



UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSE FAUSTINO SANCHEZ CARRION

FACULTAD DE EDUCACIÓN

TESIS

**“LOS JUEGOS MOTORES EN EL APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DEL 2DO GRADO DE PRIMARIA DE
LA I.E.E N° 20820 NUESTRA SEÑORA DE FATIMA - HUACHO”**

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACION FISICA Y

DEPORTES

AUTORES

ROMAN HUAVIL, Franz Rubens

QUIROZ OCAÑA, Willian Mayco

ASESORA

MARCELO ANGULO, Marlena Norvina

MIEMBROS DEL JURADO

MG. ELISEO TORO DEXTRE

LIC. RAUL EDUARDO PALACIOS CERNA

DRA. JULIA MARINA BRAVO MONTOYA

HUACHO – Perú

2019

MIEMBROS DEL JURADO

MG. ELISEO TORO DEXTRE

PRESIDENTE

LIC. RAUL EDUARDO PALACIOS SERNA

SECRETARIO

DRA. JULIA MARINA BRAVO MONTOYA

VOCAL

DRA. NORVINA MARLENE MARCELO ANGULO

ASESORA

Dedicatoria

Agradecimiento

INTRODUCCIÓN

La investigación los juegos motores es un tema muy importante en el desarrollo de los niños porque desarrolla la parte motora gruesa, desarrolla habilidades y destrezas lo cual está íntimamente vinculado al aprendizaje y desarrollo del niño, el tema es de relevancia pedagógica y la consideramos viable porque los resultados aportaran al mejoramiento de la calidad educativa para ello lo hemos organizado en cinco partes de acuerdo a las normas establecidas por la universidad.

En la primera parte identificaremos la dificultad que será nuestro objetivo de estudio en base a este problema plantearemos los objetivos y la justificación del trabajo.

En la segunda parte se considerara dos aspectos importantes que sustentaran el tema como es el marco teórico, investigaremos las teorías esenciales de diversos autores que sustenten el tema y los antecedentes.

En el Capítulo III: se considera en esta parte la metodología que se aplicara a la muestra seleccionada, los instrumentos de acuerdo a la naturaleza de la investigación así también el diseño y tipo de trabajo que se aplicara.

En esta cuarta parte ya veremos los resultados del estadístico aplicado a la muestra lo cual nos llevara al contraste de hipótesis y las conclusiones y las recomendaciones.

El capítulo V : Finalmente se consigna las fuentes bibliográficas debidamente referenciados.

RESUMEN

La presente tesis de grado: “LOS JUEGOS MOTORES EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DEL 2DO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E.E N°20820 NUESTRA SEÑORA DE FATIMA - HUACHO”, es una investigación con un enfoque descriptivo correlacional, crítico propositivo que busca permanentemente la relación entre variable dependiente e independiente. El marco teórico del trabajo investigativo es una compilación bibliográfica y consultas de documentos de internet, de varios autores enfocados a desarrollar conceptualmente a la variable independiente: Los juegos motores, así como también de la variable dependiente: aprendizaje significativo. Para la presente investigación se ha planteado la hipótesis: juegos Motores inciden en el proceso del aprendizaje significativo; para comprobar esta hipótesis se aplicó encuestas a docentes y estudiantes, y utilizando el método del Chi Cuadrado se comprobó la hipótesis planteada

PALABRAS CLAVES

Juegos motores

Aprendizaje Significativo

Psicomotricidad

SUMMARY

This thesis: "MOTOR GAMES IN SIGNIFICANT LEARNING IN CHILDREN OF THE 2ND GRADE OF PRIMARY SCHOOL OF IEE No. 20820 NUESTRA SEÑORA DE FATIMA - HUACHO", is a research with a descriptive, correlational, propositive approach that seeks permanently the relationship between dependent and independent variable. The theoretical framework of investigative work is a bibliographic compilation and consultation of internet documents, by several authors focused on developing the independent variable conceptually: Motor games, as well as the dependent variable: meaningful learning. For the present investigation, the hypothesis has been raised: Motors games affect the significant learning process; To verify this hypothesis, surveys were applied to teachers and students, and using the Chi-square method, the hypothesis was verified. **KEYWORDS**

Motor games

Significant learning

Psychomotor

ÍNDICE

-
-
-
-

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA.....	6
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	8
1.2.1. PROBLEMA GENERAL.....	8
1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS	8
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	9
1.3.1. OBJETIVO GENERAL	9
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	9
1.4. JUSTIFICACIÓN	9

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	11
2.2 BASES TEÓRICAS - CIENTÍFICAS.....	20
2.3 BASES PSICOLÓGICAS – PEDAGÓGICAS	42

2.4 DEFINICIONES CONCEPTUALES	44
2.5 FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS	47
2.5.1 HIPÓTESIS GENERAL	47
2.5.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	47

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 DISEÑO METODOLÓGICO	48
3.1.1 TIPO DE LA INVESTIGACIÓN	48
3.1.2 ENFOQUE	48
3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	48
3.3 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES E INDICADORES	50
3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	51
3.4.1 TÉCNICAS A EMPLEAR	51
3.4.2 DESCRIPCIÓN DE LOS INSTRUMENTOS.....	52
3.5 TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	52
3.5.1 PROCESAMIENTO MANUAL	52
3.5.2 PROCESAMIENTO ELECTRÓNICO	52
3.5.3 TÉCNICAS ESTADÍSTICAS	53

CAPÍTULO IV: RECURSOS, PRESUPUESTO Y CRONOGRAMA

4.1 RECURSOS	54
4.1.1 HUMANOS	54
4.1.2 MATERIALES	54

4.2	CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	55
-----	---------------------------------	----

4.3	PRESUPUESTO.....	55
-----	------------------	----

CAPÍTULO V: FUENTES DE INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

5.1.	FUENTES BIBLIOGRAFICAS	56
------	------------------------------	----

5.2.	FUENTES ELECTRÓNICAS	57
------	----------------------------	----

ANEXOS	59
--------	-------	----

CAPITULO I

I. Planteamiento del problema

Los juegos motores desarrollan la motricidad gruesa de los niños, el juego es un aspecto muy importante en el ser humano es algo innato y es más importante en la época de la infancia, los niños mientras juegan aprenden, conocen el mundo que les rodea y desarrollan sus sentidos, en la época de la escuela el niño también juega y las docentes debemos aplicar los juegos como actividad básica en el aprendizaje.

Según Calero (1998) El juego es una actividad que el hombre lo realiza desde que nace porque de esta manera va descubriendo el mundo que lo rodea, el niño mientras juega va desarrollando habilidades que pone en práctica durante toda su vida, los juegos se van aprendiendo de nuestros ancestros, hoy en día el niño ya no juega como antes ahora se está creando a un niño pasivo y obeso por falta de actividad.

El juego transporta al niño a sitios imaginarios desarrolla su creatividad e imaginación, el juego debe ser espontaneo y recreativo, muchos autores hablan sobre el juego como una fuente rica para el aprendizaje de la persona especialmente en los niños.

La investigación es viable porque no genera mayores complicaciones ni deteriora el medio ambiente.

1.2. Formulación del problema

1.2.1 Problema general:

¿Cómo se relacionan los juegos motores en el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños del 2do grado de primaria de la I.E.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima 20820 Nuestra Señora De Fátima - Huacho?

1.2.2 Problemas específicos:

- ¿Cómo se relacionan el juego simbólico en el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños del 2do grado de primaria de la I.E.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima - Huacho?
- ¿Cómo se relacionan los juegos de reglas en el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños del 2do grado de primaria de la I.E.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima - Huacho?
- ¿Cómo se relacionan los juegos de construcción en el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños del 2do grado de primaria de la I.E.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima - Huacho?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Establecer la relación que existe entre los juegos motrices y el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños del 2do grado de primaria de la I.E.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima - Huacho-

1.3.2 Objetivos específicos

Conocer la relacionan que existe entre los juego simbólico de locomoción y el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños del 2do grado de primaria de la I.E.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima - Huacho.

Conocer la relacionan que existe entre los juegos de reglas de velocidad y el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños del 2do grado de primaria de la I.E.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima - Huacho.

Conocer la relacion que existe entre los juegos de construcción y el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños del 2do grado de primaria de la I.E.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima - Huacho.

1.4.- Justificación de la investigación

1.4.1 Justificación teórica.

La importancia del trabajo, radica en descubrir de qué manera y en qué medida favorecen los juegos motores como estrategia fundamental para el desarrollo motor grueso de los estudiantes lo cual favorece grandemente en el aprendizaje significativo, se aplicara los instrumento en la muestra seleccionada para el trabajo investigativo.

1.4.2 Justificación práctica.

Actualmente se desconoce cómo favorece este tema en el desarrollo del aprendizaje significativo en los alumnos del nivel primario, del 2do grado de primaria de la I.E.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima - Huacho, en la cual se realizará la investigación, ya que anteriormente no se han realizado investigaciones similares.

1.4.3 Justificación metodológica.

En el proceso de nuestro trabajo se evidencio la importancia de los instrumentos que se utilizaría dado que los resultados es el corazón de la investigación y a partir de ello se buscara posibles soluciones a esta dificultad, no se evidenciado trabajos anteriores en la institución educativa.

1.4.4 Justificación social

Este trabajo tiene la finalidad de realizar un diagnóstico sobre los juegos motores, a fin de precisar hasta qué punto los niños han desarrollado este tema planteado, y en base a estos resultados mejorar la parte débil del problema.

1.5 Delimitaciones del estudio.

1.5.1 Delimitación espacial.

La investigación se desarrolló con los niños del 1er grado de primaria de la I.E. 20820 Nuestra Señora de Fátima – Huacho. Se consideraron como componentes de la muestra a los niños el presente ciclo académico 2014, de ambos sexos.

1.5.2 Delimitación temporal.

La investigación se realizó durante el primer semestre del año académico 2014, donde se incluye el trabajo de gabinete, trabajo de campo. La redacción de informe final para la sustentación respectiva se realizó en el mismo año.

1.5.3 Delimitación teórica

La investigación estuvo enfocada a conocer la relación los juegos motores y el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños del 2do grado de primaria de la I.E.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima - Huacho,

1.6 Viabilidad del estudio.

La investigación es viable para el tipo de trabajo que se va a desarrollar.

1.6.1 Evaluación Técnica

En esta investigación de tesis se consideraron los elementos necesarios para su desarrollo, de acuerdo a lo establecido por la oficina de grados y títulos de la facultad de educación de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión de Huacho.

1.6.2 Evaluación Ambiental

Debido a su naturaleza de investigación descriptiva netamente académica, no ha generado impacto ambiental negativo en ninguno de los componentes del ecosistema.

1.6.3 Evaluación Financiera

El presupuesto de la investigación y su financiamiento estuvo debidamente garantizado por la investigadora.

1.6.4 Evaluación Social

Para poder tener resultados se organizó en equipos de apoyo a los actores de la comunidad que están inmersos en el tema en cuestión.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes:

Arzola, S. (2018) en su tesis “Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial” de la universidad Cesar Vallejos de la escuela de posgrado, considero como objetivo general: Determinar el efecto de los juegos motores en la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa 2051. Esta investigación corresponde a un enfoque cuantitativo de tipo aplicada y de diseño experimental.

Conclusiones

- *Este trabajo nos dio como resultados que en la mayor parte la variable independiente tiene un impacto importante sobre la segunda variable dando como resultado la importancia de este tipo de estrategia para el desarrollo integral del niño.*
- *Los juegos motores se evidencia la relación estrecha que tienen con la parte afecto va de los estudiantes y un buen desarrollo global, en los resultados se obtuvo un 90% con un valor de $p= 0,020 > \alpha = 0,05$.*
- *También se muestra en los resultados que este tipo de juegos favorece en el desarrollo del esquema corporal en la muestra aplicada en la institución educativa seleccionada para esta investigación.*
- *Como muestran los resultados esta estrategia de juego favorece a la lateralidad obteniendo resultados al 100% de fortalecimiento en esta area, la lateralidad es un nivel alto de aprendizaje del niño que tiene que ir desarrollándola si tiene un buen aprestamiento.*

Cacñahuaray, Mancco (2013). en su tesis “Los juegos motores y su relación con el

aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 3° grado de educación primaria de la institución educativa experimental N°1278 UGEL 06, la Molina, 2012” de la Universidad Nacional de educación Enrique Guzmán y Valle, considero como objetivo general: Establecer la relación existente entre los juegos motores con el aprendizaje en el área de Educación Física en los estudiantes del 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa Experimental, N° 1278 UGEL 06, LA MOLINA 2012, el diseño de investigación que se utilizará el Descriptivo – Correlacional.

Conclusiones

- *Los resultados de la investigación concluye que los juegos motores es una estrategia que nos da buenos resultados, los niños se sienten más motivados en la hora de la que toca educación física en los niños que se aplicó la muestra, según el estadístico utilizado se afirma la influencia de los juegos motores en el aprendizaje de los niños Según la aplicación de la correlación Pearson.*
- *Se puede afirmar que esta estrategia no solo desarrolla el movimiento motor grueso en los alumnos sino que es importante en la maduración del cerebro activando su area cognitiva, las neuronas comienzan a multiplicarse rápidamente y se generan conexiones por lo cual se cumple la hipótesis del planteamiento del problema que existe relación significativa entre los juegos motores y el aprendizaje.*
- *Mediante el juego adquiere conocimientos y aprenden a resolver problemas, la psicomotricidad, el desarrollo motriz son una serie de habilidades que el ser humano adquiere desde la infancia, aprendizaje procedimental en el área de Educación Física desarrolla su motora gruesa mediante los movimientos libres.*
- *En el momento del juego se desarrollan también los valores y el trabajo en equipo donde los chicos comparten ideas y respetan las opiniones de los demás, aprenden hacer democráticos y practican la empatía, por esta razón se afirma que los juegos motores se*

relacionan directamente con el aprendizaje de los estudiantes.

2.2. Bases teóricas

Los juegos

El juego es el elemento clave que puede transformar la educación, el juego es fundamental en el aprendizaje y en la educación, el juego es fundamental en la salud de los niños, hay una reciente investigación de la asociación americana de pediatras en donde les recomiendan que receten a las familias el tiempo de juego libre y espontaneo de los niños, la falta de ese juego libre se asocia a problemas graves como son la depresión infantil y la ansiedad por consiguiente es importante y fundamental, el niño aprende jugando, hacen sus rutinas como caminar, comen se mueven jugando lo hacen siempre jugando no saben hacer las cosas de otra manera el juego debe ser espontaneo porque esa espontaneidad hace que tengan la mente abierta, cuando el niño juega el margen de error existe, se crea un espacio de seguridad que les permite crear y equivocarse y eso forma parte del proceso y no pasa nada. (Trejo, et. Al., 2004)

El juego es educativo, cuando un niño juega lo disfruta aunque le cueste esfuerzo hacerlo y se siente satisfecho cuando logra el objetivo, el juego es emoción pura y sin emoción no hay aprendizaje, los juegos provocan la curiosidad y ello les motiva a investigar y conocer el mundo que les rodea.

Se debe tener un buen repertorio lúdico, que tenga variedad pero el exceso de juguete quita las ganas de jugar, estos juguetes deben ser de calidad que cumplan sus función lo cual fueron creadas y más que todo que duren y que sean seguros.

El juego es un socialización entre niños desde la primera infancia, este aspecto se da en la edad escolar donde el niño aprende a ser autónomo y deja su egocentrismo. (Trejo, et. Al., 2004)

Recomendaciones del juego

Calero, (1998).En la experiencia a través del tiempo he podido percatarme cinco aspectos importantes para el juego como son:

Escoger juguetes con amor pensando en el niño o la niña que lo va a recibir, tener en cuenta su edad, sus hobbies, en sus aficiones, en aquello que le gusta, escogerlos con y para amor, juguetes para compartir en casa.

La creatividad juguetes que habrán caminos, deberían tener juguetes que despierten las ganas de pensar, de mirar de tocar de descubrir explorar, investigar, curio ciastar , imaginar, crear, el juguete es punto de inicio donde la historia que yo voy a crear con ellos, van a permitir ser el protagonista de del juego que va a realizar.

La salud porque los niños de hoy necesitan movimiento, vivimos en una sociedad muy estática donde los niños pasan muchas horas sentados y hoy en día tenemos un problema de obesidad en nuestra sociedad, se recomienda que en el repertorio de juguetes se consideren juguetes de movimientos es decir que de movilidad.

Sentido común porque para divertirse para jugar no es necesario tenerlo todo, el niño es creativo y cualquier objeto será útil para él.

Importancia del juego

Arzola, S. (2018) El juego es la actividad más importante en la vida del niño, el juego es diferente de acuerdo a la edad del niño e intereses del niño lo importante es que el niño explore, que el niño fantasee, que el niño se conecte a una actividad lúdica en la cual él pueda distender sus tenciones, relajarse.

El juego en todo momento desde las primeras etapas esta llamado en una fuente de placer en el niño, de placer físico que de hecho es muy placentero moverse, agarrar un sonajero y que suene les gusta intervenir en el ambiente y esoi les produce placer y ese placer es necesario en el niño desde bebe .

El niño necesita el juego libre, sabemos que el conocimiento se genera de adentro hacia fuera que el niño tiene que ser protagonista de sus propias creaciones, el niño a partir de los tres años tiene que jugar al juego simbólico, un niño creativo podrá generar soluciones alternativas a sus problemas podrá tomar mejores decisiones, jugar es el mayor entorno seguro para probar ser y construir lo que quieras hacer por eso están importante el juego.

Es importante rescatar los juegos tradicionales donde son juegos libres donde se desarrolla el aparato psicomotor.

El juego es el mundo natural del niño por medio del juego el niño aprende, se socializa, comienza a expresar lo que hay en su interior y exterior es una forma de comunicación, el niño es quien marca la pauta a que quiere jugar, con quien quiere jugar hay que evitar criticarlo porque el es el mundo que está recreando, hay que tratar también es de ser descriptivos lo que el niño está haciendo ponerles palabras y de esta manera el niño va creando confianza y un vínculo más cercano con los padres.

El juego como herramienta de aprendizaje

El juego forma parte del aprendizaje y por eso al niño no se le hace difícil la transición de la casa al colegio, el colegio sigue siendo un lugar de juego de encuentros con amigos, pero en qué momento decidimos que ya no se iba a jugar más y que había que ponerse serios, si el juego estaba sirviendo como herramienta para el aprendizaje y funcionaba porque se decide cambiar el método por algo aburrido que luego demuestra que no tiene buenos resultados, los niños necesitan hacer las cosas una y otra vez hasta aprenderlas, los juegos tienen un carácter formativo porque enfrentan a situaciones en las cuales se van adaptando hasta dominarlas, a través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por ellos mismos siendo así un instrumento eficaz para la educación.

Beneficios del juego

- El juego cuenta con múltiples beneficios en el proceso de maduración del niño porque satisface las necesidades básicas de ejercicio físico,
- Es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos.
- De la imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y la maduración de ideas.
- Es un canal de expresión y descarga de sentimientos positivos y negativos ayudando el desarrollo de la inteligencia emocional.
- Con los juegos la imitación está ensayando y ejercitándose para la vida de adulto.
- Cuando juega con otros niños y niñas se socializa y gesta sus futuras habilidades sociales.
- El juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encausar o premiar hábitos.

El juego es la capacidad que le permite al ser humano actuar como un artesano en la fabricación de una zona de diversión es decir entrar en otra versión de la vida que se le presenta habitualmente.

Clasificación de los Juegos

Según Calero (1998): Clasifica los juegos

Juego psicomotor

Este tipo de juego está relacionado con el movimiento, el niño explora y conoce su cuerpo, conoce su esquema corporal, la motricidad está articulada al desarrollo psicológico ambas se conjugan y nos ayudan a desarrollar capacidades tanto finas como gruesas, los juegos psicomotores en niños del primer grado ya son juegos con normas donde tenemos que tener en cuenta el desarrollo evolutivo, el desarrollo psicológico y el desarrollo motor.

El indicador de un buen desarrollo psicomotor es que el niño vive un estado emocional afectiva y se ve en sus juegos un niño que puede jugar simbolizar, jugar su propia historia,

un niño que le gusta trepar, saltar, le gusta comunicarse con el otro, escuchar al otro son indicadores de una buena salud y desarrollo psicomotor.

Dimensiones de la variable juegos motores

Juego simbólico

El juego simbólico es un juego que en el despliegue de esa fantasía de inventar mundo, de imitar personas debe ser placentero para el niño.

Los juegos simbólicos es la capacidad que tiene el niño de poder imitar es la línea entre la vida real y lo imaginario, es el momento en que el niño ensaya lo que va ser mañana, es muy importante que el niño tenga esta clase de diversión o de momento porque es donde la maestra puede ver la creatividad o el nivel de imaginación de cada uno de ellos que es muy importante para el desarrollo de su inteligencia de su creatividad y la imaginación que muchas veces vale más que el conocimiento.

Este tipo de juego se desarrolla entre los 2 y 7 años, el niño a los 2 años ya tiene la habilidad de imitar y distinguir de discriminar que papel hace cada quien tiene un poco más de conciencia y de conocimiento.(Bruzzo y Jacobovich, 2008)

Beneficios del juego Simbólico

- Estimula el habla
- Incrementa su vocabulario
- Aumenta la creación y creatividad
- Observas al niño cuáles son sus sentimientos, cuales son sus temores porque lo expresan a través del juego simbólico.

- El jugar con muñecos que recobran vida, el ser un héroe que va a salvar a las personas, la niña que quiere cocinar, eso es un ensayo de vida es una manera de visualizar la realidad dentro de mi imaginación eso es saludable dentro de esa edad.
- Ayuda a la socialización con los demás.

Juego de Reglas

En este juego se pone parámetros de socialización, se dirige al logro de objetivos específicos, ya es menos dependiente de la figura protectora, es un juego más enfocado hacia los amigos hacia la socialización con los amigos es importante porque le permite al niño establecer un parámetro de seguridad y a resolver los problemas con mayor autonomía sin la intervención adulta, el niño ya no necesita acudir a la queja o reclamo hacia un adulto salvo que sea un caso que se sienta vulnerado ya en esta etapa respetan las normas de juego por ejemplo es tu turno, te toca a ti, eso no se puede, etc., Hay juegos que trae sus reglas como juegos de mesa , los deportes traen sus reglas, el futbol, el vóley, básquet cualquier deporte en que ingrese el niño.

Hay juegos en donde los niños inventan crean sus propios juegos y eso les estimula la creatividad les hace más recursivos y también ellos inventan las propias reglas ya hablamos ahí en el desarrollo de un plano moral que obviamente lo van a necesitar en edades posteriores, en síntesis el juego va en una escala de lo más básico como es que el cuerpo pueda funcionar para ciertas actividades a escalas a niveles más complejos entonces ya en la segunda etapa vemos que se va desarrollando el pensamiento se va enriqueciendo el lenguaje y tanto el pensamiento como el lenguaje son herramientas necesarias para la etapa siguiente que es la etapa de la socialización y de desarrollo moral.

Durante el periodo sensorio motor, el niño realiza juegos de naturaleza motora y no lleva a la práctica ningún tipo de juego de reglas propiamente dicho, en el sentido estricto de que no se le presente una situación de competencia con pautas a seguir. (Bruzzo y Jacobovich, 2008)

Durante la etapa siguiente, la del pensamiento egocéntrico, el niño aun no es capaz de situarse en el punto de vista de otro, por lo que su aceptación de reglas en los juegos grupales es relativa, en el sentido que las estipula desde sus propias perspectivas para que les resulte convenientes; no obstante el adulto, en forma externa es el responsable de hacer respetar las reglas para que se pueda llevar a cabo el juego entre todos los niños, de modo que el niño debe aceptar las reglas en forma obligada y obedecerlas sin cuestionar su necesidad y utilidad. (Bruzzo y Jacobovich, 2008)

Alrededor de los 6 a 7 años es cuando el niño supera el egocentrismo presente en sus etapas de desarrollo anteriores, en otras palabras toma conciencia de que el mundo está conformado no solo por el mismo, si no también por otros, una manifestación explícita de este aspecto se refleja en la actividad lúdica que predomina a esta edad, caracterizada por reglas que todo jugador debe respetar (Bruzzo y Jacobovich, 2008)

Juegos de Construcción

Los juegos de construcción desarrollan en el niño su creatividad, seguridad y confianza, este juego es de suma importancia porque desarrolla los procesos cognitivos como la reflexión la atención y la memoria, desarrolla las nociones espaciales, temporales y nociones de forma y tamaño, los materiales que se deben incluir bloques de madera de distintos tamaños y texturas, botellas de plástico con contenidos diversos como arena, agua, piedras, aserrín, etc.. (Bruzzo y Jacobovich, 2008)

Variable aprendizaje significativo

Aprendizaje

La capacidad de aprendizaje es maleable es decir que puede moldearse, es aprender a aprenderlo maravilloso es que los seres humanos somos criaturas que aprendemos lo que queramos mientras más aprendemos más encontramos la capacidad que tenemos para aprender, esa habilidad para aprender es como un musculo entre más la estire más la use mayor capacidad tendrá. Antolin, (2005)

Aprendizaje significativo

El autor de esta teoría es David Ausubel, en su teoría sustenta que relacionando la información, reconstruyendo la información y adaptándola a nuestra estructura cognitiva. Es un aporte esencial para la psicología cognitiva tiene un lugar preponderante en la visión constructivista del aprendizaje a través de esta teoría Ausubel pretende dar cuenta de los mecanismos por los que se da el proceso de adquisición y retención de los grandes cuerpos de significados que se proponen en la escuela.

El aprendizaje significativo es el proceso según el cual se relaciona el conocimiento nuevo información nueva con la estructura cognitiva existente en la persona que aprende, una característica fundamental del aprendizaje significativo es la interacción, esas ideas esos conceptos existente dotan de significado a la información nueva pero al mismo tiempo esas ideas de anclaje sufren transformaciones es decir la persona construye el nuevo significado.

Esta teoría es una alternativa de trabajo absolutamente viable para el desarrollo o logro de competencias, viable en tres sentidos el primero de ellos en que la construcción del proceso de aprendizaje recae en el propio estudiante, el considerar que el estudiante es el constructor o arquitecto de su propio conocimiento desplaza la atención del docente de una atención egocéntrica a una atención focalizada en el alumno aprendiz o estudiante, la segunda

circunstancia que nos permite entender el aprendizaje significativo como una propuesta vigente radica fundamentalmente en el hecho del que el docente no desaparece de la acción educativa sino que se convierte en un monitor en una agente de transformación y en un vínculo entre los materiales de trabajo y la construcción del aprendizaje por parte del estudiante y esto nos lleva al tercer momento que es el objeto de aprendizaje, el aprendizaje significativo adquiere significado adquiere sentido en función al objeto en el cual está radicado el proceso de cognición entonces cuando el niño interactúa con ese objeto que el significado que el construye es particular es único y es propio del niño entonces ese objeto en conjunto con las experiencias provocadas por el docente le llevan al niño a la construcción del aprendizaje que le va a permitir desarrollar una competencia y en ese contexto de competencia esta propuesta es pertinente para aplicarla en cualquiera de los niveles educativos. (Cacñahuaray, R. & Mancco, H. 2013)

Hablar de aprendizaje significativo es hacer referencia a un concepto recurrente en el discurso de muchos de los docentes de los distintos niveles educativos, en un contexto marcado llamado por la reforma de la educación básica, en el que pareciera que pareciera que se promueve un nuevo cuerpo de conocimientos , ciertos conceptos inherentes al enfoque por competencias y metodologías didácticas alternativas es innegable que la teoría del aprendizaje significativo es aún vigente, en distintos centros escolares hacen uso del concepto, en cursos de actualización también promueven esta teoría.

Tipos de aprendizaje Significativo

Representacional

En este tipo de aprendizaje se establece una correspondencia entre el símbolo y el objeto de referencia, en este sentido damos un ejemplo para un niño el sonido perro representa a un perro concreto, a un perro que conoce es decir hay una equivalencia entre el sonido y el objeto de referencia, sin embargo a medida que se van incorporando nuevos significados a los mismos

símbolos se van construyendo también conceptos se van delimitando una serie de atributos criterios, es en este momento cuando el niño será capaz de atribuir el sonido perro a distintos animales que comparten dichos atributos criterios.

Proposicional

El aprendizaje significativo proposicional tiene una función comunicativa de generalización se aprende ideas expresadas en forma de conceptos es decir se manejan significados compuestos siguiendo el mismo ejemplo acá el niño será capaz de establecer lo siguiente el perro es un animal por tanto un ser vivo será capaz de hacerlo en la medida que tenga bien en claro el concepto de perro, animal y por supuesto ser vivo.

Subordinado

Cuando se establece una relación de subordinación de la información nueva respecto a los conceptos ya existentes en la estructura cognitiva, estamos hablando de aprendizaje significativo subordinado, por ejemplo cuando un niño ha construido el concepto de fruta y en la medida que pase el tiempo va incorporando conceptos, nombres de frutas.

Jaramillo (2014)

Aprendizaje Escolar

Para un buen aprendizaje hoy en día es necesario tomar en cuenta las artes plásticas, la música, la psicomotricidad, el movimiento, el juego, porque precisamente son los aprendizajes más transversales que hay especialmente en primaria las asignaturas deberían construirse encima de la música, la plástica y la educación física.

La educación física exige coordinación de movimiento, exige a secuenciar los movimientos, cuando hacemos cualquier actividad física como lanzar pelotas a una canasta

debemos tener precisión y coordinación tenemos que secuenciar los movimientos, a través del ejercicio físico estamos entrenando partes del cerebro que van hacer cruciales para leer, para sumar, para cualquier otra actividad intelectual, no solo eso el ejercicio físico hace que las neuronas de nuestro cerebro puedan establecer más fácilmente conexiones entre ellas es un sistema químico que se descubrió hace 3 años , hacer ejercicio posibilita también aprender cualquier otra cosa con mucha más facilidad que si no se ha hecho ejercicio físico, lo mismo se podría decir de la musica es una gimnasia cerebral es de las pocas actividades que activa el cerebro simultáneamente más que resolver una multiplicación, debería haber musica en todos los niveles, no solo escuchar musica si no tocar algún instrumento, el aprender a tocar un instrumento es una habilidad adquirida en muchos casos, lo mismo con la plástica apelan directamente a las emociones de la persona, las emociones son cruciales para aprender.

Características del aprendizaje escolar

Se debe favorecer la inteligencia emocional y toda inteligencia emocional hace alusión a los sentimientos, hace alusión a cristalizar esa sensación de seguridad de confianza esa efervescencia de emociones que lo incentivan que lo motivan a continuar, a indagar, a investigar a esforzarse todo esto recae en el plano de la inteligencia emocional por otro lado es importantísimo cimentar la plataforma de la confianza y toda confianza requiere necesariamente de hablar de mostrar al niño que el éxito y el fracaso son dos situaciones que de una u otra manera se presentan porque cuando evades el fracaso lo único que se consigue es que el niño lo evada pero cuando él se enfrenta y sabe que no está solo eso le ayudara a buscar soluciones.

2.3. MARCO CONCEPTUAL

Los juegos

El juego es el elemento clave que puede transformar la educación, el juego es fundamental en el aprendizaje y en la educación, el juego es fundamental en la salud de los niños, hay una reciente investigación de la asociación americana de pediatras en donde les recomiendan que receten a las familias el tiempo de juego libre y espontaneo de los niños, la falta de ese juego libre se asocia a problemas graves como son la depresión infantil y la ansiedad por consiguiente es importante y fundamental, el niño aprende jugando, hacen sus rutinas como caminar, comen se mueven jugando lo hacen siempre jugando no saben hacer las cosas de otra manera el juego debe ser espontaneo porque esa espontaneidad hace que tengan la mente abierta, cuando el niño juega el margen de error existe, se crea un espacio de seguridad que les permite crear y equivocarse y eso forma parte del proceso y no pasa nada. (Trejo, et. Al., 2004)

Juego psicomotor

Este tipo de juego está relacionado con el movimiento, el niño explora y conoce su cuerpo, conoce su esquema corporal, la motricidad está articulada al desarrollo psicológico ambas se conjugan y nos ayudan a desarrollar capacidades tanto finas como gruesas, los juegos psicomotores en niños del primer grado ya son juegos con normas donde tenemos que tener en cuenta el desarrollo evolutivo, el desarrollo psicológico y el desarrollo motor.

Aprendizaje

La capacidad de aprendizaje es maleable es decir que puede moldearse, es aprender a aprenderlo maravilloso es que los seres humanos somos criaturas que aprendemos lo que queramos mientras más aprendemos más encontramos la capacidad que tenemos para aprender, esa habilidad para aprender es como un musculo entre más la estire más la use mayor capacidad tendrá (Antolin, 2005)

2.4. Formulación de hipótesis

Existe una relación significativa entre los juegos motrices y el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños del 2do grado de primaria de la I.E.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima 20820 Nuestra Señora De Fátima – Huacho.

2.4.1 Hipótesis específicas

Los juegos simbólicos se relacionan significativamente en el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños del 2do grado de primaria de la I.E.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima 20820 Nuestra Señora De Fátima – Huacho.

Los juegos de reglas se relacionan significativamente en el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños del 2do grado de primaria de la I.E.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima 20820 Nuestra Señora De Fátima – Huacho.

Los juegos de construcción se relacionan significativamente en el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños del 2do grado de primaria de la I.E.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima 20820 Nuestra Señora De Fátima – Huacho.

CAPITULO III

METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Diseño metodológico

3.1.1. Tipo de investigación

El trabajo de investigación por la naturaleza de su planteamiento de problema nos lleva afirmar que es de tipo descriptivo porque investigaremos la relación que existe con el aprendizaje de los niños por lo cual es correlacional.

3.1.1 Enfoque

Enfoque mixto: cualitativo - cuantitativo

3.2. Población y muestra

La Institución Educativa., perteneciente a la Unidad de Gestión Educativa Local N° 09 de la provincia de Huaura; atiende a niños del 1er grado al 6to grado del nivel primario; contando con una población de 200 niños; que se encuentran divididos en seis aulas.

Población

Consideramos como población a la totalidad del 1er grado al 6to grado, matriculados en la. La Institución Educativa cuenta con un total de 200 niños matriculados

Muestra

Considerando la cantidad del Universo la cantidad de 30 educandos del 2do grado son niños de ambos sexos; por lo que la muestra es probabilística ya que conocemos en tamaño de la población.

3.3. Operacionalización de variables

Variable independiente:

JUEGOS MOTRICES

Es una actividad estructurada que consiste en el simple ejercicio de las funciones sensorio motrices intelectuales y sociales. (Calero, 1998)

Dimensiones e indicadores

- Juegos simbólicos
- Juegos de reglas
- Juegos de construcción

Variable independiente

Aprendizaje significativo

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

TECNICAS	INSTRUMENTOS	OBSERVACIONES
Fichaje	Fichas bibliográficas	Aplicamos estas fichas para la elaboración del planteamiento del problema y el marco teórico de la tesis.
Observación	Guías de verificación	Esta guía nos permitió verificar por medio de la observación los ítems para la investigación.
Encuesta	Cuestionario	Se realizó a los maestros del colegio seleccionado para la investigación.

3.5. MÉTODOS DE ANÁLISIS DE DATOS

Se aplicara el estadístico que responda al tipo de investigación en este caso descriptiva correlacional con el propósito de describir si se cumple las hipótesis o no de acuerdo a los objetivos propuestos.

3.5.1. Pasos para realizar las Pruebas de hipótesis

Los datos suelen organizarse en tablas de doble entrada en las que cada entrada representa un criterio de clasificación (una variable categórica).

Como resultado de esta clasificación, las frecuencias (el número o porcentaje de casos) aparecen organizadas en casillas que contienen información sobre la **RELACIÓN ENTRE AMBOS CRITERIOS**. A estas frecuencias se les llama tablas de contingencia.

Operacionalización de variables

Juegos motores

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
simbólicos		5	Malo	0-1
			Regular	2-3
			Bueno	4-5
De reglas		5	Malo	0-1
			Regular	2-3
			Bueno	4-5
De construcción		10	Malo	0-3
			Regular	4-6
			Bueno	7-10

Tabla 2 Aprendizaje significativo

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Dominio Cognoscitivo		5	Deficiente	0-1
			Regular	2-3
			Eficiente	4-5
Dominio Afectivo		5	Deficiente	0-1
			Regular	2-3
			Eficiente	4-5
Dominio Psicomotor		10	Deficiente	0-3
			Regular	4-6
			Eficiente	7-10

ESCALA PARA LA CORRELACIÓN DE SPEARMAN

0.00 a 0.19	Muy baja correlación
0.20 a 0.39	Baja correlación
0.40 a 0.59	Moderada
0.60 a 0.79	Buena
0.80 a 1.00	Muy buena

CAPITULO IV

4.1. Análisis descriptivo por variables

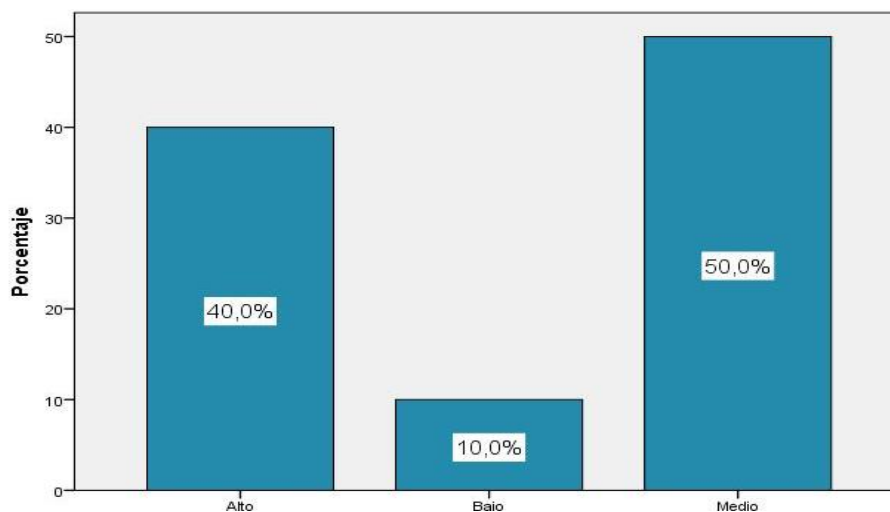
TABLA 1: JUEGOS Simbolicos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	12	40,0	40,0	40,0
	Bajo	3	10,0	10,0	50,0
	Medio	15	50,0	50,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicada a niños del 2do grado de la I.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima Huacho.

Para una mejor comprensión de los resultados del estadístico aplicado lo evidenciamos en la figura siguiente.

Figura 1



Juegos Simbólicos

De la fig. 1, un 50,0% de niños del 2do grado de la I.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima Huacho, presentan un nivel medio en los juegos simbólicos, un 40,0% muestran un nivel alto y un 10,0% alcanzaron un nivel bajo.

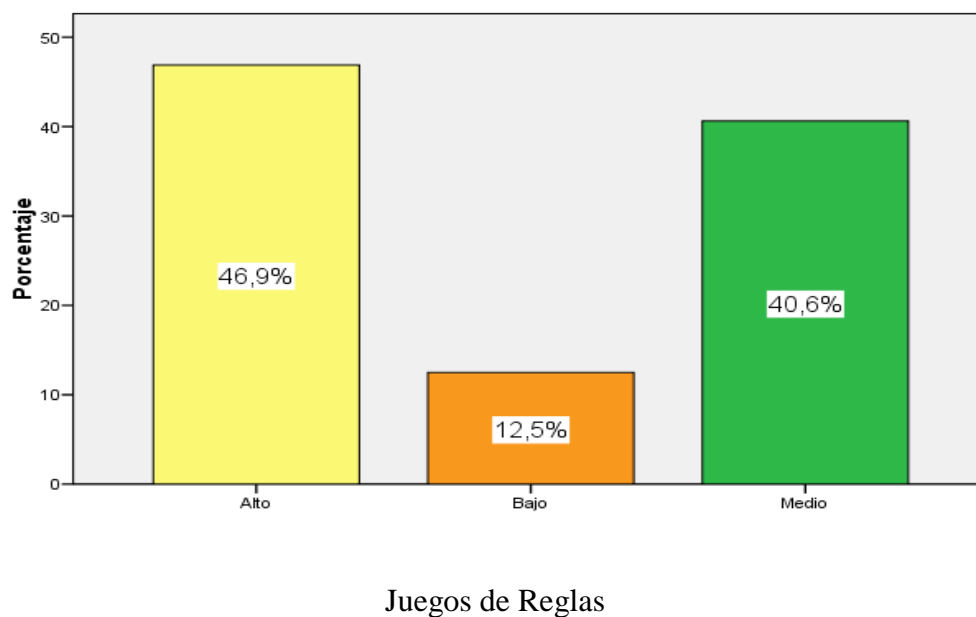
TABLA 2: Juegos de Reglas

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	3	12.5
Medio	11	40.6
Alto	16	46.9
Total	30	100.0

Fuente: Cuestionario aplicado a en los niños del 2do grado de la I.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima Huacho.

Para una mejor comprensión de los resultados del estadístico aplicado lo evidenciamos en la figura siguiente.

Figura 2



De la fig. 2, un 46.9% de los niños del 2do grado de la I.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima Huacho, tienen un nivel alto en los juegos de locomoción, un 40.6% muestran un nivel medio y un 12.5% presentan un nivel bajo.

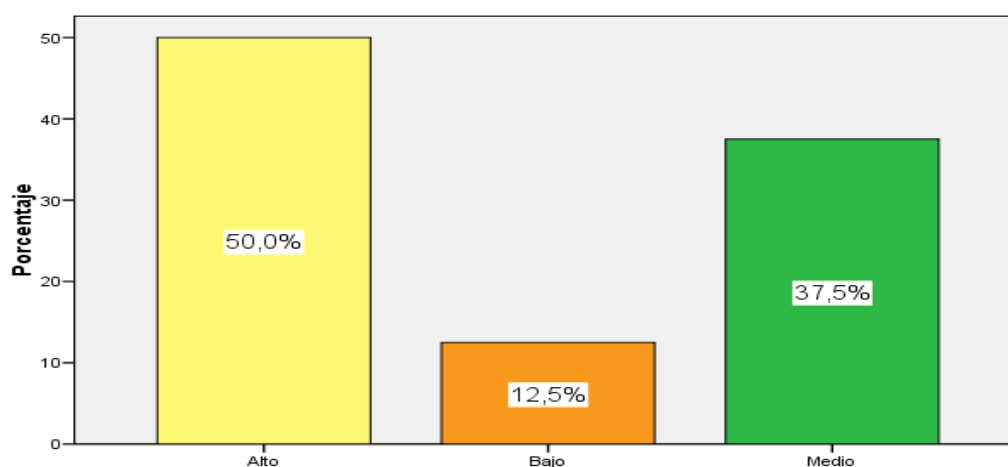
TABLA 3: Juegos de construcción

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	8	12.5
Medio	10	37.5
Alto	12	50.0
Total	30	100.0

Fuente: Cuestionario aplicado a en los niños del 2do grado de la I.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima Huacho.

Para una mejor comprensión de los resultados del estadístico aplicado lo evidenciamos en la figura siguiente.

Figura 3



Juegos de construcción

De la fig. 3, un 50.0% de los niños del 2do grado de la I.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima Huacho, tienen un nivel alto en los juegos de construcción, un 37.5% muestran un nivel medio y un 12.5% presentan un nivel bajo

4.2. Contrastación de hipótesis

Hipótesis General

Hipótesis Alternativa **H_a**: Los juegos motores se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo en niños del 2do grado de la I.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima Huacho.

Hipótesis nula **H₀**: Los juegos motores no se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo en niños del 2do grado de la I.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima Huacho.

TABLA 4: Juegos motores * Aprendizaje Significativo

TABLA DE CONTINGENCIA

	Bajo	Medio	Alto	Total
Bajo	3 100,0%	0 0,0%	0 0,0%	3 100,0%
Medio	3 20,0%	12 80,0%	0 0,0%	15 100,0%
Alto	0 0,0%	4 33,3%	8 66,7%	12 100,0%
	6 20,0%	16 53,3%	8 26,7%	30 100,0%

Fuente: *Elaboración propia*

Como se observa en la tabla 4:

- De 3 niños que muestran un nivel bajo en los juegos motores, el 100.0% tienen un nivel bajo en el logro del aprendizaje.
- De 15 niños que muestran un nivel medio en los juegos motores, el 80,0% tienen un nivel medio en el aprendizaje y un 20,0% muestran un nivel bajo.
- De 12 niños que muestran un nivel alto en los juegos motores, el 66,7% tienen un nivel alto en el aprendizaje y un 33,3%

TABLA 5:

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	28,500	4	,000
Razón de verosimilitudes	30,288	4	,000
N de casos válidos	30		

Según la tabla 5 el estadístico Chi- cuadrado devuelve un valor de significancia $p=0.000 < 0.05$ la hipótesis nula se rechaza y se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto se infiere que existe relación entre los juegos motores y el aprendizaje en niños del 2do grado de la I.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima Huacho.

Para una mejor comprensión de los resultados del estadístico aplicado lo veidenciamos en la figura siguiente.

Figura 5:

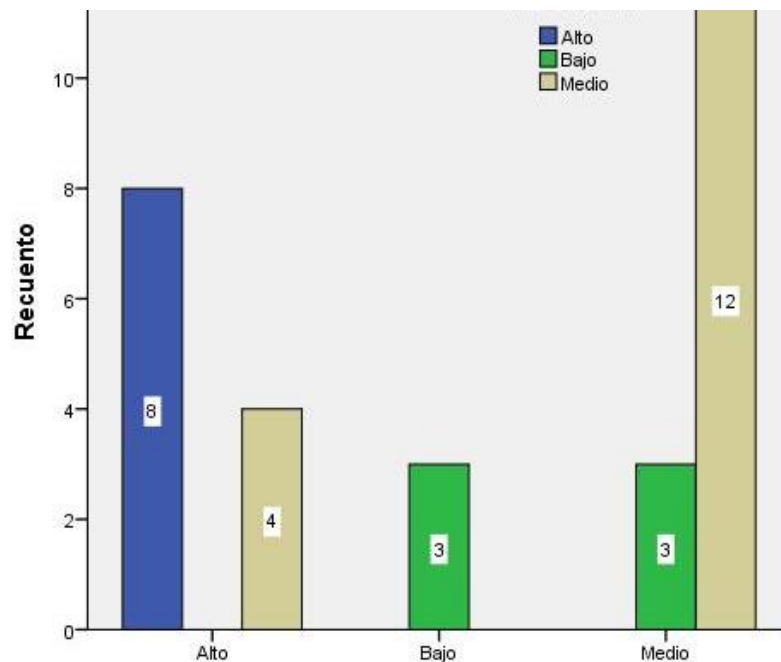


Figura 5. Juegos Motores y Aprendizaje

Hipótesis específica 1

Hipótesis Alternativa **H_a**: Los juegos de reglas se relacionan significativamente con el aprendizaje en niños del 2do grado de la I.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima Huacho.

Hipótesis nula **H₀**: Los juegos de reglas no se relacionan significativamente con el aprendizaje en niños del 2do grado de la I.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima Huacho.

TABLA 6: Juegos de Reglas * Aprendizaje

TABLA DE CONTINGENCIA

		Bajo	Medio	Alto	Total
Pre instruccionales	Bajo	3 100,0%	0 0,0%	0 0,0%	3 100,0%
	Medio	3 18,8%	13 81,2%	0 0,0%	16 100,0%
	Alto	0 0,0%	3 27,3%	8 72,7%	11 100,0%
Total		6 20,0%	16 53,3%	8 26,7%	30 100,0%

Fuente:Elaboración propia

Como se observa en la tabla 6:

- De 3 niños que muestran un nivel bajo en los juegos de reglas, el 100.0% tienen un nivel bajo en el aprendizaje.
- De 16 niños que muestran un nivel medio en los juegos de reglas, el 81,2% tienen un nivel medio en el aprendizaje y un 18,8% muestran un nivel bajo.
- De 11 niños que muestran un nivel alto en los juegos de reglas, el 72,7% tienen un nivel alto en el aprendizaje y un 27,3% tienen un nivel medio.

TABLA 7

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	30,969	4	,000
Razón de verosimilitudes	32,243	4	,000
N de casos válidos	30		

Según la tabla 7 el estadístico Chi- cuadrado devuelve un valor de significancia $p=0.000 < 0.05$ la hipótesis nula se rechaza y se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto se infiere que existe relación entre los juegos de reglas y el aprendizaje en niños del 2do grado de la I.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima Huacho.

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

Figura 6:

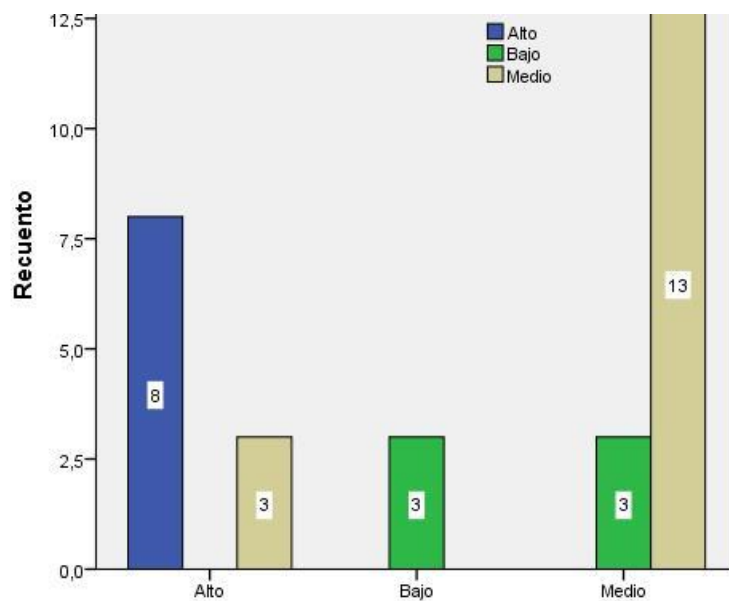


Figura 6. Juegos de reglas y Aprendizaje

Hipótesis específica 2

Hipótesis Alternativa **H_a**: Los juegos de construcción se relacionan significativamente con el aprendizaje en niños del 2do grado de la I.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima Huacho.

Hipótesis nula **H₀**: Los juegos de construcción se relacionan significativamente con el aprendizaje en niños del 2do grado de la I.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima Huacho.

TABLA 8: Juegos de Construcción * Aprendizaje

	Bajo	Medio	Alto	Total
Bajo	1 100,0%	0 0,0%	0 0,0%	1 100,0%
Medio	5 27,8%	13 72,2%	0 0,0%	18 100,0%
Alto	0 0,0%	3 27,3%	8 72,7%	11 100,0%
	6 20,0%	16 53,3%	8 26,7%	30 100,0%

Fuente: *Elaboración propia*

Como se observa en la tabla 8:

- De 18 niños que muestran un nivel medio en los juegos de construcción, el 72,2% tienen un nivel medio en el aprendizaje y el 27,8% muestran un nivel bajo.
- De 11 niños que muestran un nivel alto en los juegos de construcción, el 72,7% tienen un nivel alto en el aprendizaje y un 27,3% tienen un nivel medio.

TABLA 09:

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	22,901	4	,000
Razón de verosimilitudes	26,416	4	,000
N de casos válidos	30		

Según la tabla 9 el estadístico Chi- cuadrado devuelve un valor de significancia $p=0.000 < 0.05$ la hipótesis nula se rechaza y se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto se infiere que existe relación entre los juegos de construcción y el aprendizaje en niños del 2do grado de la I.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima Huacho.

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

Figura 7:

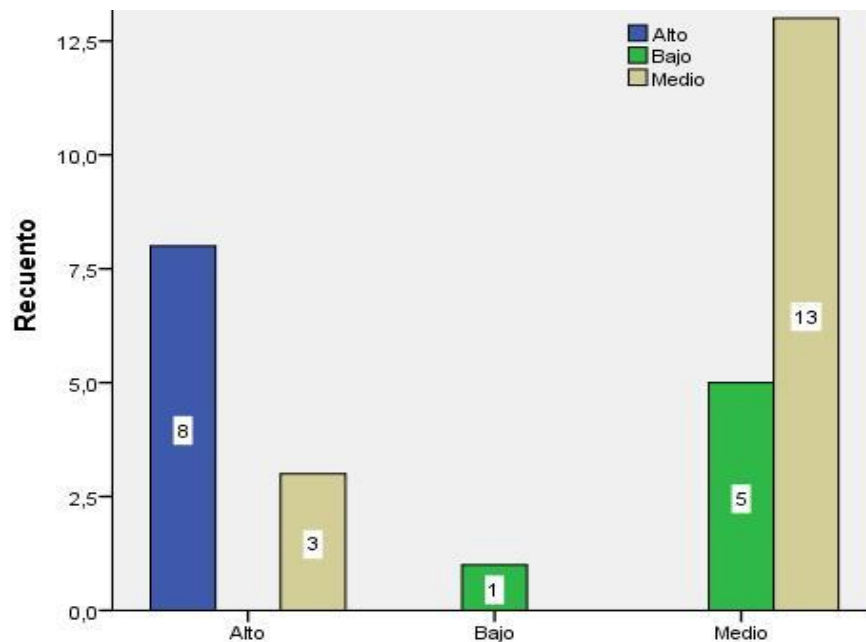


Figura 7. Juegos de construcción y el aprendizaje

Hipótesis específica 3

Hipótesis Alternativa **H_a**: Los juegos simbólicos se relacionan significativamente con el aprendizaje en niños del 2do grado de la I.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima Huacho.

Hipótesis nula **H₀**: Los juegos simbólicos no se relacionan significativamente con el aprendizaje en niños del 2do grado de la I.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima Huacho.

TABLA 10

Juegos simbólicos * Aprendizaje

Tabla de contingencia

	Bajo	Medio	Alto	Total
Bajo	3 100,0%	0 0,0%	0 0,0%	3 100,0%
Medio	3 18,8%	12 75,0%	1 6,2%	16 100,0%
Alto	0 0,0%	4 36,4%	7 63,6%	11 100,0%
	6 20,0%	16 53,3%	8 26,7%	30 100,0%

Fuente: *Elaboración propia*

Como se observa en la tabla 10:

- De 3 niños que muestran un nivel bajo en los juegos simbólicos, el 100.0% tienen un nivel bajo en el aprendizaje.
- De 16 niños que muestran un nivel medio en los juegos simbólicos, el 75,0% tienen un nivel medio en el aprendizaje y un 18,8% muestran un nivel bajo.
- De 11 niños que muestran un nivel alto en los juegos simbólicos, el 63,6% tienen un nivel alto en el aprendizaje y un 36,4% tienen un nivel medio.

TABLA 11:

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	24,354 ^a	4	,000
Razón de verosimilitudes	23,663	4	,000
N de casos válidos	30		

a. 7 casillas (77,8%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,60.

Según la tabla 12 el estadístico Chi- cuadrado devuelve un valor de significancia $p=0.000 < 0.05$ la hipótesis nula se rechaza y se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto se infiere que existe relación entre los juegos simbólicos y el aprendizaje en los niños del 2do grado de la I.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima Huacho.

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

Figura 8:

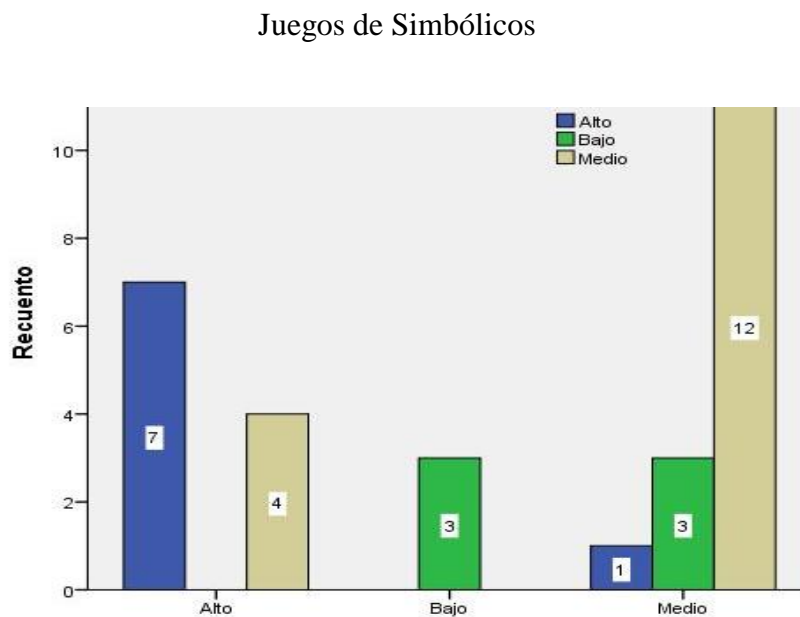


Figura 8.

Juegos simbólicos y el aprendizaje

CONCLUSIONES

De las pruebas realizadas podemos concluir:

De acuerdo a los resultados arrojados por el estadístico aplicado podemos afirmar que existe relación relevante entre los juegos motores base importante en el desarrollo del estudiante y el aprendizaje significativo en los alumnos seleccionados en la muestra de la I.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima Huacho.

De acuerdo a los resultados arrojados por el estadístico aplicado podemos afirmar que existe relación relevante entre los juegos simbólicos base importante en el desarrollo del estudiante y el aprendizaje significativo en los alumnos seleccionados en la muestra de la I.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima Huacho.

De acuerdo a los resultados arrojados por el estadístico aplicado podemos afirmar que existe relación relevante entre los juegos reglados base importante en el desarrollo del estudiante y el aprendizaje significativo en los alumnos seleccionados en la muestra de la I.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima Huacho.

De acuerdo a los resultados arrojados por el estadístico aplicado podemos afirmar que existe relación relevante entre los juegos de construcción base importante en el desarrollo del estudiante y el aprendizaje significativo en los alumnos seleccionados en la muestra de la I.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima Huacho.

Recomendaciones

El juego es muy importante en la vida del niño, se podría decir que es la actividad de vida de los seres humanos porque a través de ello el niño descubre su cuerpo y el mundo que lo rodea por est razón podemos sugerír a los maestros que planifiquen diariamente estrategias de juego en las áreas curriculares,

El juego motor es un tipo de juego donde se desarrolla por medio del movimiento y esta comprobado que el movimiento desarrolla el cerebro y la inteligencia en los niños, las maestras deben capacitarse en en nuevas estrategias de juegos motores donde el niño sea participe y creativo.

V CAPITULO

Fuentes Bibliográficas

Antolin, M. (2005) *Como mejorar el aprendizaje en las aulas y poder evaluarlo*. Argentina

Buenos Aires: Editorial: La luz.

Bruzzo, M. y Jacobovich, M. (2008) *Escuela para educadoras*. Buenos Aires Argentina:

Edicion 2008

Calero, M. (1998) *Educación Jugando Perú*. Editorial Alfaomega.

Jaramillo, E. (2014). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*.

Barcelona: Editorial Paidós

Trejo, O., et. Al.(2004) *Educación Creativa*, Mexico: Editorial Euromexico

Fuentes Hemerográficas

Arzola, S. (2018). *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel*

inicial. (Tesis de Maestría). Universidad Cesar Vallejos.

Cacñahuaray, R. & Mancco, H. (2013). *Los juegos motores y su relación con el aprendizaje*

en el área de educación física en los estudiantes del 3° grado de educación primaria de

la institución educativa experimental N°1278 UGEL 06, la Molina, 2012. (Tesis de

pregrado). Universidad Nacional de educación Enrique Guzmán y Valle.

ANEXOS

FICHA DE CUESTIONARIO – APRENDIZAJE

INSTRUCCIONES: A continuación vamos a plantear diversas preguntas conteste marcando la respuesta que usted considere la más adecuada.

01. Usted prepara el ambiente en el aula para que los niños jueguen:
 - a) Nunca
 - b) A veces
 - c) Siempre
02. Usted selecciona y mantiene en buenas condiciones los materiales que faciliten y enriquecen el juego:
 - a) Nunca
 - b) A veces
 - c) Siempre
03. Respeta las preferencias de juego de los niños:
 - a) Nunca
 - b) A veces
 - c) Siempre
04. Transmite a los niños las normas básicas del juego:
 - a) Nunca
 - b) A veces
 - c) Siempre
05. Usted observa a sus niños cuando juegan:
 - a) Nunca
 - b) A veces
 - c) Siempre
06. Usted les enseña a sus niños los juegos tradicionales:
 - a) Nunca
 - b) A veces
 - c) Siempre
07. Cuando los niños tienen conflictos durante sus juegos, los ayuda a resolver sus diferencias:
 - a) Nunca

b) A veces

c) Siempre

08. Mientras los niños juegan, sin necesidad de interferir en sus juegos, usted tiene una actitud de observación atenta de los mismos y les indica el interés de su participación para enriquecerlo:

a) Nunca

b) A veces

c) Siempre

GUIA DE OBSERVACIÓN – EL JUEGO

INSTRUCCIONES: La presente ficha para cada niño, se realizara mediante la observación del docente.

ITEMS	SI		NO	
	N°	%	N°	%
Dimensión juegosimbolico	N°	%	N°	%
Identifica el circulo en objetos del aula				
Identifica el cuadrado en objetos del aula				
.Identifica el triángulo en objetos del aula				
Sigue consignas de juego.				
Camina en figuras circulares sin salirse de la línea				
Camina en figuras cuadradas sin salirse de la línea				
Camina en figuras triangulares sin salirse de la línea				
Agrupar las figuras geométricas según forma y color				
Dimensión juegos de reglas	N°	%	N°	%
Se ubica en el espacio adentro y fuera de una figura por medio de juegos motrices				
Muestra armonía corporal en la ejecución de las formas básicas de movimientos, tareas motrices				
Se ubica en el espacio arriba y abajo				
Se ubica en el espacio adelante y detrás				
Relaciona los objetos entre sí y consigo mismo.				
Se ubica con objetos de su entorno según la indicación de la maestra				
Sigue consignas de juegos				
Expresa y representa corporalmente emociones y experiencias de su entorno.				
Dimensión de construccion	N°	%	N°	%
Agrupar objetos según su características				
Identifica la noción de lleno y vacío				
Identifica la noción de mitad y entero				

Recuerda vivamente las cosas que le gustaron.				
Utiliza sus competencias para encontrar caminos de resolución de problemas y situaciones de la vida cotidiana y satisfacer sus necesidades.				
Noción de clasificación				
Completa la serie				
Identifica el numero 1				
Identifica el numero2				
Identifica el numero 3				

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS Y TÉCNICAS	POBLACIÓN Y MUESTRA
“LOS JUEGOS MOTORES EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DEL 2DO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E.E N° 20820 NUESTRA SEÑORA DE FATIMA - HUACHO”	PROBLEMA GENERAL ¿Cómo se relacionan los juegos motores en el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños del 2do grado de primaria de la I.E.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima 20820 Nuestra Señora De Fátima - Huacho?	OBJETIVO GENERAL •Determinar la relación que existe entre los juegos motrices y el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños del 2do grado de primaria de la I.E.E N° 20820 Nuestra Señora de Fatima - Huacho-	HIPOTESIS GENERAL . Existe una relación significativa entre los juegos motrices y el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños del 2do grado de primaria de la I.E.E N° 20820 Nuestra Señora De Fátima – Huacho.	VARIABLE INDEPENDIENTE Los juegos motrices	INVESTIGACIÓN Descriptiva Correlacional DISEÑO No experimental	MÉTODO Científico TÉCNICAS Aplicación de encuestas a estudiantes Fichaje durante el estudio, análisis bibliográficos y documental	ALUMNOS Población: 200 Muestra: 30 MUESTRA Estudiantes del 2do grado..
	PROBLEMAS ESPECÍFICOS ¿Cómo se relacionan los juegos simbólicos de locomoción en el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños del 2do grado de primaria de la I.E.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima - Huacho?	OBJETIVOS ESPECÍFICOS •Conocer la relacionan que existe entre los juegos simbólicos y el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños del 2do grado de primaria de la I.E.E N° 20820 Nuestra Señora de Fatima - Huacho.	HIPÓTESIS ESPECIFICAS Los juegos simbólicos se relacionan significativamente en el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños del 2do grado de primaria de la I.E.E N° 20820 Nuestra Señora De Fátima – Huacho.	VARIABLE DEPENDIENTE Aprendizajes significativos -		INSTRUMENTOS: Formato de encuestas. Guía de Observación Cuadros estadísticos Libreta de notas	
	¿Cómo se relacionan los juegos motores de reglas en el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños del 2do grado de primaria de la I.E.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima - Huacho?	•Conocer la relacionan que existe entre los juegos de reglas y el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños del 2do grado de primaria de la I.E.E N° 20820 Nuestra Señora de Fatima - Huacho.	Los juegos de reglas se relacionan significativamente en el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños del 2do grado de primaria de la I.E.E N° 20820 Nuestra Señora De Fátima – Huacho.				
	¿Cómo se relacionan los juegos de construcción en el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños del 2do grado de primaria de la I.E.E N° 20820 Nuestra Señora de Fátima - Huacho?	Conocer la relacionan que existe entre los juegos de construcción y el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños 2do grado de primaria de la I.E.E N° 20820 Nuestra Señora de Fatima - Huacho.	Los juegos de construcción se relacionan significativamente en el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños del 2do grado de primaria de la I.E.E N° 20820 Nuestra Señora De Fátima – Huacho.				

--	--	--	--	--	--	--	--