

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ

CARRIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES



TESIS

**LOS JUEGOS MOTORES Y SU RELACIÓN CON EL APRENDIZAJE EN EL
ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER
GRADO DE PRIMARIA EN LA I.E. PARROQUIAL MARÍA REYNA-HUARAL
2018.**

PRESENTADO POR:

LUIS GILBERT GONZALES RIVERA

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Física y Deportes

ASESOR:

LIC. TEOBALDO NOREÑO SUSANIBAR HOCES

MIEMBROS DEL JURADO

Lic. RAÚL EDUARDO PALACIOS SERNA (Presidente)

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

M(o) RÉGULO CONDE CURIÑAUPA (Vocal)

HUACHO – 2018

TÍTULO

**LOS JUEGOS MOTORES Y SU RELACIÓN CON EL
APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA EN LOS
ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA EN LA I.E.
PARROQUIAL MARÍA REYNA-HUARAL 2018.**

MIEMBROS DEL JURADO

LIC. TEOBALDO NOREÑO SUSANIBAR HOCES

ASESOR

LIC. RAÚL EDUARDO PALACIOS SERNA

PRESIDENTE

M(o) DANTE DE LA CRUZ PARDO

SECRETARIO

M(o) RÉGULO CONDE CURIÑAUPA

VOCAL

DEDICATORIA

A Dios por haberme permitido culminar la etapa universitaria, además de su infinita bondad y amor.

A todos los familiares por los apoyos brindados de manera desinteresada.

Luis Gilbert Gonzales Rivera

AGRADECIMIENTO

Eterno agradecimiento a Dios por haber iluminado mi camino y permitir lograr una de mis metas.

A la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión por brindarme su capacidad instalada y permitirme forjar una identidad de ser una profesional.

Luis Gilbert Gonzales Rivera

INDICE

DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE FIGURAS	x
RESUMEN	xi
INTRODUCCIÓN	xiii
CAPÍTULO I	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1 DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA	1
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	1
1.2.1 Problema General	2
1.2.2 Problemas Específicos	2
1.3 OBJETIVOS	2
1.3.1 Objetivo General	2
1.3.2 Objetivos Específicos	3
1.4 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	3
1.5 DELIMITACIÓN DEL ESTUDIO	4
1.6 VIABILIDAD DEL ESTUDIO	5
Capítulo II	5
MARCO TEÓRICO	5
2.1. ANTECEDENTES	5

2.1.1. Antecedentes Internacionales	5
2.1.2. Antecedentes Nacionales	7
2.2 BASES TEÓRICAS	8
2.2.1. Teoría del juego como anticipación funcional:.....	8
2.2.2 El Aprendizaje	11
2.3 DEFINICIÒN DE TÈRMINOS BÀSICOS	14
2.4 FORMULACIÒN DE LAS HIPÓTESIS	16
2.4.1. Hipótesis General	16
2.4.2. Hipótesis Específicas	16
CAPÍTULO III	17
MARCO METODOLÒGICO	17
3.1 DISEÑO METODOLÒGICO	17
3.2 POBLACIÒN Y MUESTRA	19
3.3 OPERACIONALIZACIÒN DE VARIABLES	19
3.4. TÈCNICAS DE RECOLECCIÒN DE DATOS	21
3.4.1. Tècnicas	21
3.4.2. Instrumentos:	21
3.5. MÈTODO DE ANÁLISIS DE DATOS	22
Capítulo IV	23
RESULTADOS	23
4.1 ANÁLISIS DESCRIPTIVO POR VARIABLES Y DIMENSIONES.....	23
4.2. CONTRASTACIÒN DE HIPÓTESIS	31

Capítulo V	39
DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	39
5.1. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	39
5.2. CONCLUSIONES	41
5.3. RECOMENDACIONES	43
Capítulo VI	44
FUENTES BIBLIOGRÁFICAS	44
6.1 Bibliografía	44
ANEXO	48
ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA	49
ANEXO 2: ENCUESTA (VARIABLE JUEGOS MOTORES)	51
ENCUESTA 3: VARIABLE II: APRENDIZAJE	53
ANEXO 4: TABLA DE DATOS	55

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de la variable x	84
Tabla 2. Operacionalización de la variable y	86
Tabla 3. Los juegos motores.....	87
Tabla 4. Capacidades motrices básicas.....	88
Tabla 5. Capacidades físicas.....	89
Tabla 6. Aprendizaje en el Área de Educación Física	90
Tabla 7. Aprendizaje cognitivo	91
Tabla 8. Aprendizaje procedimental.....	92
Tabla 9. Aprendizaje actitudinal.....	93
Tabla 10. Los juegos motores y el aprendizaje en el área de Educación Física.....	94
Tabla 11. Los juegos motores y el aprendizaje cognitivo	96
Tabla 12. Los juegos motores y el aprendizaje procedimental.....	98
Tabla 13. Los juegos motores y el aprendizaje actitudinal.....	100

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Los juegos motores	87
Figura 2. Capacidades motrices básicas	88
Figura 3. Capacidades físicas	89
Figura 4. Aprendizaje en el área de educación física	90
Figura 5. Aprendizaje cognitivo	91
Figura 6. Aprendizaje procedimental	92
Figura 7. Aprendizaje actitudinal	93
Figura 8. Los juegos motores y el aprendizaje en el área de educación física	95
Figura 9. Los juegos motores y el aprendizaje cognitivo	97
Figura 10. Los juegos motores y el aprendizaje procedimental	99
Figura 11. Los juegos motores y el aprendizaje actitudinal	101

RESUMEN

Este estudio ha sido elaborado basandose en Los Juegos Motores y vincular sus efectos con el Aprendizaje en el Area de Educación Física de los estudiantes del tercer grado de primaria de la IE Parroquial Maria Reyna - Huaral 2018. Lo mas trascendente de sus objetivos es enfatizar si los juegos motores tienen vinculacion con el aprendizaje en el sector de la educación física.

En esta investigación se a considerado el tipo descriptivo, con un diseño correlacional, se a empleado los instrumentos necesarios para la aplicación de la encuesta con los cuestionarios confeccionados para tal hecho, tomandose en cuenta la población de 90 alumnos que forman el total de la comunidad estudiantil de la institución correspondiente.

La propuesta estadística se aplico en base a correlacines de Spearman asi como los estadísticos correspondientes tales como el SPSS y la ji cuadrado lo que arroja un valor 0.969, representando una asociación buena.

Palabras clave: juegos motores, aprendizaje, educación física.

ABSTRACT

This study has been elaborated based on the Motor games and link their effects with the Learning in the Area of Education Physical of the students of the third grade of primary h of the EI Parroquial Maria Reyna - Huaral h2018. The most important aspect of its objectives is to emphasize whether motor games are linked to learning in the physical education sector.

In this research, the descriptive type has been considered, with a correlational design, the necessary instruments have been used for the application of the survey with the questionnaires made for this fact, taking into account the population of 90 students that make up the total community student from the corresponding institution.

The statistical proposal was applied based on Spearman correlations as well as the corresponding statistics such as the SPSS and the chi-square which yields a value of 0.969, representing a good association.

Keywords: motor games, learning, physical education.

INTRODUCCIÓN

Debido a la coyuntura en la cual estamos viviendo en el sistema educativo se torna muy trascendente que en la enseñanza se deba considerar eficazmente la aplicación de la Educación Física .

Sabemos que las actividades físicas despiertan el intelecto de los alumnos sobre todo en sus inicios de la etapa escolar ello permitira fortalecer su formacion integral mediante el aprendizaje procedimental, cognitivo y actitudinal, anulando por completo la aplicación de ordenes bruscas o algun castigo que solo causan temor en los niños y debilita su autoestima.

Este estudio consta de cinco capitulos, los cuales pasaremos a desarrollar en esta investigacion aplicando las citas y referencias autorizadas por las normas Appa y a lo dispuesto por el Rglamento Academicos de la Universidad.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

Las variaciones ocurridas referentes a la ciencia y tecnología en el ámbito de la Educación van quedando de lado el concepto de enseñanza aprendizaje. Hoy en día va direccionado hacia un diseño activo y participativo, descubriendo estrategias innovadoras para el aprendizaje: un "aprendizaje significativo". Dávalos Ch. (2011).

En ese sentido ocurren enormes preocupaciones e incomodidades en los padres de familia y profesores; los padres hacen coto para efectuar sus requerimientos y no hay contribución es así que no se ponen de acuerdo para hallar soluciones de las fallencias acontecidas, por lo cual los padres deberían fomentar conciencia a fin de comprometerse con sus hijos por ser niños menores logrando eficazmente con su desarrollos sociales, por lo que los juegos proporcionan ciertas comodidades para la comunicación y el intercambio, se apoya al niño a vincularse como debe ser con otros niños encontrando la comunicación hacia ellos y poder entrenarlos para integrarse a la sociedad.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1 Problema General

¿Cómo se relaciona los juegos motores y el aprendizaje en el área de Educación Física en los estudiantes del 3° grado de primaria de la Institución Educativa Parroquial Maria Reyna, Huaral 2018?

1.2.2 Problemas Específicos

- a) ¿Cuál es la relacion existente entre los juegos motores y el aprendizaje cognitivo en el área de Educación Física en los estudiantes del 3° grado de primaria de la Institución Educativa Parroquial Maria Reyna, Huaral 2018?
- b) ¿Qué relación hallamos entre los juegos motores y el aprendizaje procedimental en el area de Educación Física en los estudiantes del 3° grado de primaria de la Institución Educativa Parroquial Maria Reyna, Huaral 2018?
- c) ¿Qué relación existe entre los juegos motores y el aprendizaje actitudinal en el área de Educación Física en los estudiantes del 3° grado de primaria de la Institución Educativa Parroquial Maria Reyna, Huaral 2018?

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo General

Formar la relación entre los juegos motores con el aprendizaje en el área de Educación Física en los estudiantes del 3° grado de primaria de la Institución Educativa Parroquial María Reyna, Huaral 2018.

1.3.2 Objetivos Específicos

- a) Disponer la relación entre los juegos motores con el aprendizaje cognitivo en el área de Educación Física en los estudiantes del 3° grado de primaria de la Institución Educativa Parroquial María Reyna, Huaral 2018.
- b) Fijar la relación existente entre los juegos motores con el aprendizaje procedimental en el área de Educación Física en los estudiantes del 3° grado de primaria de la Institución Educativa Parroquial María Reyna, Huaral 2018.
- c) Especificar la relación existente entre los juegos motores con el aprendizaje actitudinal en el área de Educación Física en los estudiantes del 3° grado de primaria de la Institución Educativa Parroquial María Reyna, Huaral 2018.

1.4 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

La trascendencia de los juegos motores tiene mucha relevancia en el ámbito educativo, en ese sentido existe estudio tomara en cuenta muchos aspectos vinculados a mejorar el

aprendizaje. Ante ello en la variable dependiente referente a los juegos motores y su vinculación con el aprendizaje en el Área de Educación Física en los alumnos del Tercer Grado de Primaria en la IE Parroquial María Reyna – Huaral- 2018.

Tenemos que saber con claridad que todos los niños poseen vivencias referentes al juego lo que es una necesidad básica en su desarrollo, en ese sentido debemos brindar la trascendencia debida para reforzar todos estos juegos empleándolos diariamente, ya que un niño con mucha estimulación, utilizándose todas las estrategias de los juegos estará capacitado para desarrollar su inteligencia formando así un niño para enfrentarse a los retos presentados en su desarrollo, y enfrentarse a este mundo competitivo.

1.5 DELIMITACIÓN DEL ESTUDIO

a) Delimitación Espacial

Este estudio se efectuó en la IE María Reyna ubicado en la ciudad de Huaral con hechos acontecidos durante el año 2018.

b) Delimitación Temporal

Este estudio se ha efectuado durante el año 2018 en la Institución Educativa que se halla en el área geográfica de Huaral.

c) Delimitación de Recursos

En este estudio se contó con recursos humanos como son alumnos, padres de familia, docentes y directivos de la institución..

1.6 VIABILIDAD DEL ESTUDIO

Este estudio es viable por cuanto se cuenta con información bibliográfica, hemerográfica así también con recursos económicos que serán solventados en su totalidad por el investigador.

Capítulo II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Al respecto según lo manifestado por

Orellana (2010) sostiene : Los trabajos lúdicos en el incremento integral del aprendizaje de niños y niñas; los hallazgos descubiertos en el presente artículo llegan a la conclusión de que los trabajos lúdicos en el nivel inicial, ostentando que los niños y niñas asimilen conciencias de sus vivencias corporales; descubran la vida a través del movimiento de los sentidos y el juego, controlen, coordinen y diferencien las partes del cuerpo en el tiempo y el espacio. Una de las razones para permanecer en el proceso de aprendizaje es la incapacidad para completar tareas divertidas por el retraso del desarrollo de agilidad y habilidad. Ante esta realidad, se ha diseñado un manual que contiene técnicas de aprendizaje para que los docentes puedan introducir estrategias innovadoras para las aplicaciones de enseñanza y seguir procesos lógicos y sistemáticos. Los

objetivos propuestos permiten mejorar las tareas lúdicas de los niños en la "guardería", lograr resultados positivos, obtener el desarrollo integral del aprendizaje, exponer hechos, reconocer estrategias y diseñar manuales para el desarrollo de la matemática lógica. (p. 25)

En ese sentido Bello, (2009) manifiesta en su tesis: **Influencia de juegos didácticos en el aprendizaje de las matemática**; mediante este trabajo se permitira determinar el “nivel de influencia del uso de juegos didácticos en el aprendizaje de Matemática en la 1 Etapa en la Escuela Básica Simón Bolívar de Coro”. El tipo de investigación es diseño experimental y diseño experimental, en este sentido se utilizan muestras de 88 sujetos y para ellos se utilizan dos métodos alternativos de respuesta, el instrumento tiene un alto coeficiente de confiabilidad de 0.85, que se obtiene por recálculo. Afuera. Correlación de términos pares e impares. La estrategia se basa en el método básico de enseñanza de las matemáticas. El método de enseñanza se centra en los profesores, los estudiantes y la motivación para realizar de forma sistemática el conocimiento y el aprendizaje. El análisis de los resultados se baso a La técnica de inducción realiza un análisis cualitativo basado en la categoría de respuesta y el porcentaje de frecuencia relativa. Conclusión: el 89% de los niños y niñas utilizan las estrategias de enseñanza del maestro para mostrar habilidades y destrezas en las tareas de aprendizaje, e implementar estas importantes y necesarias estrategias. (p. 49)

Gil, (2015). Sostiene en su tesis: **Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada**; la elaboración de este artículo de la revista iberoamericana de educación N° 47 ha permitido que los niños ubiquen en su cuerpo y en el movimiento los caminos para ingresar en relación con la realidad que los envuelve y, de esta forma, obtener los primeros conocimientos en relación al mundo en el cual se desarrollan. Indudablemente el descubrimiento progresivo de su cuerpo como fuente de sensaciones, la exploración de las probabilidades de acciones y funciones corporales, constituyeron experiencias necesarias las cuales se construyen mediante el pensamiento infantil. De igual forma, las relaciones afectivas establecidas en situaciones de la actividad motriz, particularmente a través del juego, fueron fundamental para el desarrollo emocional.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Britaldo, (2006) sostiene en su tesis: **Influencias del juegos basados en dinámicas de animación y agrupación en el proceso de socialización**; este artículo se efectuó con el objetivo de mejorar el proceso de socialización de los niños y niñas del primer grado de la I.E. N° 82720 de la comunidad de Coyundes Grandes, departamento de Cajamarca, lugar de labor con la participación del grupo integrado por 120 alumnos (grupos únicos) y el equipo de investigación conformados por cinco docentes, cuyo propósito fue explicar cómo influye el juego con dinámicas en la socialización de los niños en estudio. Los objetivos consistieron en mejorar el proceso de socialización mediante la aplicación de un programa de juegos basados en dinámicas de animación y agrupación; aplicarse instrumentos de colección de datos y poderse determinar la

influencia del programas en los niños y niñas antes indicados, los cuales fueron logrados en forma eficiente y, el programa consistió en el desarrollos de 10 dinámicas y comprendió un periodo de tres meses, trabajando diez semanas lectivas, durantes 90 minutos cada una de ellas, las mismas que fueron cinco de animación y cinco de agrupación. Como se muestra en las tablas y gráficos estadísticos correspondientes, el plan es efectivo. Al finalizar la etapa de aplicación redinámicas a niños y niñas, aquellos que eran buenos en sociabilidad, comunicación, inhibición y fácil integración en el grupo de trabajo, contribuyeron así a mejorar el posprocesamiento de la enseñanza y el aprendizaje. (p. 48)

Carmen, (2007) realizo la tesis:**El juegos como estrategias de aprendizajes en el aulas**; el siguiente artículo reconoce al juegos como estimulantes primordiales para el desarrollos de los niños alrededor del mundos, sin tomarse en cuentas razas, credos, ni ideologías. Tuvos sus orígenes en Grecias. La ideas helénicas del juegos apareces en la épicas de Homeros y de Hesíodos y se le concibiós como una nociones de poderes físicos, luego pasas a ser paideias como el inocentes juegos de niños. (p. 57).

2.2 BASES TEÓRICAS

2.2.1. Teoría del juego como anticipación funcional:

Storms, (991) Memciona: "El juego es objeto de un estudio psicológico esencialmente, cuando se constata en primer lugar el rol del juego como algo

poco comun de pensamientos desarrollados y de las tareas". Se basan en investigaciones de Darwin que sostiene que sobreviven las clases que se adaptan mejor a las inclemencias del clima. En ese sentido el juego es una capacitacion recibida para el proceso de su desarrollo de vida.

Froebel, F. Se encuentra citado por **Arauja, (20x10)** sostiene:

La palabras el juegos forma los componentes de los cuales experimenta el niño de acuerdo a su edad. Asignando sesa cada celemento la vida, el sentimiento, la predisposicion de poder oírse y de hablarse lo que él siente de igual forma, figurese de igual forma que todo elementos escucha y habla; y no duda, desde el inicio de su manifestacion interior, en conceder Es similar a comer piedras, árboles, plantas, flores, animales y todo lo que los rodea. Para un niño de esta edad, la importancia de lograr el éxito académico es que sus padres y su familia se encargarán de cuidar, nutrir y desarrollar su propia vida, que se reconecta internamente con la vida de la naturaleza.. (p. 88)

Juegos deportivo, en merito a lo mencionado por Calero, (1998) indica que:

Es un juego especial, que favorece realmente al estudiante y sujeto rnormas a libertad de accióneen su práctica. Los deportes es una institucion de la inteligencia por la adaptacion del medio, del carácter, por la aseveracion del “yo”, de la intencion, de la disputa contra el inconveniente, por el juicio, debido a que la volunta es el camino del juicio al acto, el juego deportivo presenta una peculiaridad mixta porque de un lado son mas dificiles que los otros juegos, requiriendo una gran

suma de habilidades y resistencia, por otra parte son mas libres y espontaneos que todos los demas juegos. (p.35)

Clasificación de los juegos en el Perú sen merito a lo sostenido por **Bello**, (2009) Sabemos que en nuestro amado Peru los juegos se catalogan por la propugnan la Escuela de Educació Física en los años de 1948, cuyoss docente es el Sr. Emilio Montoya, el cual ha publicado entre los educadores de educación primaria en los años de 1957 y 1958, las estructuras de la metodologías pedagógica. Veremos dicha clasificacion seguidamente:

Juegos visuales

Podemos definir juegos que soporten funciones visuales Estos juegos pertenecen a la era lúdica de los juguetes y se desarrollan con el apoyo de elementos especiales, como cosas que hacen luz suspendida: cubos y conos brillantes. Prisma, inserta una tabla de madera con figuras geométricas, un juguete con sentido del color.

Juegos auditivos

Posee como fin ejercitar la reeatencion de oir. Su objetivo es que los competidores reaccionen ante un conjunto de tonos para que lo limiten, copien el ritmo que los acompaña, o algun otro ejercicio similar.

Juegos táctiles

“Estos juegos apoyan al desarrollo del sentido del tacto y los niños lo efectuan con diferentes juguetes como muñecas y animales de materiales

blandos, cubos de distintos tamaños, tablillas donde se resalte las superficies lisas”. (Cacñahuary & Mancco, 2013, p.85).

Juegos del sentido básico

Gastón María, en su investigación Metodologías Generales “nos manifiesta referente al sentido básico al indicarle el material de Montessori identificándolo con él, que nos otorga sensación de los pesos, debido a que necesitan la reutilización de mucho peso”.

Estrategia del juego: Gálvez, (2001) define que:

Internamente, este es el prototipo de constructivismo en el que insiste Vygotsky. El juego es considerado una de las estrategias extraordinarias que determinan las habilidades de crecimiento de los niños, no solo porque promueve la internalización y reconstrucción de procesos psicológicos avanzados, sino también porque libera a los niños de la coerción, las normas y los contenidos de los niños. Formación, restauración del verdadero significado del término escuela, etc. En este sentido, los docentes están obligados a tener una comprensión histórica del papel de la teoría, práctica y actitud estructural.

2.2.2 El Aprendizaje

Teorías del Aprendizaje

Escamilla, (2000) Indica que:

Los científicos en áreas vinculadas a la educación (pedagogos, psicólogos, etc.), han confeccionado teorías que intentan explicar el aprendizaje. Estas teorías difieren unas de otras, debido a que no son más que puntos de vistas diferentes de un problema, ninguna de las teorías tiene la capacidad de explicar totalmente este proceso. (p. 29)

Pérez, (1988), En mayor profundidad, “cree que la mayoría de las teorías del aprendizaje son modelos explicativos obtenidos en respuestas experimentales, referidos al aprendizaje de laboratorio”, que pueden explicar relativamente las operaciones reales de reprocesamiento natural del aprendizaje accidental y las operaciones realizadas en el laboratorio aula de manera similar, establece que todas las teorías del aprendizaje deben proporcionar explicaciones de aprendizaje e implementar el siguiente proceso:

- Bases bioquímicas y fisiológicas del aprendizaje: “Donde es esencial indicar la fisiología de la sensación, percepción, asociación, retención y acción”. (p. 97)
- Anomalías de adquisición: “Son todas aquellas dimensiones de distintos factores que pueden indicar las peculiaridades en la adquisición de un nuevo aprendizaje”. (p. 98)
- Fenómenos de transferencias: “Toda teoría del aprendizaje debe afrontarse el tema de la transferencia, del valor de un aprendizaje concreto para la comprensión y solución de nuevo problema”. (p.98)
- Fenómenos de invención, creatividad: “Es un tipos particular de transferencias o uno entres tantos tipos de aprendizaje (de destrezas,

simbólico, de conceptos, de principios y de solución de problemas)”. (p. 99)

Skinner propuso diferentes condiciones operativas y conceptos didácticos programados.

Concepto de Aprendizaje

Puente, (2007) Sostiene: “El aprendizaje es la variación en los procesos mentales y en el reconocimiento. Desde esta órbita, el aprendizaje es el valor del proceso que incluyendo la percepción de estímulos, la recuperación reconocimiento ideal, la anticipación de eventos y la conducta”. (p. 48)

Herrera, H. citado en Almeyda, (2013) Señala que:

El aprendizaje es un proceso desarrollado activamente en cada persona. Más que un receptor pasivo de reconocimiento y de información, la persona es una activa constructora de su conocimiento y lo logra sobre la base de los conocimientos que anticipadamente ha logrado, los que desempeñan un rol críticos en su procesos de aprendizajes y en su actuación. (p. 56)

Destrezas sensorimotoras

Rodríguez, (1971) refiere: "Es el reaprendizaje seguido de práctica, que se efectúa para ajustarse los movimientos y la estimulación esensorial" (p. 49).

Tipos de aprendizaje

Aprendizaje cognitivo

Rodríguez, (1971) sostiene que “estudios de los procesos intervinientes durante el proceso de información (PI), desde la entrada sensorial, pasando por el sistema cognitivo (SC), hasta que la respuesta es reproducida”. (p. 98).

Aprendizaje procedimental

Rodríguez, (1971), sostiene que “es el conjunto de acciones y estrategias conscientes que están planeadas para promoverse el proceso de enseñanza y aprendizaje que faciliten a los participantes desarrollar secuencias de habilidades para aprender”. (p. 98)

Aprendizaje actitudinales,

Rodríguez, (1971), Comenta que “las variaciones o adquisición de actitudes se consigue sólo persuadiéndose o atendiendo información, porque más trascendente que el mensaje es quién lo remite”.

- Este objetivo se puede lograr de manera más efectiva revelando modelos o provocando conflictos obvios entre juicios, sentimientos y acciones.
- Requiere disposición a la variación por parte de quien aprende.

2.3 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

1. Importancia del Juego:

“La importancia de los juegos radica actualmente en dos aspectos: Teórico Práctico y Evolutivo Sistémico, es decir que debe guiar a los alumnos en la

realización armónica entre los componentes que hacen intervenir al movimiento y la actividad musical”. (Orellana, 2010, p. 57)

2. **Juegos Motores:** “Es una organización lítica que se caracteriza por el empleo significativo de la motricidad los juegos motores deberían estar encuadrados en relación con sus contenido esencial”. (Orellana, 2010, p. 57)
3. **Locomoción:** “Se ha descrito como una serie de movimientos alternantes, rítmicos de las extremidades y del tronco que determinan un desplazamiento hacia delante del centro de gravedad”. (Arteaga, 1999, p. 49)
4. **Lanzamiento:** “El lanzamiento es toda secuencia de movimientos que implique arrojar un objeto al espacio con uno o ambos brazos” (Britaldo, 2006, p. 54)
5. **Recepción:** “La recepción consiste en detener el impulso de un objeto, que ha sido arrojado, utilizando brazos y manos” (Cutrera, 1974, p. 25)
6. **Equilibrio:** “El equilibrio o sentido de equilibrio es una de las aptitudes más preciadas de alcanzar, porque el dominio de ese sentido es la que permitirá a los atletas realizar alguna acrobacia, no desplomarse en el piso y golpearse”. (Cutrera, 1974, p. 28)
7. **Agilidad:** “Una de las cuatro dotes de los cuerpos gloriosos que consiste en la facultad de trasladarse de un lugar a otro instantáneamente”. (Navarro, 2005, p. 69)

- 12. El aprendizaje:** “Es el proceso que a través del cual adquieren o modifican habilidades, conocimiento y conductas o revalores como resultado del estudio la experiencia e instrucción y la observación”. (Almeyda, 2013, p. 63)

2.4 FORMULACIÓN DE LAS HIPÓTESIS

2.4.1. Hipótesis General

Existe una relación significativa entre los juegos motores y el aprendizaje en el área de Educación Física en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa Parroquial María Reyna, Huaral 2018.

2.4.2. Hipótesis Específicas

- a) Existe una relación significativa entre los juegos motores y el aprendizaje cognitivo en el área de Educación Física en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa Parroquial María Reyna, Huaral 2018.

- b) Existe una relación significativa entre los juegos motores y el aprendizaje procedimental en el área de Educación Física en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa Parroquial María Reyna, Huaral 2018.
- c) Existe una relación significativa entre los juegos motores y el aprendizaje actitudinal en el área de Educación Física en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa Parroquial María Reyna, Huaral 2018.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 DISEÑO METODOLÓGICO

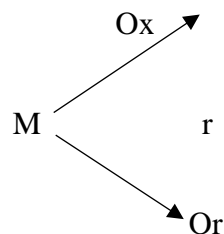
Tipo y Diseño de Investigación

“La investigación es de tipo no experimental (ex post facto) de corte transversal, con un solo corte muestral, ya que el propósito de la investigación es examinar la relación entre dos variables” (Salkind, 1999).

En este sentido, “la investigación proporciona indicios de la relación que podría existir entre dos o más cosas o de que también uno o más datos podrían redar un resultado específico” (Salkind, 1999, p. 19).

“El diseño de la investigación es descriptivo correlacional. Los estudios correlacionales tienen como propósito medir el grado de relación que existe entre dos o mas conceptos, categorías o variables” (Hernandez, Fernandez & Baptista, 2006, p. 121). Por lo tanto, Esta investigación nos permite comprender el grado de relación entre las dos variables (juegos deportivos y aprendizaje en el campo de la educación física).

La representación del diseño de la investigación es la siguiente:



Donde:

M = Muestra de Investigación

Ox = Observaciones de la variable “Juegos motores”

Oy = Observaciones de la variable “Aprendizaje en el área de Educación Física”

r = Índice de relación entre ambas variables

En cuanto al diseño elegido para la recolección de datos, es un diseño correlacional. Según Hernández, Fernández y Baptista (2010) “este tipo de diseño describe la relación entre dos o más categorías, conceptos o variables en un momento determinado”. (p. 154)

3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

a. Población

GRADO	SECCION	Nº DE ALUMNOS	Nº DE ALUMNAS	ALUMNOS X SECCIÓN
3er grado	“A”	16	14	30
3er grado	“B”	15	14	29
3er grado	“C”	16	15	31
TOTAL				90

La población está constituida por 90 estudiantes del tercer grado de primaria de menores, del año académico 2018 de la Institución Educativa Parroquial María Reyna, Huaral 2018.

b. Muestra

La muestra es de carácter arbitrario y está constituida por 90 alumnos, del tercer grado de educación primaria, secciones A, B y C de la Institución Educativa Parroquial María Reyna, Huaral 2018.

3.3 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Tabla 1

Variable X

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Capacidades motrices		4	Bajo	4 -7
básicas			Moderado	8 -11

			Alto	12 -16
			Bajo	5 -9
Capacidades físicas	5		Moderado	10 -14
			Alto	15 -20
Los juegos motores	9		Bajo	9 -17
			Moderado	18 -26
			Alto	27 -36

Tabla 2

Variable Y

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
			Bajo	3 -5
Aprendizaje cognitivo		3	Moderado	6 -8
			Alto	9 -12
Aprendizaje procedimental		3	Bajo	3 -5
			Moderado	6 -8
			Alto	9 -12
Aprendizaje actitudinal		3	Bajo	3 -5

		Moderado	6 -8
		Alto	9 -12
		Bajo	9 -17
Aprendizaje significativo	9	Moderado	18 -26
		Alto	27 -36

3.4. TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.4.1. Técnicas

Encuestas. - Se empleó con los estudiantes que participaron en la ejecución de los juegos motores y el aprendizaje en el área de Educación Física.

Análisis documental. - Se utilizó esta técnica para analizar las normas, leyes, reglamentos e información bibliográfica y diagnóstico situacional relacionados con la investigación.

3.4.2. Instrumentos:

Guía de entrevista: Sirvió como hoja de ruta para el desarrollo de la entrevista dirigido a estudiantes de la institución educativa parroquial María Reyna, Huaral 2018.

Cuestionario estructurado. Dirigido a los estudiantes de la institución educativa parroquial María Reyna, Huaral 2018.

Para medir la variable Juegos Motores y Aprendizaje en el Área de Educación Física se consideró la escala de Likert:

Variable 1: Juegos Motores

En inicio (1) En proceso (2) Logro previsto (3)

Logro destacado (4)

Variable 2: Aprendizaje en el Área de Educación Física

Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3)

Casi siempre (4) Siempre (5)

3.5. MÉTODO DE ANÁLISIS DE DATOS

Según Chávez, N. (1994) tomando como referente la estadística descriptiva “se utiliza en la distribución de frecuencia y porcentaje para expresar una visión general del conjunto de datos obtenidos por la aplicación del instrumento”, esto significa realizar el análisis estadístico de los datos obtenidos. Además, para la presentación de los datos se utilizará una técnica gráfica, al respecto según Balestrini, M. (2002, p.53) refiere que “estas técnicas están relacionados con cuadros estadísticos o ilustraciones como son: diagramas circulares, de barras horizontales o de sectores, gráficos de barras, entre otros”, con el propósito de obtener una mejor interpretación de los resultados.

Capítulo IV

RESULTADOS

4.1 ANÁLISIS DESCRIPTIVO POR VARIABLES Y DIMENSIONES

Tabla 3. Los juegos motores

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	26	50,0	50,0	50,0
	Bajo	8	15,4	15,4	65,4
	Moderado	18	34,6	34,6	100,0
	Total	52	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Parroquial María Reyna – Huaral 2018

Para apreciar y comparar mejor, ahora se proporciona la siguiente figura.

Figura 1. Los juegos motores

De la fig. 1, un 50,0% de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Parroquial María Reyna – Huaral 2018, alcanzaron un nivel alto en la variable juegos motores, un 34,6% consiguieron un nivel moderado y un 15,4% obtuvieron un nivel bajo.

Tabla 4. Capacidades motrices básicas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	23	44,2	44,2	44,2
	Bajo	8	15,4	15,4	59,6
	Moderado	21	40,4	40,4	100,0
	Total	52	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Parroquial María Reyna – Huaral 2018

Para apreciar y comparar mejor, ahora se proporciona la siguiente figura:

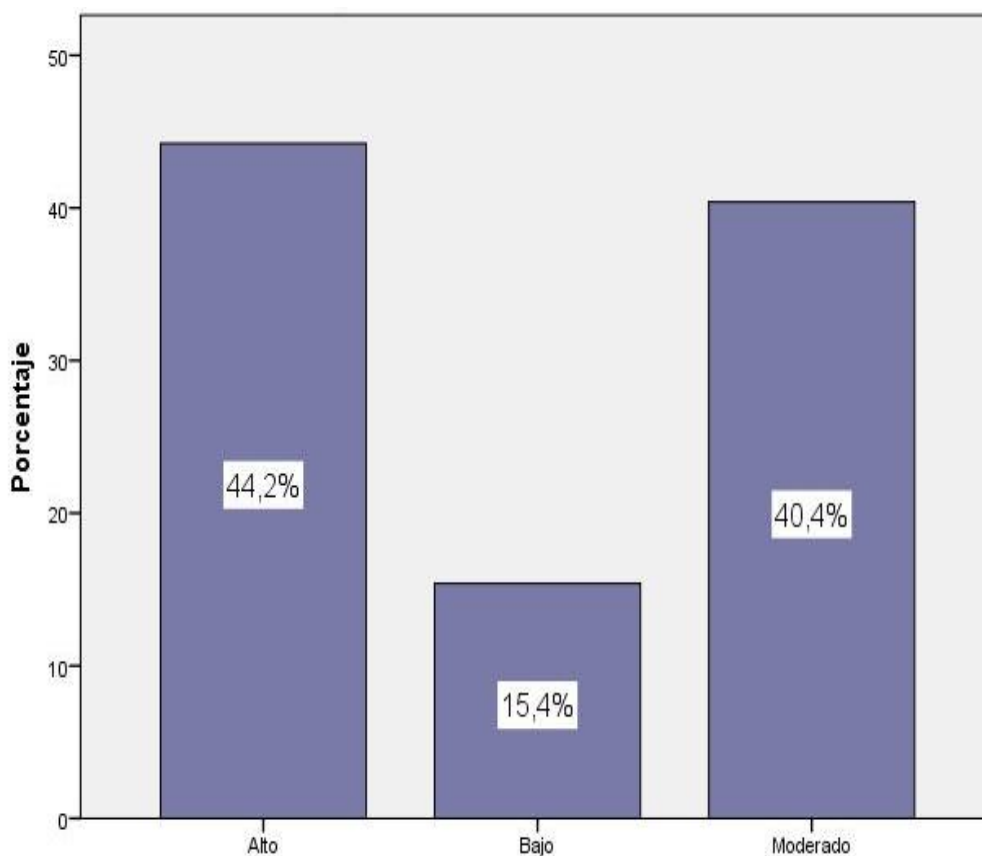


Figura 2. Capacidades motrices básicas

De la fig. 2, un 44,2% de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Parroquial María Reyna – Huaral 2018 alcanzaron un nivel alto en la dimensión capacidades motrices básicas de los juegos motores, un 40,4% consiguieron un nivel moderado y un 15,4% obtuvieron un nivel bajo.

Tabla 5. Capacidades físicas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	23	44,2	44,2	44,2
	Bajo	11	21,2	21,2	65,4
	Moderado	18	34,6	34,6	100,0
	Total	52	100,0	100,0	

Fuente:

Cuestionario aplicado a los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Parroquial María Reyna – Huaral 2018

Para apreciar y comparar mejor, ahora se proporciona la siguiente figura:

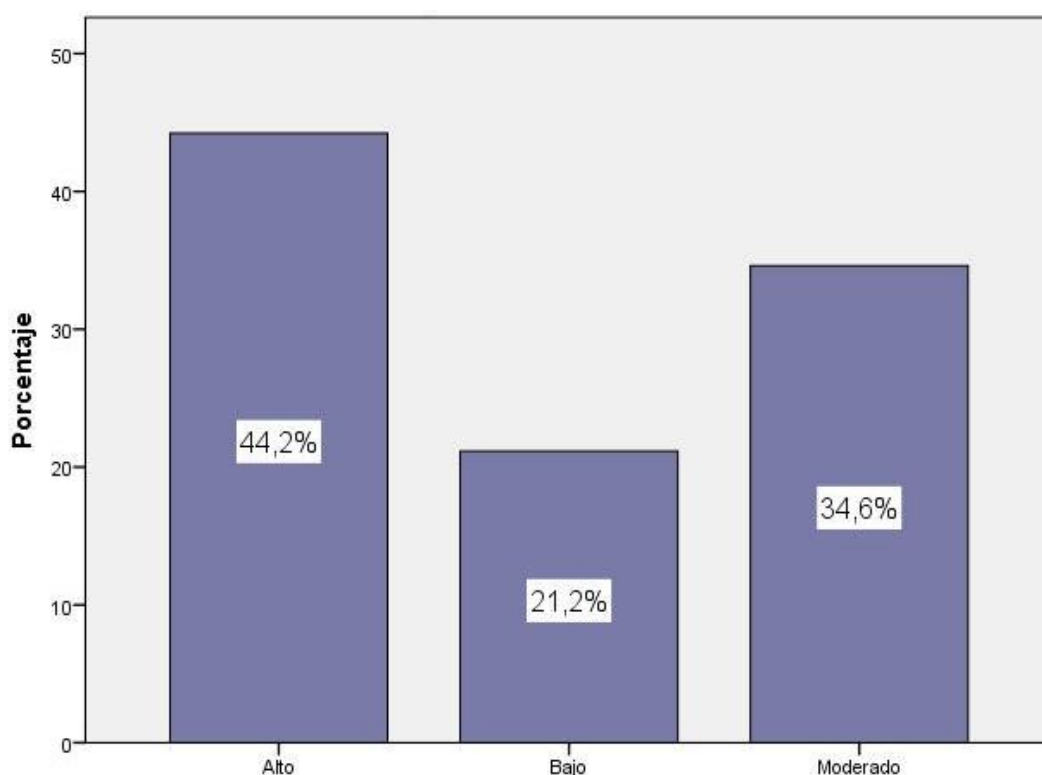


Figura 3. Capacidades físicas

De la fig. 3, un 44,2% de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Parroquial María Reyna – Huaral 2018 alcanzaron un nivel alto en la dimensión capacidades físicas de los juegos motores, un 34,6% consiguieron un nivel moderado y un 21,2% obtuvieron un nivel bajo.

Tabla 6. Aprendizaje en el área de Educación Física

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	6	11,5	11,5	11,5
	Bajo	11	21,2	21,2	32,7
	Moderado	35	67,3	67,3	100,0
	Total	52	100,0	100,0	

Fuente:

Cuestionario aplicado a los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Parroquial María Reyna – Huaral 2018

Para apreciar y comparar mejor, ahora se proporciona la siguiente figura:

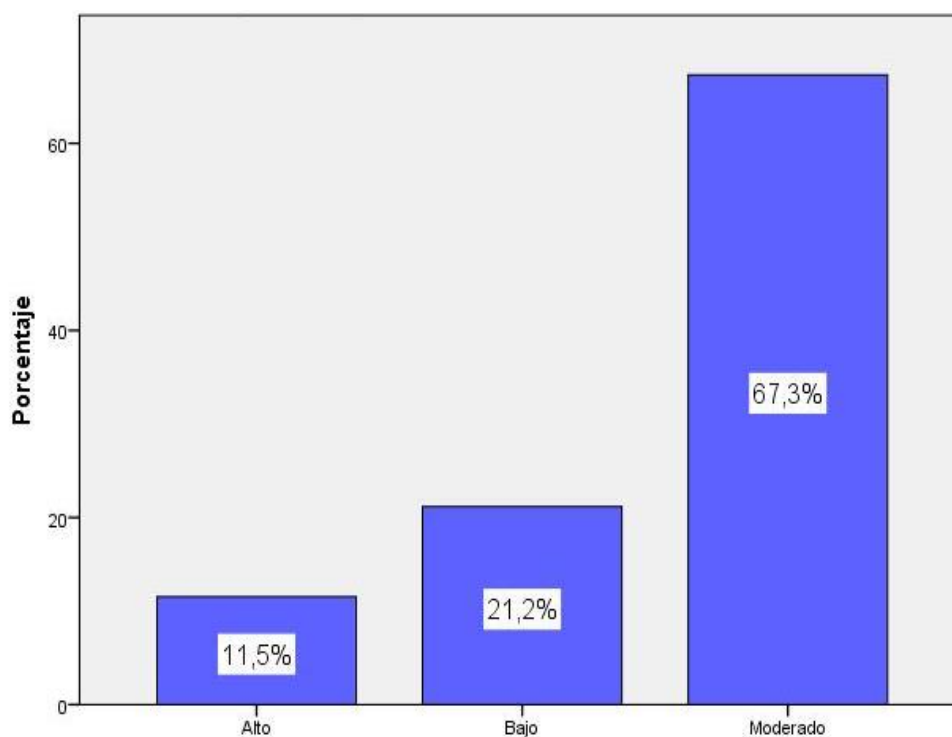


Figura 4. Aprendizaje en el área de Educación Física

De la fig. 4, un 67,3% de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Parroquial María Reyna – Huaral 2018 alcanzaron un nivel moderado en la variable aprendizaje en el área de Educación Física, un 21,2% consiguieron un nivel bajo y un 11,5% obtuvieron un nivel alto.

Tabla 7. Aprendizaje cognitivo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	6	11,5	11,5	11,5
	Bajo	30	57,7	57,7	69,2
	Moderado	16	30,8	30,8	100,0
	Total	52	100,0	100,0	

Fuente:

Cuestionario aplicado a los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Parroquial María Reyna – Huaral 2018

Para apreciar y comparar mejor, ahora se proporciona la siguiente figura:

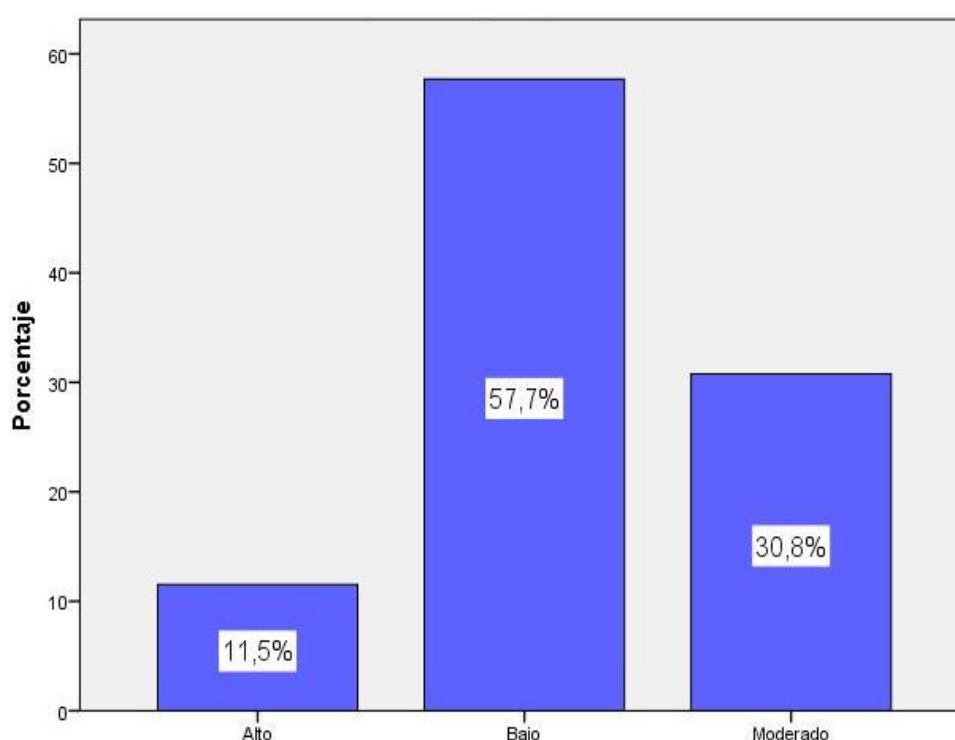


Figura 5. Aprendizaje cognitivo

De la fig. 5, un 57,7% de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Parroquial María Reyna – Huaral 2018 alcanzaron un nivel bajo en la dimensión aprendizaje cognitivo, un 30,8% consiguieron un nivel moderado y un 11,5% obtuvieron un nivel alto.

Tabla 8. Aprendizaje procedimental

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	8	15,4	15,4	15,4
	Bajo	8	15,4	15,4	30,8
	Moderado	36	69,2	69,2	100,0
	Total	52	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Parroquial María Reyna – Huaral 2018

Para apreciar y comparar mejor, ahora se proporciona la siguiente figura:

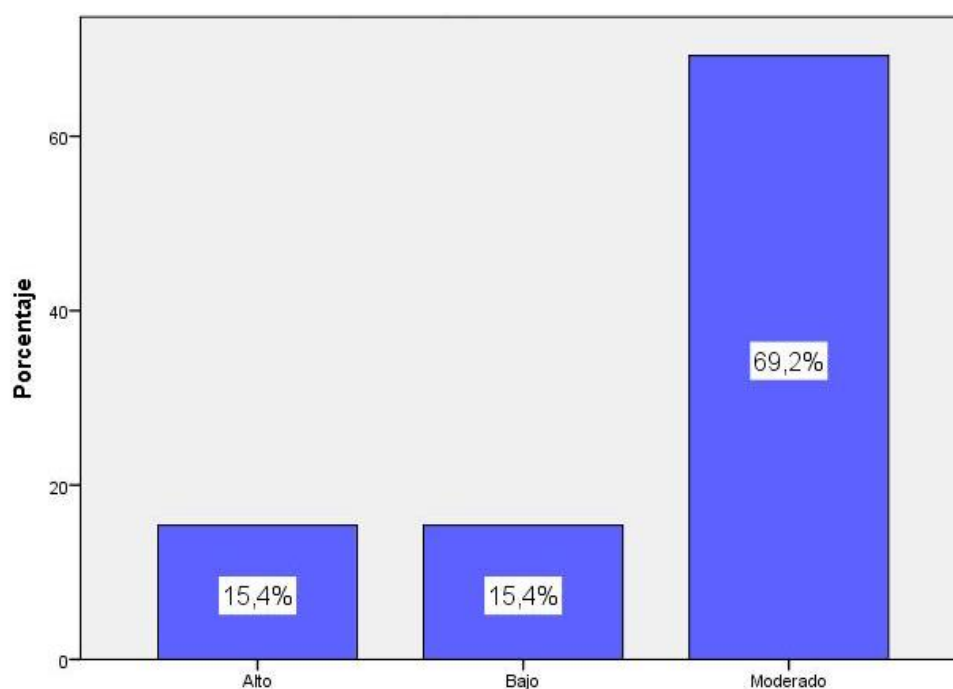


Figura 6. Aprendizaje procedimental

De la fig. 6, un 69,2% de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Parroquial María Reyna – Huaral 2018 alcanzaron un nivel moderado en la dimensión aprendizaje procedimental, un 15,4% consiguieron un nivel alto y un 15,4% obtuvieron un nivel bajo.

Tabla 9. Aprendizaje actitudinal

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	6	11,5	11,5	11,5
	Bajo	9	17,3	17,3	28,8
	Moderado	37	71,2	71,2	100,0
	Total	52	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Parroquial María Reyna – Huaral 2018

Para apreciar y comparar mejor, ahora se proporciona la siguiente figura:

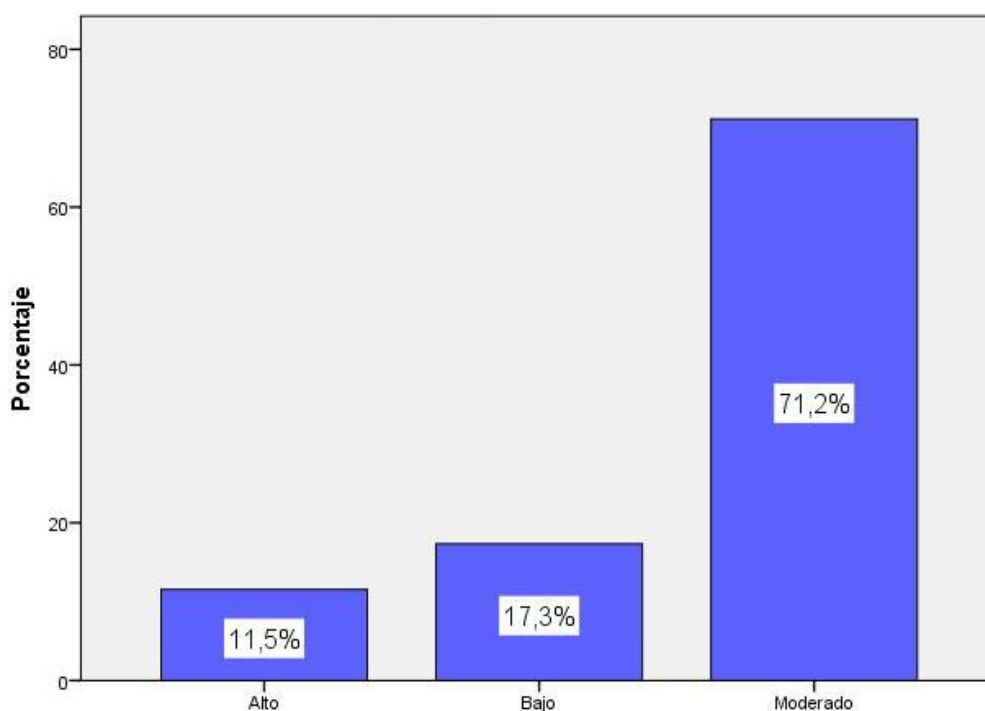


Figura 7. Aprendizaje actitudinal.

De la fig. 7, un 71,2% de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Parroquial María Reyna – Huaral 2018 alcanzaron un nivel moderado en la dimensión aprendizaje actitudinal, un 17,3% consiguieron un nivel bajo y un 11,5% obtuvieron un nivel alto.

4.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

Hipótesis general

Hipótesis Alternativa Ha: Los juegos motores se relacionan significativamente con el aprendizaje en el área de Educación Física de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Parroquial María Reyna – Huaral 2018.

Hipótesis nula H₀: Los juegos motores no se relacionan significativamente con el aprendizaje en el área de Educación Física de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Parroquial María Reyna – Huaral 2018.

Tabla 10. Los juegos motores y el aprendizaje en el área de Educación Física

Correlaciones				
			Los juegos motores	Aprendizaje en el área de Educación Física
Rho de Spearman	Los juegos motores	Coeficiente de correlación	1,000	,547**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	52	52
	Aprendizaje en el área de Educación Física	Coeficiente de correlación	,547**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	52	52

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

Como se muestra en la tabla 10 se obtuvo un coeficiente de correlación de $r= 0.547$, con una $p=0.000(p<.05)$ con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, se puede evidenciar estadísticamente que existe una relación significativa entre los juegos motores y el aprendizaje en el área de

Educación Física de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Parroquial María Reyna – Huaral 2018.

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

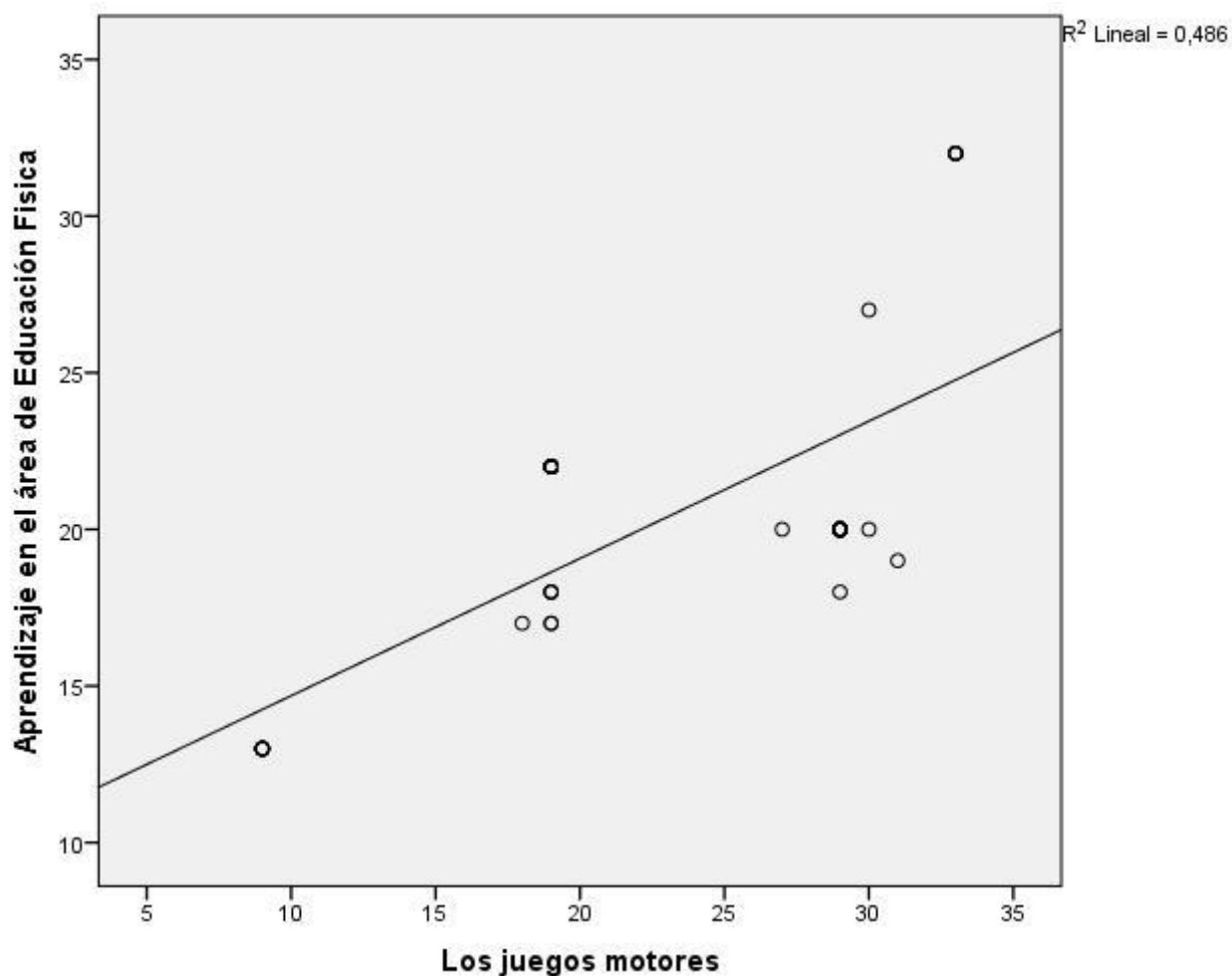


Figura 8. Los juegos motores y el aprendizaje en el área de Educación Física.

Hipótesis específica 1

Hipótesis Alternativa **H1**: Los juegos motores se relacionan significativamente con el aprendizaje cognitivo en el área de Educación Física de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Parroquial María Reyna – Huaral 2018.

Hipótesis nula **H₀**: Los juegos motores no se relacionan significativamente con el aprendizaje cognitivo en el área de Educación Física de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Parroquial María Reyna – Huaral 2018.

Tabla 11. Los juegos motores y el aprendizaje cognitivo

Correlaciones				
			Los juegos motores	Aprendizaje cognitivo
Rho de Spearman	Los juegos motores	Coefficiente de correlación	1,000	,545**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	52	52
	Aprendizaje cognitivo	Coefficiente de correlación	,545**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	52	52

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

Como se muestra en la tabla 11 se obtuvo un coeficiente de correlación de $r = 0.545$, con una $p = 0.000$ ($p < .05$) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe una relación significativa entre los juegos motores y el aprendizaje cognitivo en el área de Educación Física de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Parroquial María Reyna – Huaral 2018.

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

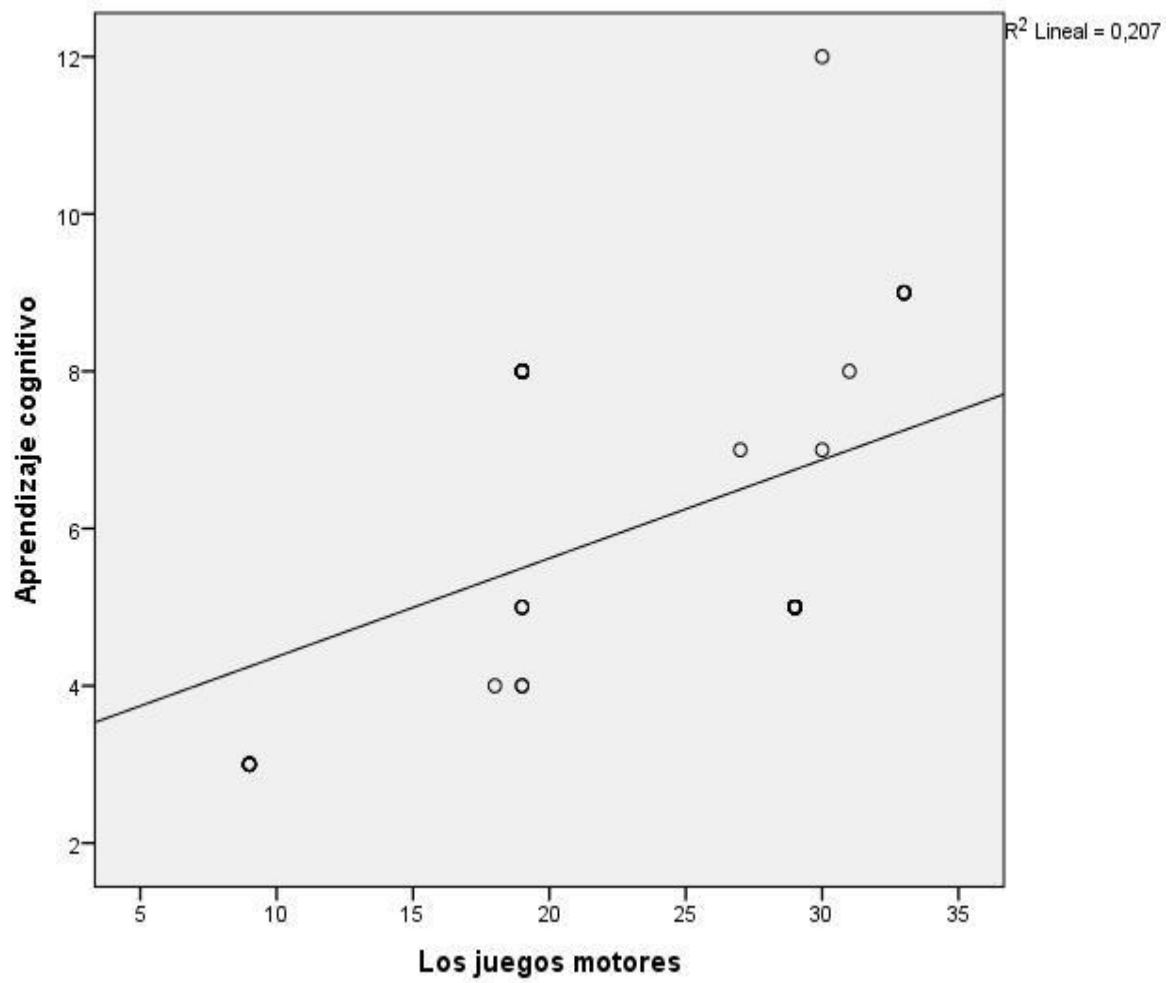


Figura 9. Los juegos motores y el aprendizaje cognitivo.

Hipótesis específica 2

Hipótesis Alternativa **H2**: Los juegos motores se relacionan significativamente con el aprendizaje procedimental en el área de Educación Física de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Parroquial María Reyna – Huaral 2018.

Hipótesis nula **H0**: Los juegos motores no se relacionan significativamente con el aprendizaje procedimental en el área de Educación Física de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Parroquial María Reyna – Huaral 2018.

Tabla 12. Los juegos motores y el aprendizaje procedimental

Correlaciones			Los juegos motores	Aprendizaje procedimental
Rho de Spearman	Los juegos motores	Coefficiente de correlación	1,000	,948**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	52	52
	Aprendizaje procedimental	Coefficiente de correlación	,948**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	52	52

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

Como se muestra en la tabla 12 se obtuvo un coeficiente de correlación de $r= 0.948$, con una $p=0.000(p<.05)$ con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe una relación significativa entre los juegos motores y el aprendizaje procedimental en el área de Educación Física de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Parroquial María Reyna – Huaral 2018.

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

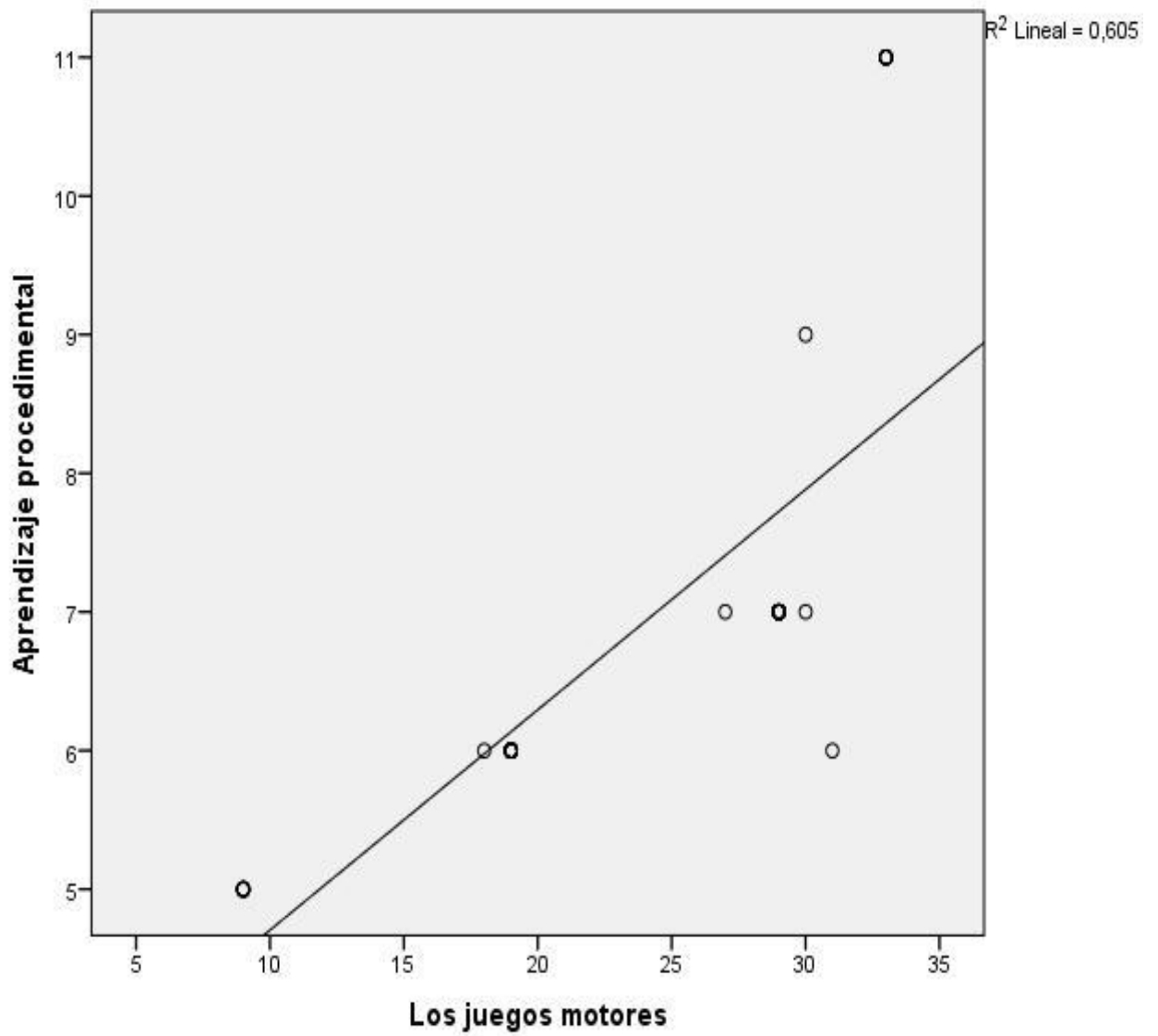


Figura 10. Los juegos motores y el aprendizaje procedimental

Hipótesis específica 3

Hipótesis Alternativa **H3**: Los juegos motores se relacionan significativamente con el aprendizaje actitudinal en el área de Educación Física de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Parroquial María Reyna – Huaral 2018.

Hipótesis nula **H₀**: Los juegos motores no se relacionan significativamente con el aprendizaje actitudinal en el área de Educación Física de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Parroquial María Reyna – Huaral 2018.

Tabla 13. Los juegos motores y el aprendizaje actitudinal

			Correlaciones	
			Los juegos motores	Aprendizaje actitudinal
Rho de Spearman	Los juegos motores	Coefficiente de correlación	1,000	,615**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	52	52
	Aprendizaje actitudinal	Coefficiente de correlación	,615**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	52	52

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

Como se muestra en la tabla 13 se obtuvo un coeficiente de correlación de $r= 0.615$, con una $p=0.000(p<.05)$ con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe una relación significativa entre los juegos motores y el aprendizaje actitudinal en el área de Educación Física de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Parroquial María Reyna – Huaral 2018.

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

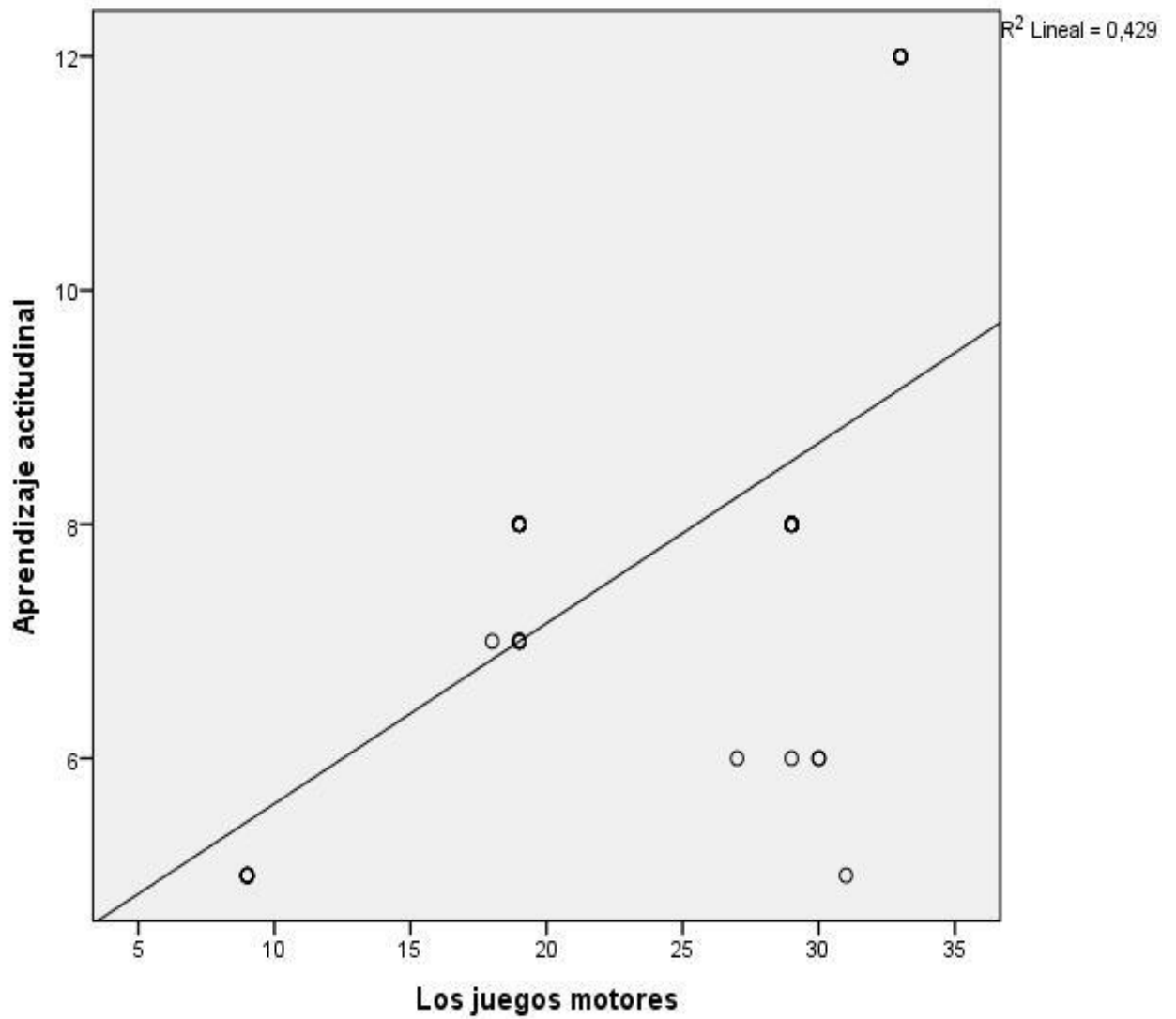


Figura 11. Los juegos motores y el aprendizaje actitudinal

Capítulo V

DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Considerandose los resultados del estudio eubicamos la existencia de una vinculación entre los juegos motores y el aprendizaje en el área de Educación Física de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Parroquial María Reyna – Huaral 2018, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.547, representando una **moderada** asociación.

Este estudio tiene relación con los resultados expuestos por Olga, Orellana Galarza. Martha, Valenzuela Vaca. (2010). En su tesis "**La actividad lúdica en el desarrollo integral del aprendizaje de niños y niñas**"; La información obtenida en este artículo indica que el entretenimiento inicial fue diseñado para concienciar a los niños de su experiencia física. Descubre el mundo a través del movimiento de los sentidos, juega en el tiempo y el espacio, controla, coordina y distingue todas las partes del cuerpo.

Una de las razones del retraso en el proceso de aprendizaje es la falta de entretenimiento. Porque reduce el desarrollo de habilidades y habilidades. El análisis e interpretación de los resultados se realiza en forma de tablas, porcentajes y gráficos con el fin de observar mejor los resultados. Las conclusiones y sugerencias también permiten evaluar el trabajo de los docentes en el área de recreación y continuar fortaleciendo el desarrollo tecnológico para lograr un mejor aprendizaje.

En referencia a la hipótesis específica 1 existe una relación significativa entre los juegos motores y el aprendizaje cognitivo en el área de Educación Física de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Parroquial María Reyna – Huaral 2018, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.545, representando una **moderada** asociación.

5.2. CONCLUSIONES

De las pruebas efectuadas concluimos:

1. **Primera:** Se halló vínculo entre los juegos motores y el aprendizaje en el área de Educación Física de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Parroquia María Reyna – Huaral 2018, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.547, representando una **moderada** asociación.
2. **Segunda:** Existe una relación significativa entre los juegos motores y el aprendizaje cognitivo en el área de Educación Física de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Parroquial María Reyna – Huaral 2018, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.545, representando una **moderada** asociación.
3. **Tercera:** Existe una relación significativa entre los juegos motores y el aprendizaje procedimental en el área de Educación Física de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Parroquial María Reyna – Huaral 2018. La correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.948, representando **muy buena** asociación.
4. **Cuarta:** Existe una relación significativa entre los juegos motores y el aprendizaje actitudinal en el área de Educación Física de los estudiantes del

tercer grado de primaria de la I.E Parroquial María Reyna – Huaral 2018, porque la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.615, representando una **buena** asociación.

5.3. RECOMENDACIONES

- a) Difundir los resultados de la investigación a nivel nacional y regional para que las autoridades educativas tengan como referente las variables y dimensiones estudiadas, que estas pueden replicadas en las instituciones que lideran.
- b) Los docentes deben promover los juegos deportivos dentro y fuera de la entidad para potenciar su motricidad general y fina con el fin de desarrollar su formación integral.
- c) Las instituciones educativas deben capacitar a sus maestros para enseñar y aprender mejor a los niños y tratar de desarrollar valores y principios positivos entre los estudiantes.
- d) El departamento competente de instituciones educativas debe mejorar el espacio de entretenimiento y el entorno académico para estimular y estimular el desarrollo motor y el aprendizaje de los niños.
- e) Todos los actores de la educación deberíamos estar preocupados por crear, aplicar y difundir las diversas estrategias para que nuestros alumnos mejoren su aprendizaje.

Capítulo VI

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

6.1 Bibliografía

Almeyda, O. (2013). Estrategias Metodológicas" Métodos, técnicas y dinámicas para un aprendizaje significativo. . Lima Perú. : Primera edición. Ediciones y Representaciones B. Honorio J.

Arauja, R. (2010). Teorías contemporáneas del aprendizaje". Lima Perú. : Ediciones Magíster.

Arteaga, M. V. (1999). Desarrollo de la expresividad corporal: Tratamiento globalizador de los contenidos de representación. . España. : Editorial INDE.

Bello, P. (2009). Influencia de juegos didácticos en el aprendizaje de las matemáticas". Venezuela: Simn Bolivar.

Britaldo, N. G. (2006). Britaldo, Azula N. Maximila, Gálvez G. Héctor Eduardo Guevara F. Santiago, Silva B. Idrogo, Vásquez. (2006). "Influencia del juego basado en dinámicas de animación y agrupación en el proceso de socialización. Cajamarca: UTC.

Calero, M. (1998). Importancia del Juego. Lima: Amazonas.

Carmen, M. T. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Lima: UNMSM.

Cutrera, J. (1974). Técnicas de recreación. . Buenos Aires: Stadium.

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

Gálvez, J. (2001). Métodos y técnicas de aprendizaje". Lima Perú. : Cuarta Edición.
Imprenta Gráfica Norte S.R.L.

Gil, P. y. (2015). Gil Madrona. Pedro, Onofre, Contreras Jordán Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada". Madrid: Jordan.

Mejia, J. (2009). Aplicación de juegos para lograr el aprendizaje significativo del área de Matemática. Arequipa: UNA.

MINEDU. (02 de FEBRERO de 2012). <http://repositorio.minedu.gob.pe>. Obtenido de <http://repositorio.minedu.gob.pe>

Navarro, V. (2005). El juego simbólico desde la perspectiva de la praxiología. Madrid:
Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales, vol.5.

- Orellana, O. (2010). La actividad lúdica en el desarrollo integral del aprendizaje de niños y niñas". Madrid: Genesis.
- Ortí, J. (2004). La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos. . España.: 2da. Edic. INDE publicaciones.
- Pérez, A. (1988). Análisis didáctico de las Teorías del Aprendizaje. Málaga.: Málaga: Universidad.
- PIAGET. (1982). CONDUCTAS. MADRID: COMPLUTENSE.
- Puente, A. (2007). Cognición y aprendizaje". Fundamentos psicológicos. . Madrid. : Ediciones Pirámide.
- Rodríguez, W. (1971). Dirección del Aprendizaje. Didáctica Moderna. . Lima Perú.: Tercera Edición. Editorial Universo S.A.
- Storms, G. (1991). juegos musicales. Divertirse y aprender con ritmos y canciones. . Barcelona. : Editorial GRAO de IRIF, R. L.
- Tineo, L. (2006). Eduque con juegos": Con una estrategia metodológica activa y dinámica. . Lima Perú: Tercera Edic. Printed in Perú.

Vygotsky. (1988). *El Juego*. Cambridge, MA: Harvard University Press: MA: Harvard University Press.

ANEXO

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: LOS JUEGOS MOTORES Y SU RELACIÓN CON EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA EN LA I.E. PARROQUIAL MARÍA REYNA-HUARAL 2018.

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLE	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
¿Qué relación existe entre los juegos motores y el aprendizaje en el área de Educación Física en los estudiantes del 3° grado de primaria de la Institución Educativa Parroquial María Reyna, Huaral 2018?	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 Parroquial María Reyna, Huaral 2018.	Existe una relación significativa entre los juegos motores y el aprendizaje en el área de Educación Física en los estudiantes del 3° grado de primaria de la Institución Educativa Parroquial María Reyna, Huaral 2018.	Variable 1 JUEGOS MOTORES	CAPACIDADES MOTRICES BÁSICAS	TIPO En nuestra investigación se utiliza la investigación de tipo descriptiva explicativa. MÉTODO Descriptivo, Inductivo, Deductivo.
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS			
a) ¿Qué relación existe entre los juegos motores y el aprendizaje cognitivo en el área de Educación Física en los estudiantes del 3° grado de primaria de la Institución Educativa Parroquial María Reyna,	a) Establecer la relación existente entre los juegos motores con el aprendizaje cognitivo en el área de Educación Física en los estudiantes del 3° grado de primaria de la Institución	Existe una relación significativa entre los juegos motores y el aprendizaje cognitivo en el área de Educación Física en los estudiantes del 3° grado de primaria de la Institución Educativa Parroquial	Variable 2 Aprendizaje	COGNITIVO PROCEDIMENTAL ACTITUDINAL	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Huaral 2018?	Educativa Parroquial María Reyna, Huaral 2018.	María Reyna, Huaral 2018.			Se presenta el diseño descriptivo correlacional.
b) ¿Qué relación existe entre los juegos motores y el aprendizaje procedimental en el área de Educación Física en los estudiantes del 3° grado de primaria de la Institución Educativa Parroquial María Reyna, Huaral 2018?	b) Establecer la relación existente entre los juegos motores con el aprendizaje procedimental en el área de Educación Física en los estudiantes del 3° grado de primaria de la Institución Educativa Parroquial María Reyna, Huaral 2018.	Existe una relación significativa entre los juegos motores y el aprendizaje procedimental en el área de Educación Física en los estudiantes del 3° grado de primaria de la Institución Educativa Parroquial María Reyna, Huaral 2018.			
c) ¿Qué relación existe entre los juegos motores y el aprendizaje actitudinal en el área de Educación Física en los estudiantes del 3° grado de primaria de la Institución Educativa Parroquial María Reyna, Huaral 2018?	c) Establecer la relación existente entre los juegos motores con el aprendizaje actitudinal en el área de Educación Física en los estudiantes del 3° grado de primaria de la Institución Educativa Parroquial María Reyna, Huaral 2018.	Existe una relación significativa entre los juegos motores y el aprendizaje actitudinal en el área de Educación Física en los estudiantes del 3° grado de primaria de la Institución Educativa Parroquial María Reyna, Huaral 2018.			

ANEXO 2: ENCUESTA (VARIABLE JUEGOS MOTORES)



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ENCUESTA

VARIABLE I: JUEGOS MOTORES

Instrucciones: Estimado niño, esta encuesta es anónima y tiene como objetivo conocer tus apreciaciones con respecto a los juegos motores en el aprendizaje del área de educación física. En seguida te presentamos 10 ítems para marcar del 1 al 4 con la más absoluta sinceridad, según tu parecer. Muchas gracias.

EN INICIO	EN PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
1	2	3	4

N°	VARIABLE I: JUEGOS MOTORES				
	Dimensión: CAPACIDADES MOTRICES BÁSICAS				
1	Realizo diversos juegos de locomoción con los compañeros del aula, coordinando la vista, brazos y piernas.				

2	Logro realizar lanzamientos y recepción de pelotas a corta y larga distancia durante el juego.				
3	Logro realizar saltos moviendo las partes del cuerpo indicadas por el profesor en distintos tiempos, ritmo y orientación.				
4	Logro realizar en forma correcta los juegos de movimiento de agilidad y equilibrio.				
Dimensión: CAPACIDADES FÍSICAS					
5	Realizo diversos juegos de velocidad con mis compañeros de aula.				
6	Logro aprender lo que enseña el profesor				
7	Realizo actividades de flexibilidad antes de comenzar a jugar con mis compañeros en la clase de educación física.				
8	Realizo juegos donde utilizo la fuerza de mi cuerpo.				
9	Controlo el movimiento de mi cuerpo al saltar.				

ANEXO 3: ENCUESTA (VARIABLE APRENDIZAJE)



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ENCUESTA 3: VARIABLE II: APRENDIZAJE

Instrucciones: Estimado niño, esta encuesta es anónima y tiene como objetivo conocer tus apreciaciones con respecto al aprendizaje del área de educación física. En seguida te presentamos 10 ítems para marcar del 1 al 5 con la más absoluta sinceridad, según tu parecer. Muchas gracias.

NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
1	2	3	4	5

N°	VARIABLE II: APRENDIZAJE				
	Dimensión: APRENDIZAJE CONCEPTUAL				
1	Relaciono los juegos aprendidos en clase con otros juegos.				
2	Recuerdo los temas realizados por el profesor en la clase de educación física.				

3	Al terminar el juego en la clase, logro recordar el tema desarrollado por el profesor y aplico lo aprendido cuando juego con mis amigos en el barrio.				
Dimensión: APRENDIZAJE PROCEDIMENTAL					
5	Hago uso del juego para participar en otras actividades.				
6	La evaluación del profesor, cuando juego, me ayuda a mejorar mi aprendizaje.				
7	Los juegos realizados en la clase me ayudan a aprender mejor los temas del curso.				
Dimensión: APRENDIZAJE ACTITUDINAL					
8	Respeto las normas de juego.				
9	Respeto a los integrantes del equipo contrario.				
	Acepto perder el juego.				

ANEXO 4: TABLA DE DATOS
TABLA DE DATOS

N	Los juegos motores													Aprendizaje en el área de Educación Física																		
	Capacidades motrices básicas					Capacidades físicas					ST1	V1	Aprendizaje cognitivo					Aprendizaje procedimental				Aprendizaje actitudinal					ST2	V2				
	1	2	3	4	S1	D1	5	6	7	8			9	S2	D2	1	2	3	S3	D3	4	5	6	S4	D4	7			8	9	S5	D5
1	3	3	4	4	14	Alto	4	3	4	2	3	16	Alto	30	Alto	4	4	4	12	Alto	3	4	2	9	Alto	2	2	2	6	Moderado	27	Alto
2	3	2	2	2	9	Moderado	2	2	2	2	2	10	Moderado	19	Moderado	2	4	2	8	Moderado	3	1	2	6	Moderado	3	3	2	8	Moderado	22	Moderado
3	3	3	4	4	14	Alto	3	3	4	2	3	15	Alto	29	Alto	1	2	2	5	Bajo	3	2	2	7	Moderado	2	2	4	8	Moderado	20	Moderado
4	3	3	4	4	14	Alto	3	4	4	4	4	19	Alto	33	Alto	1	4	4	9	Alto	3	4	4	11	Alto	4	4	4	12	Alto	32	Alto
5	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	1	1	1	5	Bajo	9	Bajo	1	1	1	3	Bajo	2	1	2	5	Bajo	2	2	1	5	Bajo	13	Bajo
6	3	3	4	4	14	Alto	3	3	4	2	3	15	Alto	29	Alto	1	2	2	5	Bajo	3	2	2	7	Moderado	2	2	4	8	Moderado	20	Moderado
7	3	2	2	2	9	Moderado	2	2	2	2	2	10	Moderado	19	Moderado	2	4	2	8	Moderado	3	1	2	6	Moderado	3	3	2	8	Moderado	22	Moderado
8	3	3	4	4	14	Alto	3	3	4	2	3	15	Alto	29	Alto	1	2	2	5	Bajo	3	2	2	7	Moderado	2	2	4	8	Moderado	20	Moderado
9	3	2	2	2	9	Moderado	2	2	2	2	2	10	Moderado	19	Moderado	2	1	2	5	Bajo	3	1	2	6	Moderado	3	2	2	7	Moderado	18	Moderado
10	3	3	4	4	14	Alto	3	3	4	2	3	15	Alto	29	Alto	1	2	2	5	Bajo	3	2	2	7	Moderado	2	2	4	8	Moderado	20	Moderado
11	3	2	2	2	9	Moderado	2	2	2	2	2	10	Moderado	19	Moderado	2	4	2	8	Moderado	3	1	2	6	Moderado	3	3	2	8	Moderado	22	Moderado
12	3	3	4	4	14	Alto	3	3	4	2	3	15	Alto	29	Alto	1	2	2	5	Bajo	3	2	2	7	Moderado	2	2	4	8	Moderado	20	Moderado
13	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	1	1	1	5	Bajo	9	Bajo	1	1	1	3	Bajo	2	1	2	5	Bajo	2	2	1	5	Bajo	13	Bajo

14	3	2	2	2	9	Moderado	2	2	2	2	2	10	Moderado	19	Moderado	2	1	2	5	Bajo	3	1	2	6	Moderado	3	2	2	7	Moderado	18	Moderado
15	3	3	4	4	14	Alto	3	3	4	4	3	17	Alto	31	Alto	4	1	3	8	Moderado	3	1	2	6	Moderado	2	2	1	5	Bajo	19	Moderado
16	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	1	1	1	5	Bajo	9	Bajo	1	1	1	3	Bajo	2	1	2	5	Bajo	2	2	1	5	Bajo	13	Bajo
17	3	3	4	4	14	Alto	3	3	4	2	3	15	Alto	29	Alto	1	2	2	5	Bajo	3	2	2	7	Moderado	2	2	4	8	Moderado	20	Moderado
18	3	2	2	2	9	Moderado	2	2	2	2	2	10	Moderado	19	Moderado	2	4	2	8	Moderado	3	1	2	6	Moderado	3	3	2	8	Moderado	22	Moderado
19	3	3	4	4	14	Alto	3	3	4	2	3	15	Alto	29	Alto	1	2	2	5	Bajo	3	2	2	7	Moderado	2	2	4	8	Moderado	20	Moderado
20	3	3	4	4	14	Alto	3	4	4	4	4	19	Alto	33	Alto	1	4	4	9	Alto	3	4	4	11	Alto	4	4	4	12	Alto	32	Alto
21	3	2	2	2	9	Moderado	2	2	2	2	2	10	Moderado	19	Moderado	2	1	2	5	Bajo	3	1	2	6	Moderado	3	2	2	7	Moderado	18	Moderado
22	3	3	4	4	14	Alto	3	3	4	2	3	15	Alto	29	Alto	1	2	2	5	Bajo	3	2	2	7	Moderado	2	2	2	6	Moderado	18	Moderado
23	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	1	1	1	5	Bajo	9	Bajo	1	1	1	3	Bajo	2	1	2	5	Bajo	2	2	1	5	Bajo	13	Bajo
24	3	2	2	2	9	Moderado	2	2	2	2	2	10	Moderado	19	Moderado	2	4	2	8	Moderado	3	1	2	6	Moderado	3	3	2	8	Moderado	22	Moderado
25	3	3	4	4	14	Alto	3	3	4	2	3	15	Alto	29	Alto	1	2	2	5	Bajo	3	2	2	7	Moderado	2	2	4	8	Moderado	20	Moderado
26	3	2	2	2	9	Moderado	2	2	2	2	2	10	Moderado	19	Moderado	2	1	1	4	Bajo	3	1	2	6	Moderado	3	2	2	7	Moderado	17	Bajo
27	3	3	4	4	14	Alto	4	3	4	2	3	16	Alto	30	Alto	4	2	1	7	Moderado	3	2	2	7	Moderado	2	2	2	6	Moderado	20	Moderado
28	3	3	4	4	14	Alto	3	3	4	2	3	15	Alto	29	Alto	1	2	2	5	Bajo	3	2	2	7	Moderado	2	2	4	8	Moderado	20	Moderado
29	3	2	2	2	9	Moderado	2	2	2	2	2	10	Moderado	19	Moderado	2	4	2	8	Moderado	3	1	2	6	Moderado	3	3	2	8	Moderado	22	Moderado
30	3	3	4	4	14	Alto	3	3	4	2	3	15	Alto	29	Alto	1	2	2	5	Bajo	3	2	2	7	Moderado	2	2	4	8	Moderado	20	Moderado
31	3	3	4	4	14	Alto	3	3	4	2	3	15	Alto	29	Alto	1	2	2	5	Bajo	3	2	2	7	Moderado	2	2	4	8	Moderado	20	Moderado
32	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	1	1	1	5	Bajo	9	Bajo	1	1	1	3	Bajo	2	1	2	5	Bajo	2	2	1	5	Bajo	13	Bajo
33	3	2	2	2	9	Moderado	2	2	2	2	2	10	Moderado	19	Moderado	2	4	2	8	Moderado	3	1	2	6	Moderado	3	3	2	8	Moderado	22	Moderado

34	3	3	4	4	14	Alto	3	3	4	2	3	15	Alto	29	Alto	1	2	2	5	Bajo	3	2	2	7	Moderado	2	2	4	8	Moderado	20	Moderado
35	3	3	4	4	14	Alto	3	3	4	2	3	15	Alto	29	Alto	1	2	2	5	Bajo	3	2	2	7	Moderado	2	2	4	8	Moderado	20	Moderado
36	3	3	4	4	14	Alto	3	4	4	4	4	19	Alto	33	Alto	1	4	4	9	Alto	3	4	4	11	Alto	4	4	4	12	Alto	32	Alto
37	3	2	2	2	9	Moderado	2	2	2	2	2	10	Moderado	19	Moderado	2	4	2	8	Moderado	3	1	2	6	Moderado	3	3	2	8	Moderado	22	Moderado
38	3	3	4	4	14	Alto	3	3	4	2	3	15	Alto	29	Alto	1	2	2	5	Bajo	3	2	2	7	Moderado	2	2	4	8	Moderado	20	Moderado
39	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	1	1	1	5	Bajo	9	Bajo	1	1	1	3	Bajo	2	1	2	5	Bajo	2	2	1	5	Bajo	13	Bajo
40	3	3	4	4	14	Alto	3	3	4	2	3	15	Alto	29	Alto	1	2	2	5	Bajo	3	2	2	7	Moderado	2	2	4	8	Moderado	20	Moderado
41	3	2	2	2	9	Moderado	2	2	2	2	2	10	Moderado	19	Moderado	2	4	2	8	Moderado	3	1	2	6	Moderado	3	3	2	8	Moderado	22	Moderado
42	3	3	4	4	14	Alto	3	4	4	4	4	19	Alto	33	Alto	1	4	4	9	Alto	3	4	4	11	Alto	4	4	4	12	Alto	32	Alto
43	3	2	2	2	9	Moderado	1	2	2	2	2	9	Bajo	18	Moderado	2	1	1	4	Bajo	3	1	2	6	Moderado	3	2	2	7	Moderado	17	Bajo
44	3	3	4	4	14	Alto	1	3	4	2	3	13	Moderado	27	Alto	4	2	1	7	Moderado	3	2	2	7	Moderado	2	2	2	6	Moderado	20	Moderado
45	3	2	2	2	9	Moderado	2	2	2	2	2	10	Moderado	19	Moderado	2	4	2	8	Moderado	3	1	2	6	Moderado	3	3	2	8	Moderado	22	Moderado
46	3	3	4	4	14	Alto	3	3	4	2	3	15	Alto	29	Alto	1	2	2	5	Bajo	3	2	2	7	Moderado	2	2	4	8	Moderado	20	Moderado
47	3	2	2	2	9	Moderado	2	2	2	2	2	10	Moderado	19	Moderado	2	1	1	4	Bajo	3	1	2	6	Moderado	3	2	2	7	Moderado	17	Bajo
48	3	3	4	4	14	Alto	3	4	4	4	4	19	Alto	33	Alto	1	4	4	9	Alto	3	4	4	11	Alto	4	4	4	12	Alto	32	Alto
49	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	1	1	1	5	Bajo	9	Bajo	1	1	1	3	Bajo	2	1	2	5	Bajo	2	2	1	5	Bajo	13	Bajo
50	3	2	2	2	9	Moderado	2	2	2	2	2	10	Moderado	19	Moderado	2	4	2	8	Moderado	3	1	2	6	Moderado	3	3	2	8	Moderado	22	Moderado
51	3	2	2	2	9	Moderado	2	2	2	2	2	10	Moderado	19	Moderado	2	4	2	8	Moderado	3	1	2	6	Moderado	3	3	2	8	Moderado	22	Moderado
52	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	1	1	1	5	Bajo	9	Bajo	1	1	1	3	Bajo	2	1	2	5	Bajo	2	2	1	5	Bajo	13	Bajo

