

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE



**LOS JUEGOS MOTORES Y EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE
EDUCACIÓN FÍSICA EN ALUMNOS DEL PRIMER Y SEGUNDO
GRADO LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANDAHUASI, 2019**

Tesis para optar el título de Licenciado (a) en Educación Física y Deportes

AUTOR

Bach. ADAM BRYAN FRANCOIS CORDOVA MACALUPU

ASESOR

M(o) ROBERT SANDRO NATIVIDAD MUÑOZ

UNIV. NAC. JOSÉ F. SÁNCHEZ CARRIÓN

Mg. Robert Sandro Natividad Muñoz
DOCENTE

MIEMBROS DEL JURADO

M(o) RAUL EDUARDO PALACIOS SERNA (Presidente)

M(o) DANTE DE LA CRUZ PARDO (Secretario)

Dr. ALIAM ZAVALA SANTOS (Vocal)

Huacho – 2020

**LOS JUEGOS MOTORES Y EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE
EDUCACIÓN FÍSICA EN ALUMNOS DEL PRIMER Y SEGUNDO
GRADO LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANDAHUASI, 2019.**

Bach. ADAM BRYAN FRANCOIS CORDOVA MACALUPU

TESIS

Asesor: M(o) ROBERT SANDRO NATIVIDAD MUÑOZ

UNIVERSIDAD NACIONAL

JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADO (A)
EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES**

HUACHO

2020

DEDICATORIA

Para ti madre que es la estrella que dirige mi vida

Para mis familiares, que me permite saber que tengo su respaldo en todas las acciones que realizo.

Para mis amistades a los que estimo de corazón.

Adam Bryan Francois Córdova Macalupu

AGRADECIMIENTO

Para las personas de buena voluntad que muestran el camino de la vida.

Para todos los profesores que me han enseñado.

Para todos los amigos y amigas que siempre me apoyan.

Adam Bryan Francois Córdova Macalupu

RESUMEN

La investigación emprende problemas que se presentan en colegios, por la presencia de las actividades recreativas y físicas que los estudiantes quieren desarrollar, pero que en otros casos no existe motivación. El objetivo presentado en la investigación precisa la determinación relacional mostrada entre los juegos motores y los saberes en educación física en escolares del centro educativo Andahuasi, 2019.

La indagación es una tesis descriptiva, de diseño correlacional, la muestra poblacional correspondió a 68 alumnos de secundaria; para la cogida de datos se utilizaron un cuestionario con escala de Likert para los juegos motrices y la revisión documentaria para los aprendizajes. El procesamiento estadístico facilitó la información que dio lugar a la afirmación del objetivo general; se determinó el coeficiente de correlación es de $r=0,581$, con un valor $Sig<0,05$, aceptando la hipótesis alternativa; con lo que se evidencia la existencia relacional entre los juegos motores y la instrucción en educación física en los alumnos del Colegio Andahuasi, durante el año 2019, considerado el 58,1% una magnitud moderada.

Palabras clave: Jugar, motricidad, aprendizajes, actividad física.

ABSTRACT

The research undertakes problems that arise in schools, due to the presence of recreational and physical activities that students want to develop, but in other cases there is no motivation. The objective presented in the investigation specifies the relational determination shown between motor games and knowledge in physical education in students of the first and second year of the Andahuasi Educational Institution, 2019.

The inquiry is a descriptive study, correlational design, the population sample corresponded to 68 high school students; For the data collection, a Likert scale questionnaire was used for motor games and the documentary review for the learning. Statistical processing provided the information that resulted in the affirmation of the general objective; The correlation coefficient was determined to be $r = 0.581$, with a Sig value <0.05 , accepting the alternative hypothesis; which demonstrates the relational existence between motor games and learning in physical education in students of the first and second grade of Andahuasi College, during the year 2019, considered 58.1% a moderate magnitude.

Keywords: Games, motor, learning, physical education.

INDICE

PORTADA.....	1
DEDICATORIA	3
AGRADECIMIENTO	4
RESUMEN	5
ABSTRACT.....	6
INDICE.....	7
INDICE DE TABLAS	9
INDICE DE FIGURAS	10
INTRODUCCIÓN	11
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	12
1.2. Formulación del problema	13
1.2.1. Problema General	13
1.2.2. Problemas Específicos.....	13
1.3. Objetivos.....	13
1.3.1. Objetivo General.....	13
1.3.2. Objetivos Específicos	13
1.4. Justificación de la Investigación	14
1.5. Limitaciones del estudio	14
1.6. Viabilidad del estudio	14
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	15
2.1. Antecedentes de la investigación	15
2.1.1. Investigaciones internacionales	15
2.1.2. Investigaciones nacionales	15
2.2. Bases Teóricas	16
2.2.1. Juegos motores	16
2.2.2. Aprendizaje.....	20
2.3. Definición de Términos Básicos.....	24
2.4. Formulación de Hipótesis	25
2.4.1. Hipótesis General	25
2.4.2. Hipótesis Específicas.....	25

2.5. Operacionalización de Variables	25
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	27
3.1. Diseño metodológico	27
3.2. Población y muestra.....	27
3.2.1. Población	27
3.2.2. Muestra	27
3.3. Técnicas de recolección de datos	27
3.4. Técnicas para el procesamiento de la información.	28
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	29
4.1. Análisis de resultados	29
4.2. Prueba de Normalidad de Kolmogorov-Smirnov	35
4.3. Contrastación de hipótesis	36
4.4. Discusión de resultados.....	40
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	42
5.1. Conclusiones	42
5.2. Recomendaciones	42
CAPÍTULO VI: FUENTES BIBLIOGRÁFICAS.....	44
6.1. Fuentes Documentarias	44
6.2. Fuentes Bibliográficas	45
6.3. Fuentes Hemerográficas.....	45
6.4. Fuentes Electrónicas	46
ANEXOS	47
CUESTIONARIO	48

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Los juegos motores	29
Tabla 2 Condiciones motoras elementales	30
Tabla 3 Condiciones mecánicas humanas	30
Tabla 4 Saberes en curso de educación física.....	31
Tabla 5 Comprender y adelanto del cuerpo y el vigor	32
Tabla 6 Influencia del cuerpo en la manifestación creadora	33
Tabla 7 Acuerdo y relación social y motora.....	34
Tabla 8 <i>Consecuencias de la evaluación de normalidad Kolmogorov-Smirnov</i>	35
Tabla 9 <i>Relación entre los juegos motores y el aprendizaje en Educación física</i>	36
Tabla 10 <i>Correlación entre las capacidades motrices y el aprendizaje en Educación física</i>	37
Tabla 11 <i>Correlación entre las capacidades físicas y el aprendizaje en Educación física</i>	39

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Porcentaje de los juegos motores	29
Figura 2 Porcentaje de condiciones motoras elementales	30
Figura 3 Porcentaje de condiciones mecánicas humanas	31
Figura 4 Porcentaje de Saberes en curso de educación física.....	32
Figura 5 Porcentaje de comprender y adelanto del cuerpo y el vigor	33
Figura 6 Porcentaje de Influencia del cuerpo en la manifestación creadora	34
Figura 7 Porcentaje de acuerdo y relación social y motora	35
Figura 8 Los juegos motores y el aprendizaje en Educación física.....	37
Figura 9 Las capacidades motrices y el aprendizaje en Educación física.....	38
Figura 10 Las capacidades físicas y el aprendizaje en Educación física.....	39

INTRODUCCIÓN

La investigación sobre actividades recreativas y deportivas se relaciona en la actualidad con la vida sedentaria que se muestra en los niños y adolescentes, determinada por la dependencia que se tiene del uso de las herramientas de tecnología que dominan la interacción entre las personas.

Para determinar esta situación se busca tener presente el tipo de actividades físicas y recreativas como parte de los juegos motores, que realizan en el transcurrir en todo el día pueden convertirse como aprendizaje previos que se plasmaran como parte de los aprendizajes que se obtienen en el curso de educación física en los centros escolares de Educación Básica Regular.

La investigación tiene una estructura propuesta por la Universidad, según el reglamento de Grados y Títulos. Es como sigue:

Capítulo I: Se plantea la realidad problemática y problemas.

Capítulo II: Se plantea el marco teórico e hipótesis.

Capítulo III: Se plantea la metodología a emplear.

Capítulo IV: Se presentan los resultados.

Capítulo V: Se acercan las conclusiones y recomendaciones.

Capítulo VI: Contiene las referencias bibliográficas.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

La educación moderna en todos sus contextos está sufriendo cambios muy notorios, ya no se puede hablar de una educación pasiva y receptiva, ahora se busca una educación más activa donde el estudiante sea el actor de los cambios y los docentes los facilitadores de los conocimientos.

Para que esto suceda los docentes deben de desarrollar nuevas estrategias que vinculen las experiencias de los estudiantes con los nuevos saberes, lo que implica la enseñanza para un aprendizaje explicativo. Cuando se trata de las actividades físicas, resulta importante que los niños desarrollen actividades lúdicas, recreativas mediante los juegos motores. Con ello se logrará un desarrollo de sus capacidades motoras que le permitan así individuo desarrollarse físicamente para afrontar las nuevas condiciones de la sociedad dominante.

Las actividades lúdicas encierran para los estudiantes una serie organizada y sistematizada que vinculada a la pedagogía se hace necesaria activarla, así tenemos la música y danza, el teatro, la recreación, el deporte; todos estas actividades deben de ser desarrolladas por los docentes para buscar que las personas puedan solucionar sus problemas de diferentes índoles.

Esto nos permite deducir que la educación para nuestros días debe de incluir espacios para desarrollar actividades lúdicas, recreativas y de desarrollo motor, para todos los niveles educativos, así en nuestras instituciones educativas la asignatura de educación física debe de tener la atención que el caso requiere, además de dotas a los docentes de las herramientas tecnológicas y recursos necesarios para su desarrollo.

Los aprendizajes que necesitan lograr los estudiantes se basa también en las condiciones personales que manifiesten los alumnos, debido a los canales de percepción de la información, según sus estilos de aprendizaje; en suma son factores que determinan de forma interna el interés de los estudiantes por aprender. Por otro lado hay condiciones externas para el aprendizaje, dentro de ellos se puede mencionar a la motivación de los docentes, el ambiente para el desarrollo de las actividades, entre otros. Claro ejemplo de las

condiciones que facilita ver el logro de sus aprendizajes, es observarlos en tiempo de descanso o recreo, la mayoría lo hacen desplegando actividades recreativas o deportivas.

Lo señalado anteriormente es el motivo de la investigación que deseo realizar, la misma que tendrá como escenario a la Institución Educativa Andahuasi, en el nivel secundario de menores, se busca relacionar los diversos juegos motores desarrollados en el colegio y los aprendizajes de educación física, en alumnos de los primeros grados en el centro escolar.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema General

¿Cuál es la correspondencia positiva de los juegos motores y la instrucción en educación física en alumnos del centro escolar Andahuasi, 2019?

1.2.2. Problemas Específicos

¿Qué correlación existe entre las capacidades motrices de los juegos motores con la instrucción en educación física en alumnos del centro escolar Andahuasi?

¿Qué correlación existe entre las capacidades físicas de los juegos motores con la instrucción en Educación Física en alumnos del centro escolar Andahuasi?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo General

Determinar la correspondencia entre los juegos motores y la instrucción en educación física en alumnos del centro escolar Andahuasi, 2019.

1.3.2. Objetivos Específicos

Identificar la correspondencia entre las capacidades motrices de los juegos motores con la instrucción en educación física en alumnos del centro escolar Andahuasi, 2019.

Establecer la correspondencia entre las capacidades físicas de los juegos motores con la instrucción en educación física en alumnos del centro escolar Andahuasi, 2019.

1.4. Justificación de la Investigación

Justificación teórica. Se posibilitará contrastar las contribuciones teóricas de los juegos motores y los contenidos que presenta el área de educación física en el currículo de estudios.

Justificación metódica. Se utilizarán las estrategias para la obtención de datos que permitan fundamentar las secuelas del estudio.

Justificación social. Esta investigación permitirá determinar la relación de las variables en los alumnos de los primeros años de estudios secundarios.

1.5. Limitaciones del estudio

- Sólo se tratará de los juegos motores desarrollados por los alumnos, así como saber si éstas se relacionan con los saberes de los escolares en el curso de educación física.
- La investigación, se ejecutó en los ambientes del CETI Andahuasi.
- Solo se consideró alumnos de los primeros grados en el colegio.
- El tiempo de la investigación correspondió al primer semestre del año académico.

1.6. Viabilidad del estudio

• **Teórico.** Se logró revisar los talentos supuestos señalados en las concepciones teóricas de la indagación.

• **Práctico.** Se establece una relación entre las condiciones presentadas, y se deben de contrastar las hipótesis.

• **Docente.** Consintió en observar el trabajo de los pedagogos y las condiciones para que se puedan mejorar en el futuro.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Investigaciones internacionales

Para Millan, Velandia, y Lara (2017), en la tesis titulada “*El juego motor, un aporte para mejorar habilidades de locomoción en los estudiantes con síndrome down entre los 8-14 años del colegio Madre Adela*”. La conclusión: desde el juego motor se produjo condiciones favorables para los alumnos con el Síndrome Down, lo que permitió también las mejoras en la adquisición de conocimientos. (p. 68).

Según Díaz, Florez, y Moreno (2015), en la tesis titulada “*Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la Institución Educativa Bajo Grande – Sahagún*”. La conclusión: los juegos son las herramientas que ayudaron a los estudiantes para lograr desarrollar las actividades de reconocimiento biológico y físico de las personas. (p. 51).

Para Díaz (2016), en su tesis titulada “*Estilos de aprendizaje en alumnos de una institución de educación media superior del estado de México a través del instrumento de Honey – Alonso*”. La conclusión: la indagación señala que no se muestra el uso de ningún estilo de instrucción que los referencie, no hay referencias estadísticas que los diferencie, y solo se muestra un breve sentido de los aprendizajes de los estudiantes. (p. 76).

Según Madrigal (2015), en la tesis titulada “*Análisis de los estilos de aprendizaje y su perspectiva en la formación de docentes del programa de licenciatura en educación del Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid*”. La conclusión: sobre las diversas formas de aprender en los procesos de adecuación profesional de maestros se hace una necesidad perentoria. (p. 345).

2.1.2. Investigaciones nacionales

Para Arzola (2018), en su tesis titulada “*Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial*”. La conclusión: los juegos motores influyen en un 90% en la motricidad oronda de los infantes de la institución estudiada. (p. 61).

Según Cancho (2014), en su tesis titulada “*Juegos motores para el aprestamiento de la coordinación dinámica gruesa en niños de 5 años de edad del J.N.P. “Kyodai” de Pio Pata– El Tambo*”. La conclusión: el programa aplicado para el desarrollo psicomotor permitió mejorar las condiciones de caminar, saltar, correr y bailar de los alumnos incluidos en la investigación. (p. 53).

Para Calderón (2014), en su tesis titulada “*La autoestima y el aprendizaje en el área de personal social de los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 1190 Felipe Huamán Poma de Ayala, del distrito de Lurigancho-Chosica, Ugel N°06, 2014*”. La conclusión: en su investigación llegó a establecer la coexistencia demostrativa de la correspondencia entre la autoestima y la instrucción de los estudiantes en la institución educativa. (p. 121).

Según Briceño (2016), en su tesis titulada “*Estilos de aprendizaje de los estudiantes del programa de ingeniería industrial y de sistemas de la Universidad de Piura*”. La conclusión: los alumnos se instruyen mejor, cuando se dispone un aprendizaje constructivo para la búsqueda de la solución de las problemáticas establecidas. (p. 74).

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Juegos motores

Jugar es una actividad que se hace desde la infancia, siempre se ha mencionado que los niños deben aprender jugando, así muchos autores señalan que los juegos deben de tener un proceso educativo desde el hogar basado en los juegos. Por ello que se pueden clasificar en juegos recreativos y juegos educativos. En esta parte de la investigación se hace necesario aclarar la definición de juego.

El Juego

Según la RAE (2019), la etimología de juego es de origen latino “*jocum*” (chacota, recreo), y *ludus*, lúdica que se relaciona con los juegos.

Se origina del término jugar, que según la RAE (2019), sostiene “Hacer algo con regocijo con la intención de entretenerse, divertirse o desarrollar explícitas capacidades” (párr. 1).

Según Vygotski (1896), el juego es un escenario mutable y sobre todo iniciador del proceso cognitivo del infante. Centralizar la indagación, contener y conmemorar se hace, en el juego, de modo pensativo, optimista y sin ningún conflicto.

Señala Tineo (2006), sobre el juego que es una acción mecánica y mental que provee gozo, recreo y pasatiempo a las personas que lo realizan, ofreciendo instantes de bienestar. El juego es algo directo y facultativo, por su forma no es forzoso, es libre y designado por el infante que va a realizar.

Definiciones de juego

Para Vargas (2006), señala que la formación más poderosa es la que facilita a los infantes las diligencias de auto-expresión y colaboración social.

Según Freud, (1920), propone que el esparcimiento se relaciona con el enunciado de las aspiraciones que no alcanzan ser obtenidos del entorno y por ello las acciones de juegos que el infante ejecuta le aprovechan de carácter figurada.

Sin renunciar los semblantes anímicos y pedagógicos del juego, Piaget (1990), sostiene que es un intermedio que favorece y enaltece el desarrollo erudito del infante. El juego es más revelador cuando el infante tiene paso a un libre manejo de resúmenes y escenarios, en donde él pasa a enmendar y corregir cosas, lo que enlaza un ajuste complejo.

Para Vygotski (1896), la interrelación con otros infantes, se obtienen funciones que son suplementarios. La capacidad de entelequia y de forma figurada de la situación se manifiesta mediante el juego con simbolismo, la interrelación y la notificación que se origina entre la persona y su medio, y en donde el infante transmuta algunas cosas y los cambia en su ilusión en otros; por ejemplo, al imitar con la escoba lo que es un caballo para él.

Importancia del juego

Para Calero (1998), la calidad de los juegos reside hoy, en 2 cosas: el hipotético - conocedor y progresivo - metódico; se tutela a los estudiantes en la actuación integral de los bloques que forman a mezclarse al pensamiento y la diligencia melodiosa.

Para Tineo (2006), el juego ofrece a los infantes júbilos y prelações para su progreso holista y ofrece al educador situaciones insuperables para aplicar estrategias modernas.

En secuela, el juego es significativo en el entorno educativo por que revela, las potestades de los infantes, despliega los músculos, mueve los magnos destinos valiosos,

contribuye a la postura del cuerpo, evita la corpulencia, adelgazamiento, y padecimientos producidos por una mala nutrición, generada por los escasos trabajos físicos.

En la instrucción, para el maestro es útil como una incitación, al mover y al conservar la curiosidad y educar a sus alumnos de forma activa y emprendedora, naturalmente debe alegar a las escaseces y las propulsiones elementales de los discípulos, el ímpetu, proporción a la actividad a efectuar.

Clasificación de los juegos

Juegos motores

El juego motor es un esparcimiento creado, abierta u ordenada por el docente, el infante logra desenvolver sus portes motrices básicos (traslación, expulsiones y admisiones, prontitud y ponderación, brincos) y capacidades corporales (ligereza, brincos, potencia), encauzadas al juego; su calidad se concierne con los saberes. Mediante desiguales tipologías de juegos de recreación se logra que el infante solucione contextos confusos como porción de la ordenación del juego, desplegando el aprendizaje explicativo.

Los juegos de tendencia, también de redimir un rol explicativo en el progreso corporal y mental de los infantes, forman un lindo medio didáctico que interviene en los signos más variados y complejos del progreso del infante. Facilita el desarrollo de acciones y capacidades motoras como recorrer, brincar, arrojar, aprisionar, nivelar, arrastrarse, tener entre otros; las modos morales y volitivas, el valor, la constancia, la solidaridad, etc.; la considerada gestación y trayectoria del mayor en esta actividad penderá el triunfo de ellos.

Capacidad Motriz

La intención del juego en educación física del nivel primario, es ayudar a que infantes desplieguen sus capacidades cinéticas básicas y aprendan sobre la contingencia de la tendencia corporal. En la medida que los alumnos acrecientan su influencia motora, logran mayor libertad personal, seguridad y autoconfianza sobre el entorno que se manifiesta, se vale de su indagación, escasez de movimiento e interés del juego.

Las capacidades básicas motrices

Locomoción

Constituye los desplazamientos alternativos, acompasados, de piernas y brazos y del cuerpo para establecer un traslado adelante y atrás. La locomoción humana estándar puede

narrar contando algunas de sus tipologías, aunque existen pequeñas discrepancias en la forma de caminar de una persona a otra, estos contrastes son pequeños.

Lanzamientos y recepciones

Lanzamientos

Es la sucesión de desplazamiento que mezcla el lanzar una cosa al sitio con las extremidades superiores.

Se clasifican según los dispositivos de práctica y realización: parados o dinámicos. Por su forma se fraccionan: de trayecto, de exactitud, de impulso, de sostén, de cesación.

Recepciones

La admisión es contener la enviación del objeto o cosa, que ha sido lanzado, por medio de las extremidades superiores.

Se clasifica por el individuo: paralizados o emprendedores; por las formas del cuerpo: superior, regular e inferior; y los lisos del cuerpo: anterior, contiguo.

Agilidad y Equilibrio

El equilibrio: es una aptitud que permite el dominio corporal. Permite a los deportistas, no caerse en el piso.

La agilidad: reside en la potestad de moverse de un lugar a otro súbitamente.

Saltos

Es una destreza cardinal adecuada de las personas, envuelve el arranque del cuerpo con relación al piso, permaneciendo suspendido de momento en el aire.

Se clasifican en: horizontal, vertical y sobre un pie.

Capacidades físicas

Velocidad

Según Zatziorskij (1966), es el modo propulsor complicado de la capacidad para ejecutar ejercicios motrices en el minúsculo tiempo viable. Los ejercicios propulsores deben efectuar las condiciones: son de corta duración, no exista fatiga y el aguante externo sea chica.

Flexibilidad

Permite la realización del desplazamiento; la flexibilidad muscular y la inestabilidad articular. (Zatziorskij, 1966).

Los Juegos Educativos

Juegos didácticos.

Se consideran los siguientes juegos: Para desarrollar la función psicomotriz. De desarrollo simbólico. De desarrollo por imitación. De desarrollo por representación. De desarrollo simbólico con normas establecidas. De desarrollo con reglas. De desarrollo cooperativo. Los que son deportivos. De desarrollo alternativo. De desarrollo natural.

Juegos de Enculturación.

Son los juegos de adaptación de los niños. Se divide en juegos tradicionales infantiles y de adultos.

Juegos de iniciación deportiva.

Son los que adaptan a los deportes: Según Navarro (2005), son para minideporte, predeportivos, deportivos y los modificados.

Juegos de Recreación.

Se emplean para recrear a las personas. Son solidarios, alternativos, de animación, para roles, de naturaleza y acuáticos.

Juegos de dinámica de grupos.

Se utilizan para la integración de las personas. Son para presentación, de conocimiento, para afirmación, para confianza, para comunicación e integración, solidarios y solucionar problemas.

Juegos motores de regla.

Se utilizan para adaptar al respeto. Son los solidarios y los alternativos.

2.2.2. Aprendizaje

El aprendizaje

Para Puente (2007), es un canje en los métodos cerebrales y en el juicio. Se entiende que el aprendizaje es la consecuencia de métodos que contienen el discernimiento de las incitaciones, la redención del conocimiento adecuado, el adelanto de sucesos y el mando.

Para Herrera, citado por Almeyda (2013), el aprendizaje es un sumario que se desenvuelve rápidamente en cada individuo. Más que un receptor pasivo de información, el sujeto es un activo constructor de los saberes.

Para Gallego y Ongallo (2003), el saber no es una noción circunscripta a expertos, profesores o docentes, ya que en diferentes circunstancias debemos enseñar y aprender en la vida. Se precisa algunas de esas acciones: al iniciar un nuevo trabajo, para presentar a las nuevas personas. Para influenciar a los que nos escuchan, para buscar aclarar alguna situación, para buscar informaciones de otras personas.

Teorías del aprendizaje

En su trabajo Escamilla (2000), señala que los maestros han perfilado teorías para exponer el aprendizaje. Todas se diferencian por tener condiciones diferentes al entender el aprendizaje.

También Urbina (2003), considera que las teorías proponen las explicaciones de lo aprendido.

Para Castañeda (1987), la teoría del aprendizaje es una opinión sobre cómo se aprende es una definición fundada, relacionado, seria y sabiamente basada acerca del aprendizaje, los contextos que se manifiestan y proponen.

Para Pérez (1988), reflexiona que la generalidad de las teorías del aprendizaje es modeladores y que se obtienen de escenarios empíricos, que hacen referencia a aprendizajes de recinto, que explican la labor verídica de las diligencias de instrucción en el salón de clases. Los procesos que se presentan son:

- Bases bioquímicas y fisiológicas: Se explica la fisiología de los procesos cognitivos.
- Fenómenos de adquisición: Se explican las condiciones de cómo se aprende.
- Fenómenos de transferencia: Se explica la forma de cómo se puede transferir los conocimientos.

Tipos de Aprendizaje

Aprendizaje Cognitivo

Exposición de los conocimientos que median durante el sumario de pesquisas, desde el ingreso sensorio, atravesando el proceso cognitivo, hasta que se manifieste el estímulo.

Para Puente (2007), la cognición es la capacidad humana que va más allá del procesamiento.

Teorías de aprendizaje cognitivo: (Pozo, 1997).

Se basa en condiciones supuestas: el conocimiento no solo es acumular información, la memoria difiere de lo mecánico. No solo se aprende por estímulos. Cuando se aprende hay modificación de la conducta. Aprender despierta el interés.

Aprendizaje Procedimental

Es la suma de operaciones y tácticas reflexivas que están proyectadas para suscitar el sumario de la didáctica, que provean a los partícipes desplegar series de pericias para adquirir los saberes.

Para aprender a aprender se necesita: utilizar las estrategias convenientes; la adecuación metacognitiva, y el aprendizaje de lo cognitivo.

A partir esta apariencia el aprender a aprender presume conceder al sujeto de equipos para saber, y de esta forma procesar lo permisible de la educación.

Aprendizaje Actitudinal

Es la reforma o ganancia de cualidades de los estudiantes. Tiene como característica:

- No se alcanza sólo convenciendo u ofreciendo información.
- Se consigue con más actividad por ostentación a modeladores o incitando circunstancias de problemas que inventen y tener juicio de lo que se quiere aprender.
- Solicita habilidad a la permuta del aprendiz.

Área de Educación Física

Según el MINEDU (2009), en el DCN, se establece que Educación Física es un proceso de formación que intervienen con las habilidades, las destrezas y conocimientos del desarrollo físico, corporal, deportivo y recreativo que se desarrollan en las personas. Le permite adecuarse a la naturaleza de la vida física y social entorno a la sociedad peruana.

Propósito del área

Para el MINEDU (2010), la Educación Física origina en los alumnos conveniencias de decir mediante movimientos corporales las acciones y propósitos de sus conocimientos y sentimientos personales.

Aprendizaje en el área

En las OTP de Educación Física, según el MINEDU (2010), se propone:

La didáctica en Educación Física forma las condiciones y formas especiales, en el cual se mueven las extensiones del escolar. En este proceso dinámico e integrador intervienen factores como el desarrollo, la maduración, y aprendizaje motor, etc. (p. 53).

La asignatura de educación física admite a los alumnos en el colegio procesar movimientos corporales que desarrollan a la persona en su integridad. Así se señala en MINEDU (2010), al manifestar que el área ayuda a los alumnos en su desarrollo biológico, psicológico y social, asumiendo responsabilidades cognitivas y volitivas.

Capacidades del área

Esta área establece dos ejes de desarrollo: en primer lugar, se ubica el cuerpo humano y su capacidad, por otro lado se manifiesta el movimiento, como su complemento; es a partir de ello se organizan los aprendizajes corporales.

Las capacidades que presenta el área son: La agudeza y progreso del cuerpo y el vigor. Potestad corpórea y locución creadora. Acuerdo e interrelación sensorio-motriz.

Comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud

Según lo señala el DCN MINEDU (2009), es el siguiente: es la vivencia y la práctica adecuada analítica de las actividades corporales, en base a su experiencia, su identidad y habilidades física.

Dominio corporal y expresión creativa

Esta capacidad según lo señala el DCN MINEDU (2009), es el siguiente: optimiza la motricidad de las personas, el proceso de aprendizaje está condicionado a dotar a los alumnos de capacidades corporales y de pensamiento creativo.

Convivencia e interacción sociomotriz

Esta capacidad según lo señala el DCN MINEDU (2009), es el siguiente: promueve el desarrollo social, con partir de la participación en actividades de interacción recreacional y deportiva. Posibilita aprendizajes socializados y búsqueda de solución de problemas de forma conjunta.

Evaluación en el área

También como en todas las áreas se hace necesario conocer sí el estudiante ha logrado los aprendizajes necesarios, para ello necesita ser evaluado para establecer el nivel de saberes de los alumnos. Así revisando MINEDU (2010), la OTP del área se encuentra las condiciones de evaluación del área: solo se toma en cuenta la incorporación de competencias por las habilidades y destrezas logradas con los temas desarrollados en el área, según el grado de estudios.

2.3. Definición de Términos Básicos

Aprendizaje. Se entiende como la suma que permite la adquisición o modificación de los saberes y conductas, logrados por el estudio y las experiencias.

Aprendizaje Actitudinal. Es la modificación o adquisición de actitudes personales.

Aprendizaje Cognitivo. Son los procesos que median en la adquisición de conocimientos.

Aprendizaje motor. El comportamiento humano es el resultado de una serie de aprendizajes que se adquieren y perfeccionan socialmente. Estos aprendizajes implican la interrelación de los ámbitos motor y cognitivo pero, por razones didácticas, se hace la distinción entre uno y otro. De este modo, se puede hablar de adquisiciones motrices y cognitivas que se manifiestan globalmente en la conducta humana

Aprendizaje Procedimental. Permiten desarrollar los conocimientos de las cosas y la forma de ejecución para obtener el conocimiento.

Comunicación. Es la forma humana de transmitir y recepcionar los códigos que se pueden descifrar de forma escrita, a través de gestos y oral.

Competencia docente. Para Castro (2007), señala “que es la forma que las personas dedicadas a la educación, y lograr adquirir los conocimientos y capacidades y son capaces de poder facilitar adecuadamente los conocimientos a los alumnos.

Desarrollo motor. El desarrollo motor está asociado a los procesos de crecimiento y maduración en la medida en que la motricidad es innata en la persona, ya que aparece antes del nacimiento y se manifiesta posteriormente en la conducta humana.

Flexibilidad. Posibilita la realización de los desplazamientos de las personas.

Juego. Para Tineo (2006), son las actividades físicas y psicológicas que desarrollan las personas para recrearse y divertirse.

Juegos motores. Son los que permiten que las personas desplazan su cuerpo de manera ordenada en función de su estructura corporal.

Logros de aprendizaje. Se entiende como la forma de presentación de las evaluaciones que desarrollan los estudiantes y pueden ser calificadas de manera literal y del desempeño obtenido.

2.4. Formulación de Hipótesis

2.4.1. Hipótesis General

Los juegos motores se relaciona elocuentemente con el aprendizaje en el curso de educación física en alumnos del centro escolar Andahuasi, 2019.

2.4.2. Hipótesis Específicas

Las capacidades motrices de los juegos motores se corresponden elocuentemente con la instrucción en el curso de Educación Física en alumnos del centro escolar Andahuasi 2019.

Las capacidades físicas de los juegos motores se corresponden elocuentemente con la instrucción en el curso de Educación Física en alumnos del centro escolar Andahuasi, 2019.

2.5. Operacionalización de Variables

Variable 1: Juegos motores

Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Permiten que las personas desplazan su cuerpo de manera ordenada en función de su estructura corporal.	Capacidades motrices	Traslación Exclusiones Admisiones Prontitud Ponderación Brincos	Cuestionario de Juegos motores
	Capacidades físicas	Prontitud Maleabilidad Potencia	

Operacionalización de Juego motores

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Categorías	Intervalos
Capacidades motrices		5	Bajo	5 -9
			Medio	10 -14
			Alto	15 -20
Capacidades físicas		5	Bajo	5 -9

		Medio	10 -14
		Alto	15 -20
Los juegos motores	10	Bajo	10 -19
		Medio	20 -29
		Alto	30 -40

Variable 2: Aprendizaje en el área de Educación Física

Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Es la suma que permite la adquisición o modificación de los saberes y conductas, logrados por el estudio y las experiencias.	Juicio y desarrollo del cuerpo y la salud Mando del cuerpo y creatividad Acuerdo e interrelación	En inicio En proceso Logro previsto Logro destacado	Actas de evaluación

Operacionalización de aprendizaje

Dimensiones	Categorías	Intervalos
Comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud		
Dominio corporal y expresión creativa	En inicio En proceso Logro previsto Logro destacado	00-10 11-13 15-17 18-20
Convivencia e interacción socio motriz		
Aprendizaje en el área de Educación física		

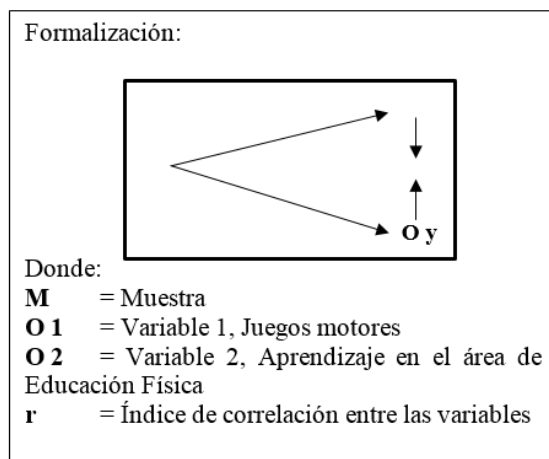
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1. Diseño metodológico

Tipo: es una indagación básica y descriptiva.

Diseño: es correlacional buscando los niveles entre las variables.

Esquema:



3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

Integrada por:

Primero grado: 32

Segundo grado: 36

3.2.2. Muestra

La muestra fue de 68 escolares.

3.3. Técnicas de recolección de datos

Interrogatorio de Juego Motores.

Documentos de evaluación de Aprendizaje.

3.4. Técnicas para el procesamiento de la información.

Se desarrolla el procesamiento descriptivo e inferencial que muestran tablas y figuras.

Se buscará hallar el Coeficiente de correlación de Spearman.

Confiabilidad

A partir de las varianzas: el alfa de Cronbach se calcula:

$$\alpha = \left[\frac{K}{K-1} \right] \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^K S_i^2}{S_t^2} \right],$$

Donde

- S_i^2 es la varianza del ítem i ,
- S_t^2 es la varianza de la suma de todos los ítems y
- K es el número de preguntas o ítems.

A partir de las correlaciones entre los ítems: el alfa de Cronbach se calcula:

$$\alpha = \frac{np}{1 + p(n-1)},$$

Donde

- n es el número de ítems y
- p es el promedio de las correlaciones lineales entre cada uno de los ítems.

Midiendo los ítems de la variable Los juegos motores

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,897	10

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1. Análisis de resultados

4.1.1. Variable Juegos Motores

Tabla 1

Los juegos motores

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	16	23,5	23,5
	Bajo	15	22,1	45,6
	Medio	37	54,4	100,0
	Total	68	100,0	100,0

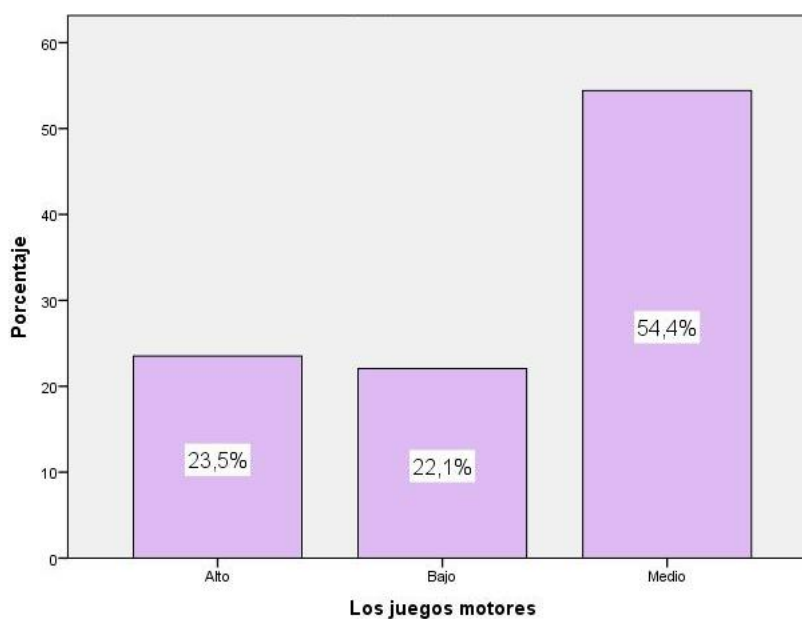


Figura 1 *Porcentaje de los juegos motores*

Interpretación

De la tabla 1 y la figura 1, el 54,4% de los alumnos tienen el nivel medio, el 28,5% tienen nivel alto y un 22,1% lograron un nivel bajo.

Tabla 2
Condiciones motoras elementales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	15	22,1	22,1	22,1
	Bajo	21	30,9	30,9	52,9
	Medio	32	47,1	47,1	100,0
	Total	68	100,0	100,0	

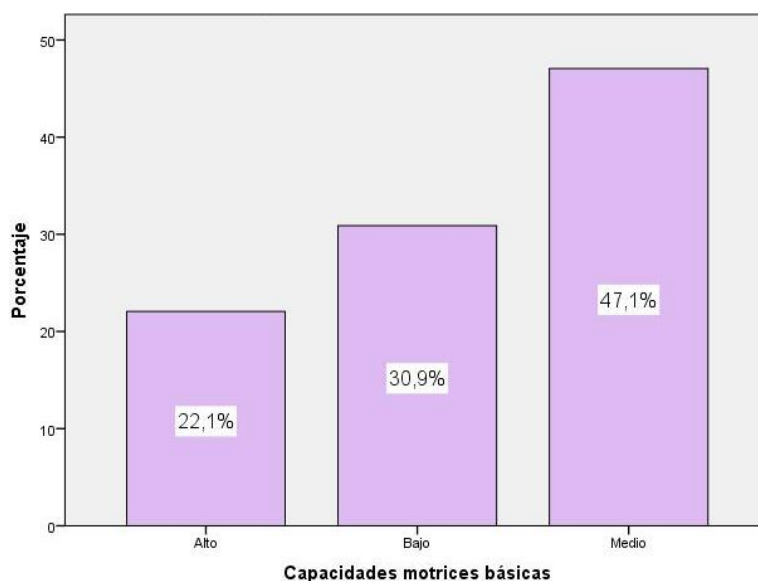


Figura 2 Porcentaje de condiciones motoras elementales

Interpretación

De la tabla 2 y la figura 2, un 47,1% de los alumnos tienen el nivel medio, un 30,9% tienen el nivel bajo y el 22,1% llegaron a un nivel alto.

Tabla 3
Condiciones mecánicas humanas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	16	23,5	23,5	23,5
	Bajo	17	25,0	25,0	48,5
	Medio	35	51,5	51,5	100,0
	Total	68	100,0	100,0	

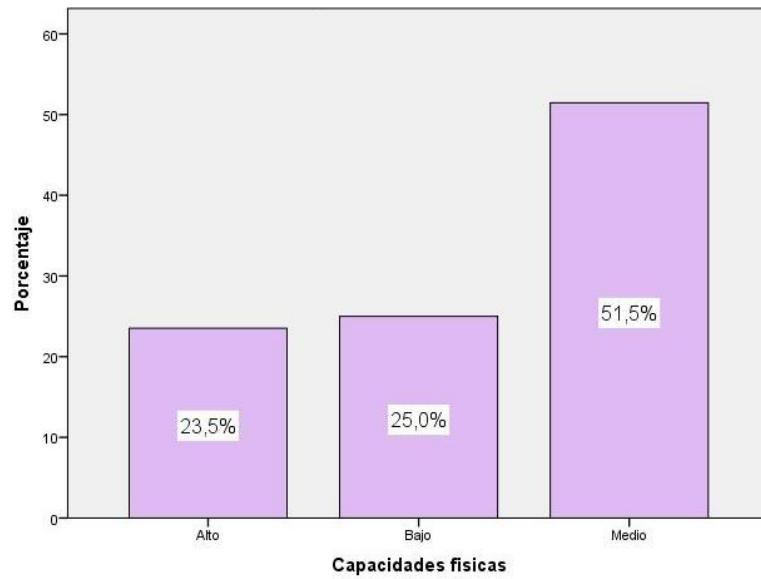


Figura 3 *Porcentaje de condiciones mecánicas humanas*

Interpretación

De la tabla 3 y la figura 3, un 51,7% de los alumnos tienen el nivel medio, un 25,0% llegaron al nivel bajo y un 23,5% lograron un nivel alto.

4.1.2. Variable: Aprendizaje en el área de Educación Física

Tabla 4
Saberes en curso de educación física

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
En Inicio	2	2,9	2,9	2,9
En Proceso	15	22,1	22,1	25,0
Válidos Logro Destacado	18	26,5	26,5	51,5
Logro Previsto	33	48,5	48,5	100,0
Total	68	100,0	100,0	

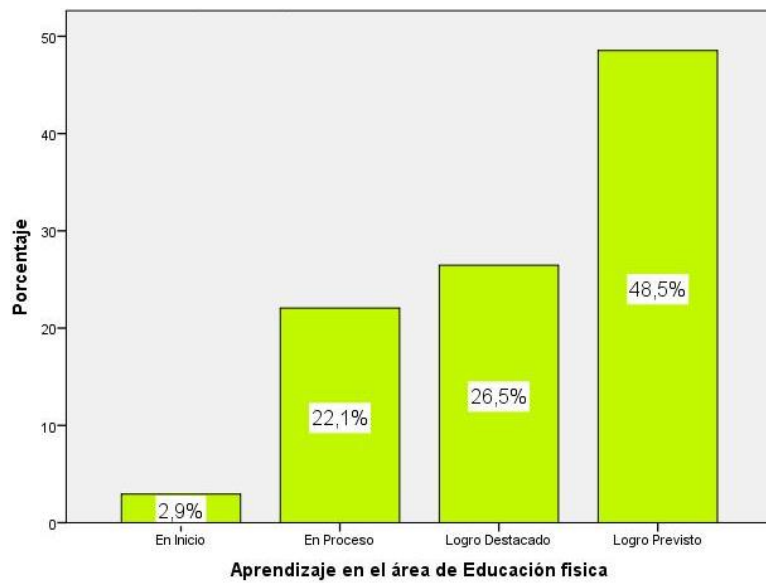


Figura 4 *Porcentaje de Saberes en curso de educación física*

Interpretación

De la tabla 4 y la figura 4, un 48,5% de los alumnos presentan un logro previsto, un 26,5% tienen un logro destacado, un 22,1% se ubican en proceso y un 2,9% se hallan en Inicio.

Tabla 5
Comprender y adelanto del cuerpo y el vigor

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
En Inicio	3	4,4	4,4	4,4
En Proceso	17	25,0	25,0	29,4
Válidos Logro Destacad	13	19,1	19,1	48,5
Logro Previsto	35	51,5	51,5	100,0
Total	68	100,0	100,0	

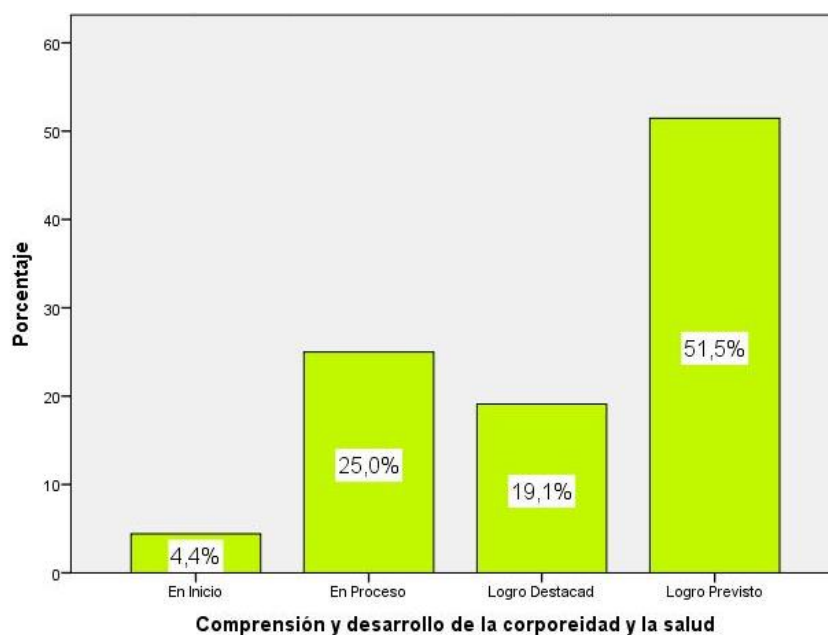


Figura 5 *Porcentaje de comprender y adelanto del cuerpo y el vigor*

Interpretación

De la tabla 5 y la figura 5, un 51,5% de los alumnos tienen un logro previsto, un 25,0% se hallan en proceso, un 19,1% tienen un logro destacado y un 4,4% se hallan en Inicio.

Tabla 6
Influencia del cuerpo en la manifestación creadora

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos				
	En Proceso	22	32,4	32,4
	Logro Destacado	19	27,9	60,3
	Logro Previsto	27	39,7	100,0
	Total	68	100,0	100,0

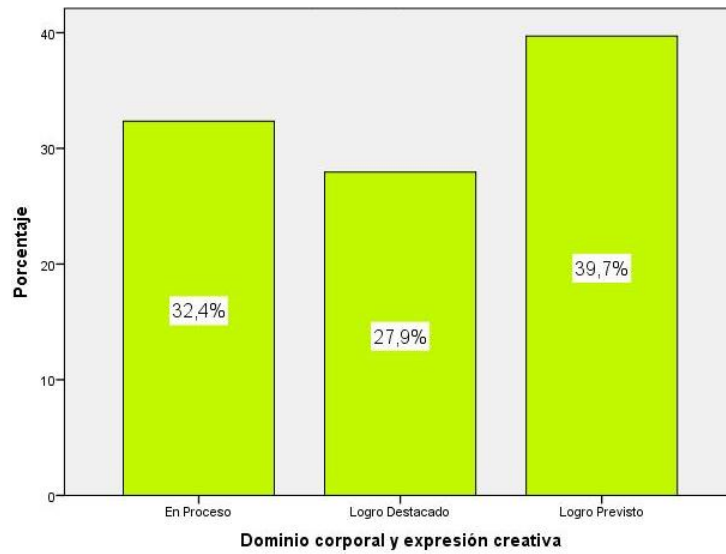


Figura 6 *Porcentaje de Influencia del cuerpo en la manifestación creadora*

Interpretación

De la tabla 6 y la figura 6, un 39,7% de los alumnos tienen un logro previsto, un 32,4% se hallan en proceso y un 27,9% evidencian un logro destacado.

Tabla 7
Acuerdo y relación social y motora

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
En Inicio	3	4,4	4,4	4,4
En Proceso	16	23,5	23,5	27,9
Válidos Logro Destacado	23	33,8	33,8	61,8
Logro Previsto	26	38,2	38,2	100,0
Total	68	100,0	100,0	

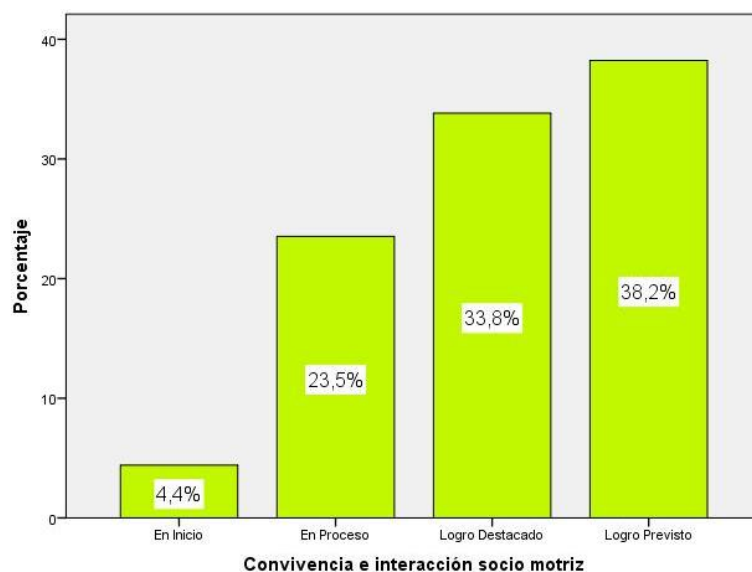


Figura 7 Porcentaje de acuerdo y relación social y motora

Interpretación

De la tabla 7 y figura 7, un 38,2% de los alumnos tienen un logro previsto, un 33,8% muestran un logro destacado, un 23,5% se hallan en proceso y un 4,4% se ubican en inicio.

4.2. Prueba de Normalidad de Kolmogorov-Smirnov

Tabla 8

Consecuencias de la evaluación de normalidad Kolmogorov-Smirnov

Variables y dimensiones	Kolmogorov-Smirnova		
	Estadístico	gl	Sig.
Capacidades motrices básicas	,229	68	,000
Capacidades físicas	,177	68	,000
Los juegos motores	,178	68	,000
Comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud	,278	68	,000
Dominio corporal y expresión creativa	,211	68	,000
Convivencia e interacción socio motriz	,256	68	,000
Aprendizaje en el área de Educación física	,213	68	,000

Interpretación:

La tabla 8, se deberá utilizar la prueba no paramétrica de correlación de Spearman.

4.3. Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

H_a: Los juegos motores se corresponden elocuentemente con la instrucción en educación física en los alumnos del centro educativo Andahuasi, 2019.

H₀: Los juegos motores no se corresponden elocuentemente con la instrucción en educación física en los alumnos del centro educativo Andahuasi, 2019.

Tabla 9

Relación entre los juegos motores y el aprendizaje en Educación física

		Los juegos motores	Aprendizaje en Educación física
Rho de Spearman	Los juegos motores	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,581**
		N	68
	Aprendizaje en Educación física	Coefficiente de correlación	,581**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	68

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

Toma de decisión:

En la tabla 9, el factor de correlación es de $r=0,581$, con un valor $\text{Sig}<0,05$, se acepta la hipótesis alternativa. Se evidencia la relación entre los juegos motores y el aprendizaje en Educación Física en los alumnos del centro escolar, siendo la relación de magnitud moderada de 58,1.

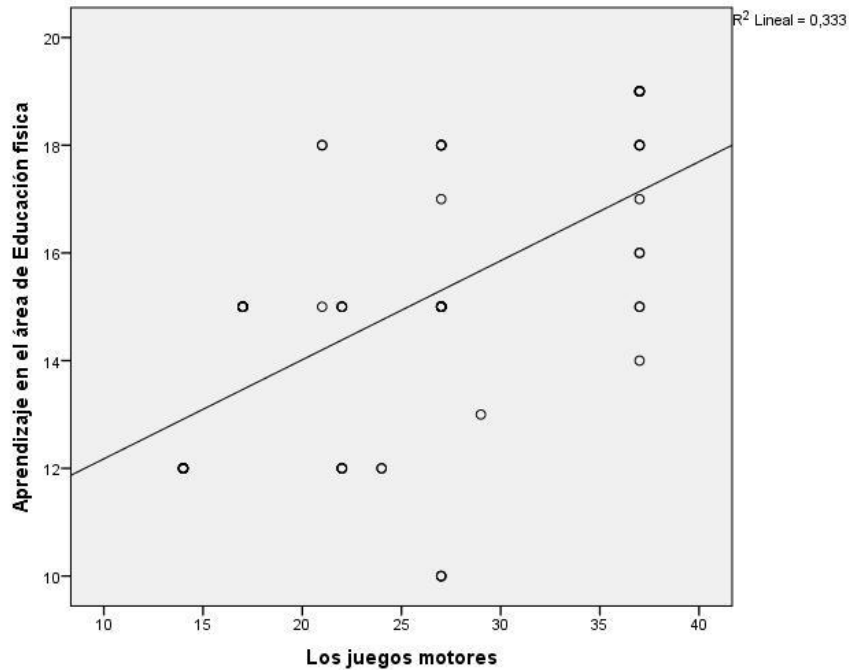


Figura 8 Los juegos motores y la instrucción en Educación física.

Hipótesis específica 1

Ha: Las capacidades motrices de los juegos motores se corresponden elocuentemente con el aprendizaje en educación física en los alumnos del centro educativo Andahuasi, 2019.

Ho: Las capacidades motrices de los juegos motores no se corresponden elocuentemente con el aprendizaje en educación física en los alumnos del centro educativo Andahuasi, 2019.

Tabla 10

Correlación entre las capacidades motrices y el aprendizaje en Educación física

		Capacidades motrices	Aprendizaje en Educación física
Rho de Spearman	Capacidades motrices		
		Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,633**
		N	68
	Aprendizaje en Educación física		
		Coefficiente de correlación	,633**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	68

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

Toma de decisión:

En la tabla 10, el coeficiente de correlación es de $r=0,633$, con un valor $\text{Sig}<0,05$, se acepta la hipótesis alternativa. Se asevera la relación significativa entre las capacidades motrices de los juegos motores y el aprendizaje en educación física en los alumnos del colegio, teniendo la relación de magnitud buena de 63,3%.

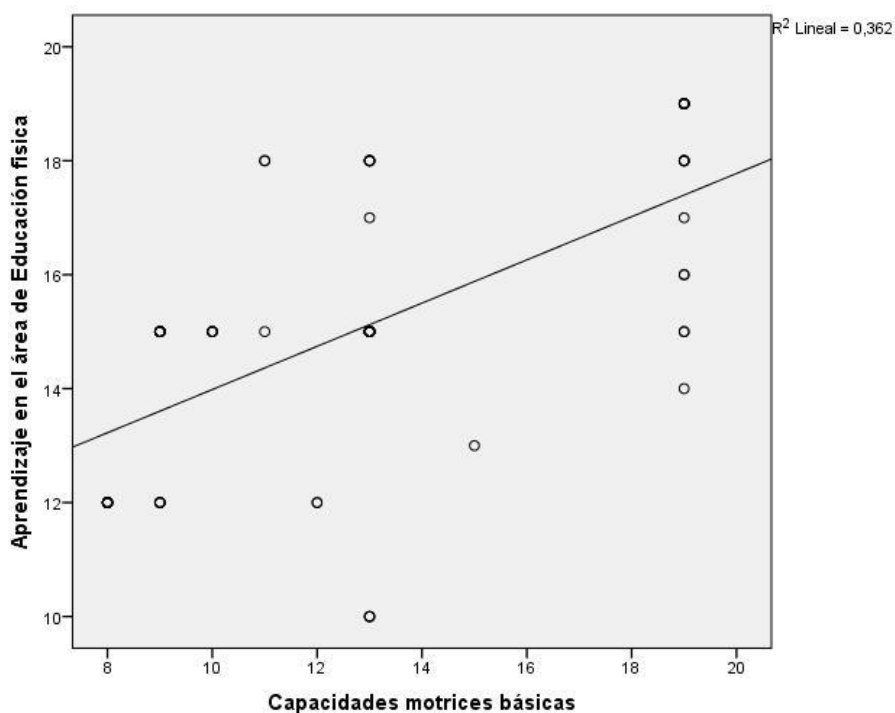


Figura 9 Las capacidades motrices y la instrucción en Educación física.

Hipótesis específica 2

H_a: Las capacidades físicas de los juegos motores se corresponden elocuentemente con la instrucción en educación física en los alumnos del primer y segundo año del colegio Andahuasi, 2019.

H₀: Las capacidades físicas de los juegos motores no se corresponden elocuentemente con la instrucción en educación física en los alumnos del primer y segundo año del colegio Andahuasi, 2019.

Tabla 11

Correlación entre las capacidades físicas y el aprendizaje en Educación física

		Capacidades físicas	Aprendizaje en Educación física
Rho de Spearman	Capacidades físicas	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,586**
		N	68
	Aprendizaje en Educación física	Coefficiente de correlación	,586**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	68

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

Toma de decisión:

En la tabla 10, el coeficiente de correlación de $r=0,586$, con un valor $Sig<0,05$, se acepta la hipótesis alternativa. Se evidencia la relación elocuente entre las capacidades físicas de los juegos motores y la instrucción en educación física en los alumnos del colegio, teniendo una magnitud moderada de 58,6%.

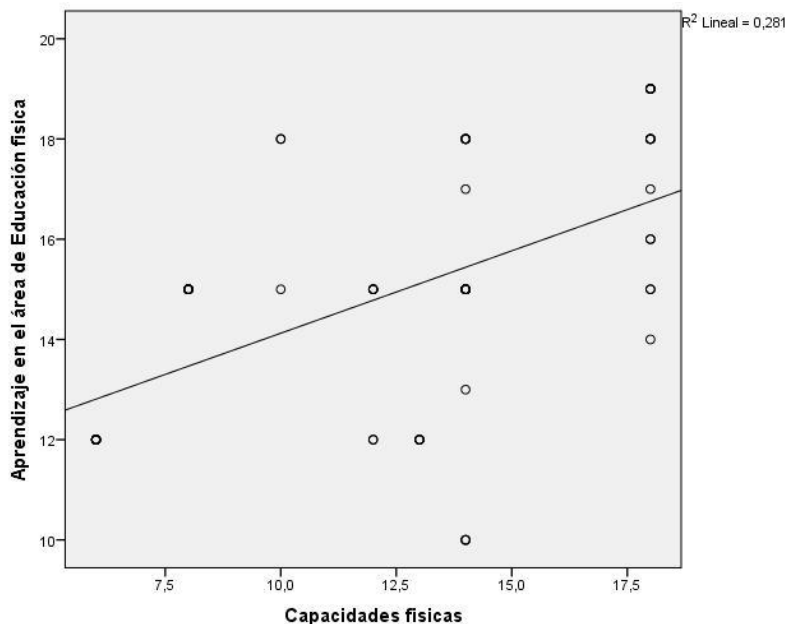


Figura 10 Las capacidades físicas y la instrucción en Educación física.

4.4. Discusión de resultados

De la hipótesis general, el coeficiente de correlación es de $r=0,581$, con un valor $\text{Sig}<0,05$, aceptando la hipótesis alternativa. Con ello se manifiesta la correspondencia elocuente entre los juegos motores y la instrucción en educación física en los alumnos del centro educativo Andahuasi, 2019, siendo de dimensión moderada de 58,1%.

De la hipótesis específica 1, el coeficiente de correlación de $r=0,633$, con un valor $\text{Sig}<0,05$, aceptando la hipótesis alternativa. Con ello se manifiesta la correspondencia elocuente entre las capacidades motrices de los juegos motores y el aprendizaje en el área de Educación Física en los alumnos del centro educativo Andahuasi, 2019, siendo de dimensión buena de 63,3%.

De la hipótesis específica 2, el coeficiente de correlación es de $r=0,586$, con un valor $\text{Sig}<0,05$, aceptando la hipótesis alternativa. Con ello se manifiesta la correspondencia elocuente entre las capacidades físicas de los juegos motores y el aprendizaje en educación física en los alumnos del centro educativo Andahuasi, 2019, siendo de dimensión moderada de 58,6%.

Estos resultados al ser comparados con las indagaciones de las referencias se asemejan a los resultados obtenidos y en otros casos se diferencian, lo que permite hacer que la investigación cumple con el objetivo del relacionamiento entre las variables.

Para Millan, Velandia, y Lara (2017), en su investigación llegó a la conclusión: desde el juego motor se produjo condiciones favorables para los alumnos con el Síndrome Down, lo que posibilitó también las mejoras en la adquisición de conocimientos.

Para Díaz, Florez, y Moreno (2015), en su investigación concluye: los juegos son las herramientas que ayudaron a los estudiantes para lograr desarrollar las actividades de reconocimiento biológico y físico de las personas.

Para Díaz (2016), en su investigación llegó a concluir: sobre los modos de aprendizaje de los escolares no se encontró ninguna diferencia en el estudio realizado.

Según Madrigal (2015), en su investigación concluye: de los estudios de los modos de aprendizaje en la alineación de los docentes es adecuado y necesario.

Para Arzola (2018), en su investigación llegó a la conclusión: los juegos motores influyen en un 90% en la motricidad rolliza de los infantes del centro escolar estudiada.

Según Cancho (2014), en su investigación concluye: el programa aplicado para el perfeccionamiento psicomotor permitió mejorar las condiciones de caminar, saltar, correr y bailar de los alumnos incluidos en la investigación.

Para Calderón (2014), en su investigación llegó a la conclusión: en su investigación llegó a determinar la existencia significativa de la correspondencia entre la autoestima y los saberes de los escolares en el centro educativo estudiado.

Según Briceño (2016), en su investigación llegó a la conclusión: los alumnos asimilan mejor, cuando se dispone un aprendizaje constructivo para la búsqueda de la solución de las problemáticas establecidas.

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Primero: Del objetivo general, se manifiesta la relación explicativa entre los juegos motores y la instrucción en educación física en los alumnos del centro escolar Andahuasi, 2019, siendo de magnitud moderada de 58,1%.

Segundo: Del objetivo específico 1, se manifiesta la relación explicativa entre las capacidades motrices de los juegos motores y la instrucción en educación física en alumnos del centro escolar Andahuasi, 2019, siendo de magnitud buena de 63,3%.

Tercero: Del objetivo específico 2, se manifiesta la relación explicativa entre las capacidades físicas de los juegos motores y la instrucción en educación física en alumnos del centro escolar Andahuasi, 2019, siendo de magnitud moderada de 58,6.

5.2. Recomendaciones

Primero: Originar en el centro educativo el desarrollo de actividades que apoyen la interacción coordinada y sistematizada de los movimientos corporales, a través de espacios cooperativos en las horas de recreación programadas.

Segundo: Planificar las actividades académicas que mantengan el movimiento corporal de los estudiantes, para recrearse y realizar deportes no competitivos entre los alumnos del centro escolar.

Tercero: Sensibilizar a los docentes en la calidad del fomento de los deportes recreativos como parte del proceso de adquisición de saberes que se tienen en el centro escolar.

Cuarto: Encontrar espacios destinados para desarrollar las capacidades motrices de caminar, orientar, saltar, subir las escaleras, que mantengan un estado físico adecuado de los adolescentes.

Quinto: Comunicar las consecuencias de la indagación a todos los centros escolares de la ciudad, con la intención de concienciar la jerarquía de los juegos motores y cómo estos ayudan a los escolares a optimizar sus aprendizajes, no solo en educación física, sino en todas las que integran el PCI del centro escolar Andahuasi.

CAPÍTULO VI: FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

6.1. Fuentes Documentarias

- Briceño, C. (2016). *Estilos de aprendizaje de los estudiantes del programa de ingeniería industrial y de sistemas de la Universidad de Piura*. Tesis de Maestría, Universidad de Piura, Facultad de Ciencias de la Educación, Piura - Perú.
- Calderón, N. (2014). *La autoestima y el aprendizaje en el área de personal social de los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 1190 Felipe Huamán Poma de Ayala, del distrito de Lurigancho-Chosica, Ugel N°06, 2014*. Tesis de Pregrado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Facultad de Pedagogía y Cultura Física, Lima - Perú.
- Cancho, L. (2014). *Juegos motores para el aprestamiento de la coordinación dinámica gruesa en niños de 5 años de edad del J.N.P. “Kyodai” de Pio Pata– El Tambo*. Tesis de Pregrado, Universidad Nacional del Centro del Perú, Facultad de Educación, Huancayo - Perú.
- Díaz, A., Florez, O., & Moreno, Z. (2015). *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la Institucion Educativa Bajo Grande – Sahagún*. Tesis de Pregrado, Fundación Universitaria Los Libertadores, Facultad de Ciencias de la Educación, Sahagún - Colombia.
- Díaz, B. (2016). *Estilos de aprendizaje en alumnos de una institución de educación media superior del estado de México a través del instrumento de Honey – Alonso*. Universidad Autónoma del Estado de México, Facultad de Ciencias de la Conducta, Toluca - México.
- Madrigal, A. (2015). *Análisis de los estilos de aprendizaje y su perspectiva en la formación de docentes del programa de licenciatura en educación del Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid*. Tesis de Doctorado, Universidad de Granada, Facultad de Ciencias de la Comunicación, España.

Millan, E., Velandia, I., & Lara, C. (2017). *El juego motor, un aporte para mejorar habilidades de locomoción en los estudiantes con síndrome down entre los 8-14 años del colegio Madre Adela*. Tesis de Pregrado, Corporación Universitaria Minuto de Dios, Facultad de Educación, Bogotá - Colombia.

6.2. Fuentes Bibliográficas

Almeyda, O. (2013). *Estrategias metodológicas: Métodos, técnicas y dinámicas para un aprendizaje significativo*. Lima: Ediciones y Representaciones B. Honorio J.

Arzola, S. (2018). *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial*. Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo, Escuela de Posgrado, Perú.

Castro, A. (2007). *Formación Inicial y Profesión docente. La reforma al sistema escolar: aportes para el debate*. Santiago: Universidad Diego Portales.

Escamilla, J. (2000). *Selección y Uso de Tecnología Educativa*. México: Trillas.

Gallego, D., & Ongallo, C. (2003). *Conocimiento y Gestión*. Madrid: Pearsons Prentice Hall.

Navarro, V. (2005). El juego simbólico desde la perspectiva de la praxiología. *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales*.

Pérez, A. (1988). *Análisis didáctico de las Teorías del Aprendizaje*. Málaga: Universidad de Málaga.

Puente, A. (2007). *Cognición y aprendizaje. Fundamentos psicológicos*. Madrid: Ediciones Pirámide.

Tineo, L. (2006). *Eduque con juegos: Con una estrategia metodológica activa y dinámica*. Lima - Perú.

Urbina, S. (2003). *Informática y Teorías del Aprendizaje*.

Vargas, P. (2006). *La educación del hombre*. Universidad de las Américas.

Vygotski, L. (1896). *La Formación social de la mente*. Brasil: Brasileira.

6.3. Fuentes Hemerográficas

Ministerio de Educación - MINEDU. (2009). *Diseño Curricular de la Educación Básica*.
Lima: Minedu.

Ministerio de Educación - MINEDU. (2010). *Orientación para el Trabajo Pedagógico OTP*
- *Educación Física*. Lima : Minedu.

6.4. Fuentes Electrónicas

Real Academia Española . (23 de julio de 2019). *Diccionario de la Lengua Española*.
Obtenido de Definición de jugar: <https://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=jugar>

ANEXOS

JUEGOS MOTORES

Instrucciones: la encuesta es anónima y permite saber las condiciones de los juegos motores en tus actividades escolares. Son 09 preguntas que debes de responder.

Gracias.

VARIABLE I: JUEGOS MOTORES	En inicio	En proceso	Logro previsto	Logro destacado
	01	02	03	04
MOTROCIDAD				
1. Ejecuto juegos de marcha con los colegas de la sala empleando visión y extremidades superiores e inferiores.				
2. Realizo expulsiones y aceptación de balones a corta y largo trayecto.				
3. Realizo saltos con ritmo y adecuados.				
4. Realizo en forma adecuada juegos de tendencia de rapidez y armonía.				
ACTIVIDAD MOTRIZ				
5. Ejecuto varios juegos de prontitud con los amigos.				
6. Aprendo lo que guía el docente.				
7. Ejecuto diligencias de maleabilidad antes de iniciar los juegos.				
8. Ejecuto juegos manipulando el cuerpo				
9. Registro el meneo corporal al brincar				

CUESTIONARIO
APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

Instrucciones: La encuesta es anónima y permitirá conocer tus puntos de vista sobre el aprendizaje de educación física.

Gracias.

VARIABLE II: APRENDIZAJE	En inicio	En proceso	Logro previsto	Logro destacado
	01	02	03	04
APRENDIZAJE COGNITIVO				
1. Correspondo los juegos asimilados con otros de la calle.				
2. Evoco los argumentos de educación física.				
3. Al acabar el juego, puedo recordar y aplico en la calle.				
APRENDIZAJE PROCEDIMENTAL				
4. Formo el juego para advertir en otras diligencias.				
5. La valoración socorre los aprendizajes.				
6. Los juegos ejecutados ayudan a obtener conocimientos.				
APRENDIZAJE ACTITUDINAL				
7. Acatamiento de las normas del juego.				
8. Obediencia a los componentes contrarios.				
9. Admitido disipar el juego				

MATRIZ DE DATOS

Codigo	Los juegos motores														V1	Aprendizaje en el área de Educación física								
	Capacidades motrices básicas						Capacidades físicas						ST1	Comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud		Dominio corporal y expresión creativa		Convivencia e interacción socio motriz			Prom	V2		
	1	2	3	4	5	S1	D1	6	7	8	9	10		S2		D2	N1	D5	N2	D6			N3	D7
1	4	2	3	3	3	15	Alto	3	3	3	2	3	14	Medio	29	Medio	13	En Proceso	13	En Proceso	13	En Proceso	13	En Proceso
2	3	2	1	1	1	8	Bajo	2	1	1	1	1	6	Bajo	14	Bajo	12	En Proceso	12	En Proceso	13	En Proceso	12	En Proceso
3	2	1	1	1	4	9	Bajo	2	1	1	1	3	8	Bajo	17	Bajo	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto
4	3	4	4	4	4	19	Alto	2	4	4	4	4	18	Alto	37	Alto	19	Logro Destacado	18	Logro Destacado	19	Logro Destacado	19	Logro Destacado
5	4	2	2	2	3	13	Medio	3	3	3	2	3	14	Medio	27	Medio	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto
6	3	2	1	1	2	9	Bajo	2	2	1	4	4	13	Medio	22	Medio	12	En Proceso	12	En Proceso	13	En Proceso	12	En Proceso
7	3	2	2	2	2	11	Medio	2	2	2	2	2	10	Medio	21	Medio	17	Logro Previsto	15	Logro Previsto	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto
8	3	4	4	4	4	19	Alto	2	4	4	4	4	18	Alto	37	Alto	19	Logro Destacado	18	Logro Destacado	19	Logro Destacado	19	Logro Destacado
9	3	2	2	2	4	13	Medio	2	2	2	4	4	14	Medio	27	Medio	18	Logro Destacado	19	Logro Destacado	18	Logro Destacado	18	Logro Destacado
10	3	2	1	1	1	8	Bajo	2	1	1	1	1	6	Bajo	14	Bajo	12	En Proceso	12	En Proceso	13	En Proceso	12	En Proceso
11	4	2	2	2	3	13	Medio	3	3	3	2	3	14	Medio	27	Medio	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto
12	3	4	4	4	4	19	Alto	2	4	4	4	4	18	Alto	37	Alto	17	Logro Previsto	18	Logro Destacado	19	Logro Destacado	18	Logro Destacado
13	3	2	2	2	4	13	Medio	2	2	2	4	4	14	Medio	27	Medio	18	Logro Destacado	19	Logro Destacado	18	Logro Destacado	18	Logro Destacado
14	2	1	1	1	4	9	Bajo	2	1	1	1	3	8	Bajo	17	Bajo	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto
15	3	4	4	4	4	19	Alto	2	4	4	4	4	18	Alto	37	Alto	13	En Proceso	18	Logro Destacado	19	Logro Destacado	17	Logro Previsto

16	4	2	2	2	3	13	Medio	3	3	3	2	3	14	Medio	27	Medio	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto
17	3	4	4	4	4	19	Alto	2	4	4	4	4	18	Alto	37	Alto	19	Logro Destacado	18	Logro Destacado	19	Logro Destacado	19	Logro Destacado
18	3	2	2	2	2	11	Medio	2	2	2	2	2	10	Medio	21	Medio	18	Logro Destacado	18	Logro Destacado	19	Logro Destacado	18	Logro Destacado
19	2	1	1	1	4	9	Bajo	2	1	1	1	3	8	Bajo	17	Bajo	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto
20	4	2	2	2	3	13	Medio	3	3	3	2	3	14	Medio	27	Medio	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto
21	3	4	4	4	4	19	Alto	2	4	4	4	4	18	Alto	37	Alto	17	Logro Previsto	12	En Proceso	19	Logro Destacado	16	Logro Previsto
22	3	2	2	2	4	13	Medio	2	2	2	4	4	14	Medio	27	Medio	13	En Proceso	18	Logro Destacado	19	Logro Destacado	17	Logro Previsto
23	3	2	1	1	1	8	Bajo	2	1	1	1	1	6	Bajo	14	Bajo	12	En Proceso	12	En Proceso	13	En Proceso	12	En Proceso
24	3	2	1	1	2	9	Bajo	2	2	1	4	4	13	Medio	22	Medio	12	En Proceso	12	En Proceso	13	En Proceso	12	En Proceso
25	3	2	2	2	4	13	Medio	2	2	2	4	4	14	Medio	27	Medio	10	En Inicio	11	En Proceso	10	En Inicio	10	En Inicio
26	4	2	2	2	2	12	Medio	3	3	2	2	2	12	Medio	24	Medio	12	En Proceso	12	En Proceso	12	En Proceso	12	En Proceso
27	3	4	4	4	4	19	Alto	2	4	4	4	4	18	Alto	37	Alto	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto
28	4	2	2	2	3	13	Medio	3	3	3	2	3	14	Medio	27	Medio	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto
29	3	2	1	1	1	8	Bajo	2	1	1	1	1	6	Bajo	14	Bajo	12	En Proceso	12	En Proceso	13	En Proceso	12	En Proceso
30	2	1	1	1	4	9	Bajo	2	1	1	1	3	8	Bajo	17	Bajo	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto
31	2	2	2	2	2	10	Medio	3	3	2	2	2	12	Medio	22	Medio	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto
32	3	4	4	4	4	19	Alto	2	4	4	4	4	18	Alto	37	Alto	17	Logro Previsto	18	Logro Destacado	19	Logro Destacado	18	Logro Destacado
33	3	2	2	2	4	13	Medio	2	2	2	4	4	14	Medio	27	Medio	18	Logro Destacado	19	Logro Destacado	18	Logro Destacado	18	Logro Destacado
34	2	1	1	1	4	9	Bajo	2	1	1	1	3	8	Bajo	17	Bajo	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto
35	3	4	4	4	4	19	Alto	2	4	4	4	4	18	Alto	37	Alto	19	Logro Destacado	18	Logro Destacado	19	Logro Destacado	19	Logro Destacado
36	4	2	2	2	3	13	Medio	3	3	3	2	3	14	Medio	27	Medio	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto
37	3	2	2	2	4	13	Medio	2	2	2	4	4	14	Medio	27	Medio	10	En Inicio	11	En Proceso	10	En Inicio	10	En Inicio

38	3	2	2	2	2	11	Medio	2	2	2	2	2	10	Medio	21	Medio	18	Logro Destacado	18	Logro Destacado	19	Logro Destacado	18	Logro Destacado
39	4	2	2	2	3	13	Medio	3	3	3	2	3	14	Medio	27	Medio	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto
40	3	4	4	4	4	19	Alto	2	4	4	4	4	18	Alto	37	Alto	15	Logro Previsto	16	Logro Previsto	11	En Proceso	14	Logro Previsto
41	3	4	4	4	4	19	Alto	2	4	4	4	4	18	Alto	37	Alto	17	Logro Previsto	18	Logro Destacado	19	Logro Destacado	18	Logro Destacado
42	3	2	2	2	4	13	Medio	2	2	2	4	4	14	Medio	27	Medio	18	Logro Destacado	18	Logro Destacado	19	Logro Destacado	18	Logro Destacado
43	4	2	2	2	3	13	Medio	3	3	3	2	3	14	Medio	27	Medio	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto
44	3	2	1	1	2	9	Bajo	2	2	1	4	4	13	Medio	22	Medio	12	En Proceso	12	En Proceso	13	En Proceso	12	En Proceso
45	3	2	1	1	1	8	Bajo	2	1	1	1	1	6	Bajo	14	Bajo	12	En Proceso	12	En Proceso	13	En Proceso	12	En Proceso
46	2	2	2	2	2	10	Medio	3	3	2	2	2	12	Medio	22	Medio	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto
47	3	4	4	4	4	19	Alto	2	4	4	4	4	18	Alto	37	Alto	19	Logro Destacado	18	Logro Destacado	19	Logro Destacado	19	Logro Destacado
48	4	2	2	2	3	13	Medio	3	3	3	2	3	14	Medio	27	Medio	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto
49	2	1	1	1	4	9	Bajo	2	1	1	1	3	8	Bajo	17	Bajo	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto
50	3	4	4	4	4	19	Alto	2	4	4	4	4	18	Alto	37	Alto	19	Logro Destacado	18	Logro Destacado	19	Logro Destacado	19	Logro Destacado
51	2	2	2	2	2	10	Medio	3	3	2	2	2	12	Medio	22	Medio	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto
52	3	2	1	1	1	8	Bajo	2	1	1	1	1	6	Bajo	14	Bajo	12	En Proceso	12	En Proceso	13	En Proceso	12	En Proceso
53	4	2	2	2	3	13	Medio	3	3	3	2	3	14	Medio	27	Medio	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto
54	2	1	1	1	4	9	Bajo	2	1	1	1	3	8	Bajo	17	Bajo	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto
55	2	1	1	1	4	9	Bajo	2	1	1	1	3	8	Bajo	17	Bajo	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto
56	4	2	2	2	3	13	Medio	3	3	3	2	3	14	Medio	27	Medio	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto
57	3	4	4	4	4	19	Alto	2	4	4	4	4	18	Alto	37	Alto	17	Logro Previsto	11	En Proceso	19	Logro Destacado	16	Logro Previsto
58	3	2	2	2	4	13	Medio	2	2	2	4	4	14	Medio	27	Medio	18	Logro Destacado	18	Logro Destacado	19	Logro Destacado	18	Logro Destacado
59	3	2	1	1	1	8	Bajo	2	1	1	1	1	6	Bajo	14	Bajo	12	En Proceso	12	En Proceso	13	En Proceso	12	En Proceso

60	3	2	1	1	2	9	Bajo	2	2	1	4	4	13	Medio	22	Medio	12	En Proceso	12	En Proceso	13	En Proceso	12	En Proceso
61	3	2	2	2	4	13	Medio	2	2	2	4	4	14	Medio	27	Medio	10	En Inicio	11	En Proceso	10	En Inicio	10	En Inicio
62	4	2	2	2	2	12	Medio	3	3	2	2	2	12	Medio	24	Medio	12	En Proceso	12	En Proceso	12	En Proceso	12	En Proceso
63	3	4	4	4	4	19	Alto	2	4	4	4	4	18	Alto	37	Alto	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto
64	4	2	2	2	3	13	Medio	3	3	3	2	3	14	Medio	27	Medio	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto
65	3	2	1	1	1	8	Bajo	2	1	1	1	1	6	Bajo	14	Bajo	12	En Proceso	12	En Proceso	13	En Proceso	12	En Proceso
66	2	1	1	1	4	9	Bajo	2	1	1	1	3	8	Bajo	17	Bajo	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto
67	2	2	2	2	2	10	Medio	3	3	2	2	2	12	Medio	22	Medio	14	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto	15	Logro Previsto
68	3	4	4	4	4	19	Alto	2	4	4	4	4	18	Alto	37	Alto	17	Logro Previsto	18	Logro Destacado	19	Logro Destacado	18	Logro Destacado

Mg. ROBERT SANDRO NATIVIDAD MUÑOZ

Asesor

M(o) RAÚL EDUARDO PALACIOS SERNA

Presidente

M(o) DANTE DE LA CRUZ PARDO

Secretario

Dr. ALIAM ZAVALA SANTOS

Vocal