEO TORO DEXTRE  
**PRESIDENTE**

---

Lic. MARIA MAGDALENA LA ROSA GUEVARA  
**SECRETARIA**

---

Lic. RAUL EDUARDO PALACIOS SERNA  
**VOCAL**

---

Mg. JORGE LUIS MEJIA GARCIA  
**ASESOR**