

**UNIVERSIDAD NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**



**FACULTAD DE EDUCACIÓN  
TESIS**

**“JUEGOS MOTORES EN EL APRENDIZAJE DEL  
ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LOS ALUMNOS  
DEL 3º GRADO DE LA I.E.E. N° 20820 “NUESTRA  
SEÑORA DE FÁTIMA”-HUACHO, DURANTE EL AÑO  
ESCOLAR 2021”**

**PRESENTADO POR:**

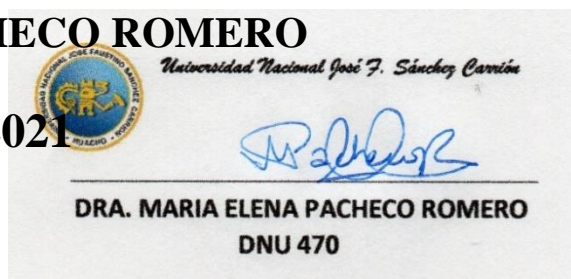
**CARLA PAMELA JURADO CAMPODONICO**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN  
EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES**

**ASESORA:**

**Dra. MARIA ELENA PACHECO ROMERO**

**HUACHO – 2021**



## **TÍTULO**

**“JUEGOS MOTORES EN EL APRENDIZAJE DEL  
ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LOS  
ALUMNOS DEL 3º GRADO DE LA I.E.E. N° 20820  
“NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA”-HUACHO,  
DURANTE EL AÑO ESCOLAR 2021”**

**TESIS PARA**

**OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN  
EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES**

**PRESENTADO POR: CARLA PAMELA JURADO CAMPODONICO**

**ASESORA: Dra. MARIA ELENA PACHECO ROMERO**

**UNIVERSIDAD NACIONAL**

**JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**HUACHO – 2021**

**JURADO EVALUADOR**



---

**M(o). LOZA LANDA ROBERTO CARLOS**  
**Presidente(a)**



---

**M(o). PALACIOS SERNA RAUL EDUARDO**  
**Secretario(a)**



---

**M(o). SUSANIBAR HOCES TEOBALDO MOREÑO**  
**Vocal**



---

**Dra. MARIA ELENA PACHECO ROMERO**  
**Asesora**

## **DEDICATORIA**

A mis padres:

A ustedes les debo muchos de mis logros por criarme y educarme para ser una buena persona hoy en día, son y seguirán siendo las personas que tanto admiro en esta vida, gracias a ustedes puedo realizar esta investigación y trabajo, han sido, son y serán la mayor fuente de inspiración para mi desarrollo personal y profesional.

*Carla Pamela Jurado Campodónico*

## AGRADECIMIENTO

A mí asesora la Dra. María Elena Pacheco Romero, la más especial consideración y agradecimiento por su paciencia y apoyo incondicional para poder planificar el desarrollo y finalización de esta disertación de manera insuperable e incondicional.

También agradezco a las autoridades de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima” en la ciudad de Huacho, maestros, padres de familia y alumnos, por brindarme orientaciones y sugerencias metodológicas, así como el trabajo de investigación actual de las instalaciones, proporcionado para nuestra planificación, desarrollo y ejecución de mi investigación.

A mi familia, debo destacar a las personas que siempre me anima, me da su confianza, su apoyo y sus consejos; para poder superar las dificultades y retos que la vida siempre nos da, **muchas gracias**.

*Carla Pamela Jurado Campodónico*

# ÍNDICE

DEDICATORIA .....	IV
AGRADECIMIENTO .....	V
ÍNDICE.....	VI
RESUMEN .....	VIII
ABSTRACT.....	IX
INTRODUCCIÓN.....	X
CAPITULO I .....	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	1
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	1
1.2. Formulación del problema .....	3
1.2.1. Problema general .....	3
1.2.2. Problemas específicas .....	3
1.3. Objetivos de la investigación.....	3
1.3.1. Objetivo general.....	3
1.3.2. Objetivos específicos.....	3
1.4. Justificación de la investigación .....	4
1.5. Delimitación del estudio .....	4
1.6. Viabilidad de estudio.....	4
CAPITULO II .....	6
MARCO TEÓRICO.....	6
2.1. Antecedentes de la investigación.....	6
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	6
2.1.2. Antecedentes nacionales .....	7
2.2. Bases teóricas.....	9
2.2.1. Juegos motores .....	9
2.2.2. Aprendizaje del área de educación física .....	11
2.3. Bases filosóficas.....	13
2.3.1. Juegos motores .....	13
2.3.2. Aprendizaje del área de educación física .....	29
2.4. Definición de términos básicos .....	44
2.5. Hipótesis de la investigación .....	46
2.5.1. Hipótesis general.....	46
2.5.2. Hipótesis específicas .....	46

2.6. Operacionalización de las variables .....	47
CAPÍTULO III .....	48
METODOLOGIA.....	48
3.1. Diseño metodológico .....	48
3.2. Población y muestra.....	48
3.2.1. Población.....	48
3.2.2. Muestra .....	48
3.3. Técnicas de recolección de datos.....	48
3.3.1. Técnicas a emplear.....	48
3.3.2. Descripción de los instrumentos.....	48
3.4. Técnicas para el procesamiento de la información.....	49
CAPITULO IV .....	50
RESULTADOS .....	50
4.1. Análisis de resultados.....	50
4.2. Contratación de hipótesis .....	68
CAPÍTULO V .....	69
DISCUSIÓN.....	69
5.1. Discusión de resultados.....	69
CAPITULO VI .....	70
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	70
6.1. Conclusiones.....	70
6.2. Recomendaciones .....	71
CAPITULO VII .....	72
FUENTE DE INFORMACIÓN .....	72
7.1. Fuentes bibliográfica .....	72
ANEXOS .....	75

## RESUMEN

El juego motor contiene un componente didáctico de primera clase que ayuda a fomentar habilidades creativas y un alto conocimiento de los conceptos internos que ocultan al lenguaje. Además, favorece el crecimiento de varios estados de la conducta, el temperamento, la socialización, el dominio motor y las habilidades físicas de un infante. Además, ofrece un amplio abanico de experiencias, facilitando la adaptación y la autonomía. De la misma forma, el juego posibilita al estudiante intervenir rápidamente en diversas actividades, de modo que se logre un aprendizaje más divertido, efectivo y sostenible.

El objetivo de este estudio es, determinar la influencia que ejerce los juegos motores en el aprendizaje del área de educación física de los alumnos del 3º grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021. Para este fin la pregunta de investigación es la siguiente: ¿De qué manera influye los juegos motores en el aprendizaje del área de educación física de los alumnos del 3º grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021?

La pregunta de investigación se responde a través de lista de cotejo los juegos motores en el aprendizaje del área de educación física, la misma que fue aplicada por el equipo de apoyo de la investigadora; para este caso la lista de cotejo, consta de 19 ítems en una tabla de doble entrada con 5 alternativas a evaluar a los alumnos del 3º grado. A razón de contar con una población bastante pequeña, decidí aplicar la herramienta de recolección de datos a toda la población, se analizaron las siguientes dimensiones; juegos sensoriales, juegos intelectuales, juegos sociales de la variable juegos motores y las dimensiones; conocimientos, capacidades y actitudes de la variable aprendizaje del área de educación física.

Se concluyo que los juegos motores influyen significativamente en el aprendizaje del área de educación física de los alumnos del 3º grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”, porque cubre todo tipo de situaciones motoras, en forma de actividades recreativas, más o menos estructuradas, que incluyen importantes características motoras y que pueden alcanzar diversas metas relacionadas con la motricidad.

**Palabras clave:** juegos sensoriales, juegos intelectuales, juegos sociales, juegos motores y aprendizaje del área de educación física.



## ABSTRACT

The motor game contains a first-class didactic component that helps to promote creative abilities and a high knowledge of the internal concepts behind language. In addition, it favors the growth of various states of behavior, temperament, socialization, motor control and physical abilities of an infant. In addition, it offers a wide range of experiences, facilitating adaptation and autonomy. In the same way, the game allows the student to intervene quickly in various activities, so that a more fun, effective and sustainable learning is achieved.

The objective of this study is to determine the influence that motor games exert on the learning of the physical education area of students of the 3rd grade of the I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima” -Huacho, during the 2021 school year. For this purpose, the research question is the following: How does motor games influence the learning of the physical education area of 3rd grade students of the IEE No. 20820 “Our Lady of Fatima” - Huacho, during the 2021 school year?

The research question is answered through a checklist of motor games in learning in the area of physical education, which was applied by the researcher's support team; In this case, the checklist consists of 19 items in a double-entry table with 5 alternatives to evaluate the 3rd grade students. Due to having a fairly small population, I decided to apply the data collection tool to the entire population, the following dimensions were analyzed; sensory games, intellectual games, social games of the variable motor games and dimensions; knowledge, skills and attitudes of the learning variable in the physical education area.

It was concluded that motor games significantly influence the learning of the physical education area of students of the 3rd grade of the I.E.E. No. 20820 “Our Lady of Fatima”, because it covers all kinds of motor situations, in the form of recreational activities, more or less structured, which include important motor characteristics, and which can achieve various goals related to motor skills.

**Keywords:** sensory games, intellectual games, social games, motor games and learning from the physical education area.

## INTRODUCCIÓN

El juego motor es uno de los elementos educativos más importantes en el proceso de aprendizaje, separadamente del nivel educativo en el que ejerce. Muchos autores han ayudado a aumentar el significado del juego, manifestando sus cualidades, teoría y aplicando útiles a través de los tiempos. El uso del juego como fuente de educación física debe abordar muchos aspectos que facilitan que los estudiantes hagan el bien y facilitan el trabajo de los maestros.

En este marco, he realizado el presente trabajo de investigación, que busca determinar la influencia que ejerce los juegos motores en el aprendizaje del área de educación física de los alumnos del 3º grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021; el mismo que se divide en siete capítulos:

**Capítulo I:** presente el “Planteamiento del problema”, describí la realidad del problema, presente la formulación del problema, los objetivos de la investigación, la justificación de la investigación, la delimitación y la viabilidad del estudio.

**Capítulo II:** desarrollé un “Marco teórico”, que consideré los antecedentes de la investigación, la base teórica, la base filosófica, las definiciones conceptuales, las hipótesis de la investigación y la operacionalización de las variables.

**Capítulo III,** planteé la “Metodología”, describí el diseño metodológico, la población y muestra, las técnicas de recolección de datos y las técnicas para el procesamiento de la información.

**Capítulo IV:** presenté los “Resultados” de la investigación y el análisis de los resultados, **Capítulo V:** presenté la “Discusión” de resultados, en el **capítulo VI:** presente las “Conclusiones y Recomendaciones” de esta investigación y en el **Capítulo VII:** revisé las “Fuentes de información bibliográfica”.

Entonces procedo con el desarrollo de la tesis, cada capítulo define un proceso o nivel. Esperamos que a medida que se desarrolle esta investigación, se desarrollen nuevos conocimientos y se creen nuevas ideas y preguntas para la investigación, avanzando así en ciencia, tecnología, educación y materiales.

Para cualquier proyecto de investigación, será suficiente estar bien versado en el uso de métodos científicos, una amplia voluntad de actuar y el espíritu de innovación.

# CAPITULO I

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1. Descripción de la realidad problemática

Este estudio se lleva a cabo con respecto a los alumnos que requieran un lugar para el recreo dirigida y supervisada por el docente, donde pueda ayudarlos a construir conocimientos y desarrollar sus actividades físicas integrados. Los juegos motores y los aprendizajes en el campo de la educación física son relevantes porque desarrollan las habilidades básicas y la forma física del niño, lo que mejora significativamente su aprendizaje motor, pensamiento y comportamiento.

Por esta razón, debemos aprender a través del juego, especialmente en los primeros ciclos de aprendizaje. Si bien el juego es un hábito infantil, es cierto que las ganas de jugar no desaparecen de por vida, la diferencia más evidente entre el juego de niños y adultos es la manera y contenido del juego.

Cuando el juego motor se comparte con los otros, se convierte en un fuerte medio de interacción porque apoya al niño a comprender a los demás, respetarlos y permitirles, y al mismo tiempo los introduce en la aceptación de la ética y la responsabilidad para asumir ciertas funciones que pueden llevar a cabo.

En el área de la educación física, el deporte, la cultura física, las habilidades de coordinación siempre han sido primordiales, pero un desvío que persiste en la existencia de profesionales en estas materias es que trabajan por separado, lo cual no está mal si lo juntamos, encontramos que los fallos se producen por falta de coordinación motora, por lo que es difícil avanzar hacia movimientos motores más complejos. También es fácil observar que muchos alumnos crecen sin una buena coordinación física, pero esto se debe al hecho de que su experiencia pasada no es muy necesaria.

Los juegos se presentan, así como un importante estímulo en el tema de la educación física, sin olvidar los problemas, limitaciones, desafíos y oportunidades de esta nueva forma de pensar, propuesta que ha demostrado ser la tendencia de búsqueda más adecuada para la educación.

Esto explica por qué los estudiantes de las escuelas primarias, en lugar de participar en programas recreativos bien organizados, prefiriendo practicar deportes violentos y violentos, especialmente dado el impacto de los alumnos y alrededor de ellos.

Una condición importante para obtener esta educación es que el proceso que usamos comience con diferentes experiencias. Por ejemplo, tenemos las habilidades motoras, que permiten a los estudiantes desarrollar sus habilidades heurísticas; su capacidad de investigación y colaboración; convertirse en un espacio real donde el niño vive, piensa y se beneficia de su existencia y total libertad, de una manera emocionante y feliz.

Ante esto, la tendencia habitual en el campo del aprendizaje es poner más énfasis en el juego, considerándolo como un elemento clave de la dimensión humana, no como una ciencia, o una advertencia, nuevamente un poco de una manera nueva; sino el deseo de afrontar la vida, de afrontar la cotidianeidad; Es decir, se convierte en una forma de vivir y relacionarse con estos espacios cotidianos donde se produce el placer; se une al entretenimiento producido por ilustraciones y eventos como los juegos.

Recordemos que el juego es la primera etapa de una forma colectiva de participación o actividad social, que no tiene una distribución real de trabajo o interacción social; todo jugador se comportará mal porque quiere reducir su interés o comportamiento por el bien del equipo.

Los padres en esta posición son los primeros en mostrar cuidado; en cambio, extienden a disminuir su colaboración al seguir expresando quejas, sin incurrir en soluciones a dichos problemas, cuando en realidad, dado el nivel de identidad y proximidad de los alumnos de estos años con sus progenitores. Este tipo de actividad traerá grandes beneficios en el desarrollo social, ya que el juego apoya la comunicación y el cambio, ayuda al estudiante saber cómo influir en los demás, a comunicarse con ellos y proveerlos para su relación.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿De qué manera influye los juegos motores en el aprendizaje del área de educación física de los alumnos del 3º grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021?

### **1.2.2. Problemas específicas**

- ¿De qué manera influye los juegos sensoriales en el aprendizaje del área de educación física de los alumnos del 3º grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021?
- ¿De qué manera influye los juegos intelectuales en el aprendizaje del área de educación física de los alumnos del 3º grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021?
- ¿De qué manera influye los juegos sociales en el aprendizaje del área de educación física de los alumnos del 3º grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021?

## **1.3. Objetivos de la investigación**

### **1.3.1. Objetivo general**

Determinar la influencia que ejerce los juegos motores en el aprendizaje del área de educación física de los alumnos del 3º grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.

### **1.3.2. Objetivos específicos**

- Conocer la influencia que ejerce los juegos sensoriales en el aprendizaje del área de educación física de los alumnos del 3º grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.
- Establecer la influencia que ejerce los juegos intelectuales en el aprendizaje del área de educación física de los alumnos del 3º grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.
- Conocer la influencia que ejerce los juegos sociales en el aprendizaje del área de educación física de los alumnos del 3º grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.

#### **1.4. Justificación de la investigación**

Todas las personas son diferentes, aunque vivan en el mismo entorno social, en la misma época y en el mismo año, su aprendizaje y desarrollo nunca son iguales, pero existen características conductuales vinculadas con el aspecto pedagógico de la educación física que deben servir de norma comprobar el estado del individuo, especialmente la coordinación motora.

Ahora está bastante claro que, en los primeros años, las lecciones apropiadas y una variedad de actividades físicas no solo pueden mejorar la vida de los alumnos, sino aun ayuda a su desarrollo físico, social y mental. Por lo tanto, en ninguna otra etapa de la vida la educación física es fundamental como en la educación básica, por eso, la clave de este desarrollo es la variedad y cantidad adecuadas.

Por otro lado, en una sociedad donde ya consideramos las condiciones extremas de vida de nuestra juventud como problemas relacionados con la salud, debemos admitir que es muy importante que, en contraste con las diferencias en el estado de desarrollo, la importancia del movimiento en la infancia y desde el primer año empieza a mejorar la calidad del ejercicio.

Todos son diferentes, aunque vivan en el mismo entorno social, en la misma época y en el mismo año, su aprendizaje y desarrollo no será el mismo, sin embargo, existen características del movimiento que inciden en su aspecto didáctico ya que deben servir como escalas para comprobar el estado de una persona, especialmente en la coordinación motora.

#### **1.5. Delimitación del estudio**

- **Delimitación espacial**

Este trabajo se realizó en la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima” en el distrito de Huacho.

- **Delimitación temporal**

Este estudio se hizo en el lapso durante el año 2021.

#### **1.6. Viabilidad de estudio**

- Los profesores profesionales están a cargo de mi tesis, porque su proceso de aprendizaje involucra preguntas relacionadas con los cambios que estudiamos.

- El lugar de investigación está cerca de mi casa, lo que ahorra tiempo y dinero.
- Poder acceder a Internet me facilita la búsqueda de información sobre las variables en estudio.
- El hecho de que pueda utilizar los medios de comunicación (televisión, radio, periódicos, etc.) me ayuda a reconocer las similitudes y diferencias a nivel local, regional, nacional e internacional.
- Los trabajos en papel se almacenan en la biblioteca profesional de la Escuela de Educación de mi alma mater, lo que me ayuda a recopilar más información y evitar errores en otras investigaciones.
- La orientación de la institución educativa y la aceptación de los profesores y estudiantes seleccionados para nuestra investigación nos permiten realizar las observaciones requeridas.
- La disposición curricular de la institución educativa, la muestra seleccionada para mi investigación se imparte en una clase (mañana), lo que me facilita hacer las observaciones necesarias y utilizar las herramientas de recolección de datos en la investigación.

## CAPITULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes de la investigación

##### 2.1.1. Antecedentes internacionales

Muñoz (2018), en su tesis titulada *“El Juego Motor en la mejora de la Coordinación Motriz”*, aprobada por la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla-México, donde el investigador planteo la aplicación del juego motor como estrategia de intervención para mejorar la coordinación motriz en estudiantes de quinto año de la Escuela Primaria Bilingüe “Cuitláhuac”. Desarrollo una investigación de método no experimental de tipo cuantitativa, la población estuvo constituida por 32 alumnos. Los resultados de la investigación muestran que las actividades propuestas son innovadoras, creativas, dinámicas y lúdicas. Finalmente, el investigador concluyó que: El uso de métodos de enseñanza participativa en educación física, como se sugiere, es beneficioso porque los alumnos de la escuela primaria bilingüe “Cuitláhuac” han mejorado su motricidad.

Rondan (2018), en su tesis titulada *“Estudio comparativo de los juegos motores en las regiones de Aragón (España) y Costa (Ecuador): Evolución, grado de desarrollo actual y aplicación al ámbito educativo”*, aprobada por la Universidad de Zaragoza, donde el investigador planteo un estudio exhaustivo sobre los juegos motores para determinar su importancia como valor cultural en España y Ecuador, a través del proceso evolutivo experimentado por ambos países. Desarrollo una estudio de tipo cualitativa con un enfoque de análisis interpretativo, la población estuvo constituida por 50 estudiantes. Los resultados de la investigación muestran que las actividades son innovadoras, creativas, dinámicas y divertidas. El uso de estrategias de intervención en las clases de educación física, se supone sugerido, es válido porque los alumnos de la escuela primaria bilingüe “Cuitláhuac” han mejorado su desarrollo motor. Finalmente, el investigador concluyo que:

Los deportes motores de la región costarricense de Ecuador y los de la región aragonesa de España se entrelazan con los antiguos y precolombinos, y su diseño como parte actual de su sistema educativo nacional está en consonancia con su conexión con las



relaciones sociales. y una cultura que los acoge, mostrando cosas diferentes que los hacen diferentes unos de otros, dándoles una personalidad propia.

Beltrán & Soto (2017), en su tesis titulada *“Juegos motrices educativos innovadores para la enseñanza de la educación física aplicados a estudiantes de Primaria y Bachillerato del Colegio Virginia Gutiérrez de Pineda I.E.D”*, aprobada por la Universidad Santo Tomás-Colombia, donde los investigadores proponen descubrir, documentar y difundir las mejores experiencias educativas en juego cinético para las clases de educación física en escuelas primarias y secundarias del Colegio Virginia Gutiérrez de Pineda I.E.D. Desarrollaron una investigación de enfoque cualitativo, la población estuvo constituida por 30 estudiantes. Los resultados del estudio muestran que los estudiantes inicialmente ignoraron el juego, luego de explicarles el proceso se notó su participación, ya su vez se pudo ver vínculos y ayuda con sus compañeros. Finalmente, los investigadores concluyeron que:

La naturaleza didáctica del juego utilizado en educación física conduce a un enfoque instructivo integral para el alumno, sin embargo, se recomienda que estas actividades se utilicen como base de lo que se quiere enseñar a su propio ritmo. el proceso surge desde el principio.

### **2.1.2. Antecedentes nacionales**

Villegas & López (2020), en su tesis titulada *“Importancia de los juegos motores en el aprendizaje de los estudiantes de la educación básica regular”*, aprobada por la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, donde los investigadores plantearon describir la importancia de los juegos cinéticos en el aprendizaje de los estudiantes a través de actividades físicas que facilitarían un mejor desarrollo físico y cognitivo. Desarrollaron una investigación de tipo descriptivo con enfoque no cualitativo, la población estuvo constituida por 40 estudiantes. Los resultados del estudio sugieren que a través del ejercicio o el deporte se pueden desarrollar actitudes para la práctica de deportes y el desarrollo de la motricidad en niños y adolescentes. Finalmente, los investigadores concluyeron que:

El ejercicio es importante para una vida sana, sana y socialmente activa, tanto en niños, adolescentes o adultos, para evitar riesgos

para la salud, aumentar la energía para realizar nuestras actividades diarias, ayudar a reducir conflictos y mantenernos saludables, contraatacar algunos. enfermedad e incluso nuestro equilibrio emocional.

Cacñahuaray & Mancco (2013), en su tesis titulada *“Los juegos motores y su relación con el aprendizaje en el área de Educación Física en los estudiantes del 3° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Experimental N°1278 UGEL 06, La Molina, 2012”*, aprobada por la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, donde los investigadores plantearon establecer la relación entre juego y aprendizaje motor en el ámbito de la educación física para alumnos de tercer grado de primaria, es decir. N°1278 UGEL 06, La Malina, 2012. Desarrollaron una investigación de tipo descriptivo nivel inferencial, la población estuvo constituida por 97 estudiantes. Los resultados del estudio indican que los deportes de motor están estrechamente relacionados con el aprendizaje en el campo de la educación física. Finalmente, los investigadores concluyeron que:

Si existe una asociación significativa entre el aprendizaje en el Departamento de Ejercicio y Educación Física y los estudiantes de tercer año de educación básica en el Instituto de Educación Experimental, N°1278 UGEL 06, La Molina, 2012. Según la aplicación de Pearson, el factor importante es 95%, y el valor entre el aprendizaje de movimiento y motor y la aplicación Anova que soporta 95% es 0.469, el resultado obtenido está dentro del rango de la campana del diagrama, resultando en pérdida cero cancelar el proceso de pensamiento y apoyar otro respaldo confirmado.

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”*, aprobada por la Universidad Nacional del Centro del Perú donde el investigador propone determinar el efecto del programa de juegos cinéticos en el desarrollo de la coordinación dinámica global en J.N.P. KYODAI de Pio Pata - El Tambo. Desarrollo una investigación de tipo aplicada y arribó nivel explicativo con un método experimental, la población estuvo constituida por 40 niños. Los resultados del estudio muestran que existe una diferencia significativa en la diferencia entre la

prueba de entrada y la prueba de salida cuando se aplica el programa motor del juego. Finalmente, el investigador concluyo que:

De acuerdo al procesamiento y análisis de los datos obtenidos de la Hoja de Observación de Coordinación Dinámica Gruesa (ver Anexo 01), se deduce que  $T_c$  es mayor que  $T_t$  (10,25 5,024)  $2 \cdot 0.05 \cdot 2 \cdot x_c \cdot x_t$ , es decir, la hipótesis nula ( $H_0$ ) se rechaza y se acepta la hipótesis alternativa ( $H_a$ ).

## 2.2. Bases teóricas

### 2.2.1. Juegos motores

#### 2.2.1.1. Teorías de los juegos motores

Para Navarro (1997) las teorías de juegos motores son “modelos que buscan explicar o interpretar el origen y función de estas manifestaciones, a veces de forma natural y muchas veces culturalmente. Sin embargo, todavía no han resuelto el problema de crear una teoría que los académicos e investigadores satisfagan” (p.39).

Por lo tanto, es necesario construir una colección de estos dos conjuntos de creencias, como el concepto clásico y el concepto moderno del juego, para proporcionar la primera explicación del concepto del juego moderno, tal como se entiende ahora. No todas las ideas describen las ideas del juego de la misma manera, y en ocasiones no son la misma idea o función, por lo que todo el mundo debería conocerlas.

#### 1. Teorías clásicas

Se conceptualiza antiguos ya que han existido durante muchos años, lo que es un referente básico a la hora de explicar el juego.

- **Teoría Metafísica:** aboga el deporte y la actividad como afición ya que entrena la inteligencia del ser humano. Tocar música es arte, una palabra que desvía nuestra atención del bienestar y la ganancia.
- **Teoría del Recreo:** Su imaginación de juego tiene que ver con la estética y se centra en el entretenimiento. El juego es una actividad pensada para descansar. Esto está en contraste con el trabajo y el estrés práctico en la vida.
- **Teoría del Sobrante o Sobrecarga de Energía:** Spencer concluye que el juego está diseñado para recolectar el exceso de energía en

actos utilitarios. Hay un excedente que debe ser eliminado por el entusiasmo del juego.

- **Teoría del Descanso:** El juego es un dispositivo de ahorro de energía que actúa como elemento para compensar situaciones de cansancio.
- **Teoría del ejercicio preparatorio o expectativas funcionales:** Su disertación se basa en que ve el juego como una actividad preparatoria para la vida adulta, una confirmación natural del yo del niño. Por lo tanto, desde el punto de vista de la maduración, actúa como un proceso estimulante para el aprendizaje y el desarrollo.
- **Teoría del atavismo o recapitulación:** El juego es fruto de concepciones pasadas para proteger a los niños, explicado por la llamada “Ley Biogenética de Haeckel (1899)”. Además, el desarrollo infantil es una breve iteración de la evolución de la especie. Muchos juegos motores tienen su origen en las acciones de generaciones anteriores: correr, atrapar, pelear, etc.
- **Teoría Catártica:** Su teoría se basa en la creencia de que los impulsos destructivos preexistentes salen ingenuamente del juego y actúan como un limpiador de tendencias antisociales.

## 2. Teorías modernas

Reflejan las corrientes de nuestro tiempo, apuntando a los orígenes e interpretaciones de los juegos.

- **Teoría de la Infancia (Buytendijk, 1935):** El niño describe el juego como si estuviera jugando porque es un niño. El juego es un estímulo que nace de un deseo de libertad, de cualquier tipo. Es otra faceta del comportamiento humano que ayuda al niño a explorar el mundo por su cuenta.
- **Teoría del placer funcional:** los juegos se definen como la actividad en la que se disfruta trabajando con un placer aprobado. Pero explica que el placer no está en la reciprocidad del coche o el juego, sino en el progreso que se hace en un momento dado y en la promoción de la práctica.
- **Teoría Piagetiana del juego (Piaget, 1959):** Describe el juego infantil como el desarrollo de la evolución infantil. Por lo tanto, divide

el juego en tres categorías principales. El primero es “Juegos Sensoriales (0-3 años)” el niño descubre el mundo jugando con su mente. El segundo es “juego de puntuación (3-6 años)” crea su propio juego, imitando a su manera, los movimientos, actitudes y comportamientos de las personas mayores. El tercero es el “Juego de reglas” que es muy importante para el aprendizaje como consultor de desarrollo social.

- **Teoría Sociocultural del Juego (Elkonin, 1980):** Este tipo de juego es una historia cultural, los infantes y su juego reflejan su propia identidad en la comunidad en la que viven.

El concepto del deporte es muy importante y útil para los profesionales de la educación, especialmente para los profesionales del deporte. Les permitirán adquirir las capacidades precisas para comprender las cualidades del juego, Según Huizinga (1998) se trata de libertades y no necesariamente legales, felices por el desempeño de determinadas actividades, y superfluas sin consecuencias significativas para el niño jugando, determinación, espacio y tiempo para correr, donde lo haga teniendo lugar. Además, el sistema, que controla todas las escenas, conflictos y emociones, así como la incertidumbre y el misterio, también es una característica que acompaña al juego durante su ejecución.

Navarro (1997), hablando del deporte en todas sus vertientes, coincide en que las clasificaciones construidas son muchas veces el resultado de una fluidez de ideas relacionadas con la educación física.

Un juego debe tener diferentes estrategias, dependiendo de las reglas que lo rigen y la complejidad de su estructura, el nivel de compromiso que requiere de sus jugadores y las habilidades que pretende desarrollar. Entonces, entendemos un juego como una actividad organizada, vemos diferentes tipos de juegos, que se organizan según el concepto central, y siempre tienen diferentes objetivos. (p.77)

## **2.2.2. Aprendizaje del área de educación física**

### **2.2.2.1. Teorías del aprendizaje**

Según García, Fonseca, & Concha (2015) manifiestan la efectividad en diferentes maneras que permiten el aprendizaje, la comprensión y la implementación de acciones para promover el aprendizaje: conductismo, cognitivism,

constructivismo y solo nombrar aquellas que tienen mayor efecto. Posteriormente, se desplegará un breve resumen de todas las ideas.

### **1. Conductismo y aprendizaje**

El aprendizaje está diseñado como algo que se puede ver y registrar, por lo tanto, hay aprendizaje cuando hay cambio conductual; como comportamiento observable y reconocible. A menudo, se ajusta a una alteración de actitud estable, que implica adquirir conocimientos o habilidades, para poder medir estas metas. En esta teoría, se enfatiza una y otra vez la capacidad de respuesta, sin embargo, no es suficiente para concluir que es solo apoyando que la respuesta se vuelve más fuerte.

Para los practicantes, la práctica que sigue tiene un efecto positivo de fortalecimiento y remodelación, por lo que se puede aprender. Por el contrario, los comportamientos negativos a menudo previenen la recurrencia, por lo que no se aprende. Estas prácticas académicas que invitan a la reflexión se dirigen en hechos externos y ambientales para definir la actitud de los alumnos.

### **2. Cognoscitividad y aprendizaje**

En contraste con lo anterior, en lugar de enfatizar los elementos externos de la cadena de aprendizaje, enseñanza e implementación, conforman su conexión central; es decir, cada alumno aporta al contexto en el que decide qué aprender, así como cómo hacerlo útil, para lograr lo que se propone.

En el caso de Henson y Eller (2000), “el proceso de aprendizaje es como un proceso de actividad cerebral, donde los estudiantes primero interactúan con la información y el conocimiento de los receptores que transmiten los datos del estímulo y el entorno y la información. sistema de procesamiento”. El procesamiento de la información tiene lugar en forma de caja negra que representa el orden del sistema, interviniendo entre los estímulos de entrada y los registros y salidas de los sensores, traducidos en ejecuciones. La práctica de comprender y codificar código es el proceso de replicar la estructura de un objeto en el interior de un objeto, que, a su vez, se reinterpreta como un proceso activo y repetitivo. Pero no como un documento pasajero de material almacenado en memoria.

Autores como Mayer (2002) manifiestan que: el aprendizaje es personal e individual, cada uno creando su propio significado; de diferentes maneras que son similares a cada fase de aprendizaje; algo activo e integrativo. Ausubel et al. (1997) afirmó que el aprendizaje significativo ocurre cuando la nueva información se integra ampliamente y no por casualidad, con el conocimiento que ya ha adquirido el alumno se puede producir un cambio, tanto en el contenido que se asimila como el que ya se sabe. Es decir, la determinación de crear un vínculo “importante” entre la nueva información y en la que ya posee.

### **3. Constructivismo y aprendizaje**

Esta idea se destaca en los procesos de construcción de conocimiento individual y endógeno y representa una actividad de auto estructuración. En estas interacciones, exhiben una actividad mental útil y sutil enfocada en la interpretación del contenido académico. Se aprende cuando la representación personal de un sujeto de hecho o contenido se crea a partir de la experiencia, interés y conocimiento previo del tema. Siguiendo las metodologías de Pozo (2005) y Pérez (2009), se reconoce a la educación como un mecanismo cognitivo que funciona apoyando la extensión de la capacidad funcional de la memoria a corto plazo y llevar a cabo un sistema de interacción en el que las funciones de aprendizaje dinámico y adaptativo permiten un cambio funcional en los procesos restantes. En su opinión, si aprenden la información de la carta sin siquiera entenderla, hay una tendencia a olvidar fácilmente (o tener dificultades para obtener) lo que entendieron.

Finalmente, García, Fonseca, & Concha (2015) indican que “el aprendizaje requiere respuestas a las preguntas importantes planteadas por el alumnado en primer lugar y, como mínimo, recibe respuestas completas y completas del profesor para las preguntas que no ha hecho” (p.8)

## **2.3. Bases filosóficas**

### **2.3.1. Juegos motores**

#### **2.3.1.1. Definición del juego motor**

Vicente (2002) afirma que los juegos de motor son medios motores porque el movimiento tiene la finalidad, determinación y transformación de las habilidades motoras. De esta manera, los juegos de habla simples no alcanzan el nivel de

capacidades motrices, por lo tanto, es muy importante poner este juego especialmente para fines de juego.

Condemarin, Chadwin et al. (1978) “este tipo de deporte tiene un ejercicio que mejora la forma, el control motor y el equilibrio. Además, te ayudará a conocer tu cuerpo, espacio y tiempo” (p.39). Estos juegos además favorecerán a los profesores y estudiantes a socializar, haciendo que las lecciones sean más interesantes y enfocadas en los estudiantes.

Tenga en cuenta que, para ciertos autores, este tipo de juego se parece más a un juego sensoriomotor.

El sensoriomotor de Piaget (1985) “tiene movimientos simples y movimientos que generalmente se realizan con o sin movimientos, como tensar o torcer los extremos del cuerpo, sacudir los dedos, ajustarlos, crear ruido y sonido” (p.29). Con la ayuda del pensamiento (tacto, vista), los niños podrán descubrir sus habilidades motoras y adquirir nuevas habilidades motoras que se integren gradualmente de simples a complejas.

Para Arnaiz, Rabadán y Vives (2001) y Quiroz y Arráez (2005), el automovilismo es una práctica que potencia la experiencia y el disfrute de las habilidades motrices realizadas por el individuo afectado por sus grandes músculos. Adquirir conocimientos sobre el diseño, la distribución y las características.

En definitiva, los deportes de motor son divertidos e incluyen movimientos como: estiramiento de brazos y piernas. A través de una variedad de programas diseñados para identificar imágenes, dibujos e identidades, teniendo en cuenta todos los aspectos del cuerpo en especial el proceso y desarrollo de los niños, irá desde lo más simple hasta lo más difícil de entender.

Los deportes de motor se perciben como situaciones motrices para potenciar la experiencia motora de temas que se centran en la motivación de la planificación del rendimiento, como base para el desarrollo del pensamiento conceptual.

Los deportes de motor han sido descritos como una herramienta educativa para promover un estilo de vida saludable mejorando el sistema metabólico y los motores de los niños con esta deficiencia, pero este debe adaptarse de acuerdo a sus características y habilidades motoras; son los responsables de la capacidad de



equilibrar, convivir y jugar juegos de una manera concisa y sencilla que le permita al niño comprender.

Los juegos de motor son una forma popular de juego, pero también podemos agregar que tiene un efecto de liberación que es realmente útil. Es una actividad que muchas veces se asocia al placer y al movimiento y, por supuesto, se utiliza con el fin de divertirse, ya que no tiene otro fin que el placer y la relajación.

Los juegos de motricidad son una de las ayudas didácticas más importantes en el proceso educativo, independientemente del nivel en el que se desempeñe una persona. Varios autores han ayudado a expandir el alcance del juego, identificando funciones, ideas y aplicaciones históricamente útiles. De igual forma, los deportes se caracterizan por su carácter moral y voluntario, es decir, no implican responsabilidad. Desde este punto de vista, no parece difícil entender que los deportes de motor estén en función del movimiento que tanta importancia está cobrando.

El ejercicio motor promueve el desarrollo del sistema nervioso, estimula el sistema metabólico y mejora la función de la sangre y el sistema respiratorio; por lo que podemos decir que contribuyen al desarrollo de todo el cuerpo. Como menciona Cacñahuaray & Mancco (2013)

Los juegos motrices tienen muchas características útiles que los convierten en un activo a tener en cuenta para cualquier persona relacionada de alguna manera en el campo de la educación, el ocio o el personal con los niños. Por ello, podemos decir que los juegos motores son una forma natural de satisfacer las necesidades de los movimientos de los pequeños. (p.37)

### ***2.3.1.2. Características del juego***

En general, el juego tiene una característica que diferentes autores aceptan y comparten, lo que lo diferencia de cualquier otra profesión. En base a esto, realizamos un estudio transversal de Latorre (2003), Lavega (2000) y Zagalaz (1998), donde definimos los próximos aspectos:

- El juego es una actividad voluntaria, sus actividades no son necesarias, o el uso de reglas de coerción.
- Si el juego tiene reglas, estas pueden variar debido a la producción del jugador. Del mismo modo, el juego puede presentar diferencias debido a la

situación en la que se encuentra, la incertidumbre y las características de los jugadores involucrados.

- Tiene un fin en sí mismo, es divertido y emocionante.
- Fomenta la participación y promueve la interacción entre jugadores, lo que nos permite conocer el carácter de cada participante.
- Tiene diferentes definiciones. Puede ser el resultado de las ideas de los participantes, o la interpretación de los hechos, promoviendo así el aprendizaje de los jugadores.
- Soporta diferentes tipos de lenguajes: proxy, lenguajes de señas, puntuación, etc.

Moreno y Rodríguez (1996) citan a Garaigordobil (1992) las siguientes características del juego infantil:

- Un principio de felicidad
- Facilita independencia y control
- La mitología es su esencia
- Medios de acción y participación
- Trabajo duro
- Puede requerir mucho esfuerzo
- Material de autoexpresión y autodescubrimiento en el mundo
- Comunicación e interacción
- Espacio de experiencia única. (p.71)

Finalmente, centrándonos en el deporte del motor como eje central de este proyecto, hemos seleccionado el sistema de identificación que hemos recopilado a partir de las ideas expresadas por Ruiz y García (2004):

- El acto de la música en sí no tiene un propósito específico para el niño, pero es el acto natural del individuo que tiene plena libertad para participar.
- Herramientas que promuevan el desarrollo de diferentes derechos en los niños, como la libertad, la autoconciencia, la comprensión y el poder de representación.
- Una actividad que comienza con los intereses de los niños involucrados, y produce una variedad de explicaciones para cada participante.
- Su propósito es crear un impacto basado en la estimulación de los alumnos.

En definitiva, jugar es una actividad divertida para los niños y está relacionada con el desarrollo físico, pero que con el tiempo se convierte en una experiencia educativa que se nutre de la realidad y de los intereses de los individuos que le rodean, necesidad para conocer el progreso de las personas en todas sus etapas desde la infancia. (p.16)

### **2.3.1.3. Beneficios del juego**

El juego apoya el crecimiento de todos, por lo que tiene muchos propósitos diferentes dependiendo de la región de la que estemos hablando. Latorre y López (2008), extraen las siguientes conclusiones de diferentes autores:

- **Ámbito biológico:** Los juegos son programas que promueven el desarrollo integral de un individuo. Esto quiere decir que genera energía física y mental, y favorece el sistema nervioso.
- **Ámbito psicológico:** El juego evita actividades estresantes en nuestra vida diaria, además de mejorar nuestras habilidades naturales.

Por otro lado, exhibe una serie de beneficios cognitivos, motores, emocionales y sociales.

- **Ámbito cognitivo:** El niño puede ser consciente del entorno y de sí mismo, lo que ayuda a solucionar los problemas que puedan surgir en el camino.
- **Ámbito motor:** El infante toma la estimulación indispensable para el crecimiento de sus habilidades, lo que al final le da confianza en el juego.
- **Ámbito afectivo:** A través del juego, los niños pueden hacer frente a sus propias dificultades, así como expresarse bien, divertirse y permitir la superación de cualquier tipo de conflicto. (p.276)

Finalmente, a través del baile sabemos vivir en sociedad, no solo eso, sino que los niños también desarrollan como valores las relaciones con sus compañeros de clase. En resumen, el juego facilita el desarrollo del carácter en todos los aspectos, y con la práctica, el objetivo principal es la felicidad de los participantes.

García Fernández (2005) agrega que el deporte promueve la salud, las relaciones con los demás y la autoestima. Reduce el comportamiento agresivo, nos enseña a ser capaces de aceptar las reglas (si corresponde) y apoya al infante a ajustar su comunicación e inteligencia.

Junto a esto, Moreno Guerrero (2008) enuncia los siguientes:

- Desarrollo de la creatividad y la imaginación.

- Respetar el tiempo, el pensamiento y el tiempo de los demás.
- Aprobación de inicio, plan y finalización.
- Ampliación de palabras y expresiones.
- Aislamiento y autoconfianza.
- Agregue ideas de tiempo y espacio.
- Canalizar efectos, miedo, ansiedad y preocupación.
- Capacidad para organizar eventos, expectativas, expectativas y planes.
- Desarrollo de manifestaciones gestuales.
- Capacidad para actuar y moverse.
- El valor de su propia producción y la de otros. (p.5)

Por otro lado, Huéscar y Redondo (2008) combinan entre sus modelos de trabajo los aportes que el juego hace al desarrollo psicomotor.

- Etapa de control corporal y coordinación mano-ojo (0-3 años): Durante esta etapa se empieza a desarrollar la motricidad gruesa y fina y se gana coordinación, lo que beneficiará su movimiento. La manipulación y el desplazamiento predominan cuando empieza a extenderse.
- Etapa de actividad motora y sensitivo de alta intensidad (3-6 años): buen diseño alrededor de 5 años puede hacer cualquier movimiento sin problemas. En esta fase nos localizamos como ya se mencionó, en la “Era Salvaje” y la “Era de la Gracia”. (p.95)

Por lo tanto, una valoración individual de los principales objetivos que persiguen los juegos motores en preescolares está directamente relacionada con el logro de la coordinación psicomotriz, en particular de las habilidades. Así como conocer el cuerpo, el espacio y el tiempo. Así pues, fomentamos un alto grado de motivación con el objetivo de concienciar y mejorar el rendimiento de los niños en el exterior. (Sáez, 2018, pág. 18)

#### ***2.3.1.4. Los diferentes roles del juego***

Para Sáez (2018) aunque dialogamos de juego, inmediatamente damos a asociarlo con los niños. El juego es la herramienta más maravillosa de la infancia, a través de la cual expresamos la continuidad de las manifestaciones de nuestro primer movimiento. Como hemos dicho muchas veces, los juegos son una herramienta importante para el desarrollo personal integral de cada individuo. Con esto queremos decir que no solo afecta el crecimiento motriz de un individuo, sino que incluso es

primordial para el desarrollo de otras habilidades como la sabiduría emocional, social, relacional o intelectual.

Normalmente lo tomamos como un elemento característico en educación física o en otras situaciones como los descansos, porque en esos momentos el niño se lo pasa bien y está cansado, pero nunca lo llevamos con nosotros a aprender un idioma, por ejemplo, ya que la imagen académica que tenemos de ella.

Sin embargo, al abordar este concepto, es necesario tener en cuenta los diferentes significados que puede tener, según su función en el campo de la educación. De esta manera podemos encontrar diferentes significados.

Por otro lado, entendemos el juego como fuente de material educativo. Según Molina (1990), fue citado por Ruiz Juan et al. (2008), “los juegos son una herramienta educativa, además del uso de juegos, los niños pueden concentrarse en todo tipo de aprendizaje, y sin la diversión y el disfrute de los juegos, es posible que no se interesen por él” (p.39).

Jugar con los niños es divertido, por lo que esta actividad tendrá la motivación necesaria para seguir haciéndolo mientras saben. Luego, esta estimulación es una fuente que beneficia su logro de aprendizaje mientras experimenta la diversión del juego. Por lo tanto, si una actividad se realiza con la prioridad de los intereses del estudiante y el papel activo del estudiante, es importante que la actividad sea un elemento clave en su implementación.

Además De Borja (1985), citado por Ruiz et al. (2008) manifiesta que:

El juego puede representar un cambio en la mentalidad y forma de actuar de no pocos maestros y escuelas que tradicionalmente han venido calificándolo como actividad opuesta al trabajo, como actividad que no conduce a nada más que a la pérdida de tiempo y por tanto repudiada en la clase y en la escuela. (p.35)

Esta característica incorporada al juego tiene sus raíces en la educación tradicional, que en nuestro país aún pertenece a algunos centros educativos, basada en el aprendizaje y la enseñanza de contenidos de manera muy estricta, en el uso del juego únicamente como herramienta. Aliviar el estrés de los estudiantes y dar tiempo de vacaciones a los maestros les da menos tiempo y beneficios de los que deberían.

Para Latorre y López (2008):

La pedagogía tradicional rechazaba el juego como medio educativo, por entender que no tenía carácter formativo, solo le concedía el carácter de recreo y esparcimiento. En la actualidad las nuevas pedagogías fomentan la actividad como medio de educación, maduración y aprendizaje. (p.275)

Ahora bien, García (2005) por su parte, además de entender el juego como una experiencia de aprendizaje como se ha descrito anteriormente, enfatiza su papel como contenido.

En otras palabras, percibe el juego como un material o un tema en sí mismo, que es el que apoya el aprendizaje y la prioridad a los objetivos y objetivos relacionados con su implementación. Cuando hablamos de jugar como contenido, generalmente ocurre en la clase de educación física, pero a medida que nos centramos en la educación de la primera infancia, lo que realmente nos interesa, puede manifestarse en psicomotricidad o incluso en el aula. (p.85)

Como maestros, debemos ser responsable de las oportunidades que tiene el juego y aprovecharlas al máximo. Torres (2015) manifiesta en su artículo que “el juego se plantea como un contenido de aprendizaje, relacionado con alguno de los bloques de contenidos existentes en la programación anual del grupo. Persigue objetivos motrices, afectivos y sociales, objetivo que es necesario identificar para que adquieran sentido” (p.53). En esta situación, no se trata de jugar por jugar, sino que el maestro planifica cuidadosamente cómo se desarrollará el contenido para lograr un objetivo determinado.

En definitiva, el juego sirve para realizar varios tipos de aprendizaje de la forma más lúdica posible, porque permite esta práctica más dinámica, activa y por lo tanto más práctica. Asimismo, se emplea como instrumento de relajación y libertad. Ahora es primordial saber que hoy, “la defensa del juego en el currículo es como verdadero contenido, aunque es innegable su doble condición de medio y contenido, dependiendo de las intenciones didácticas” (Navarro & Trigueros, 2009, pág. 23).

### **2.3.1.5. Tipos de juego motor**

Algunos autores creen que los juegos se categorizan según el crecimiento de la psicomotricidad de los infantes o los objetivos motores que los profesores quieren que alcancen los alumnos.

En tal caso Gutiérrez (1989) citado por Moreno y Rodríguez (1996), su investigación se centra en la actividad física, el movimiento físico y la importancia de todos ellos. Sostiene que el desarrollo global se logra enfocando el desarrollo de los niños en el cuerpo motor, porque ampara el concepto de totalidad y plantea que las distintas habilidades de los niños (sociales, cognitivas, motrices y emocionales) experimentarán simultáneamente una forma de desarrollo.

Se acepta la idea de que los juegos deben agruparse según las características psicomotrices de los alumnos, de manera que cada juego responda a las características individuales de la persona que quiere progresar.

Teniendo en cuenta las opiniones de Gutiérrez (1989) citado por Moreno y Rodríguez (1996), surgen dos tipos de juegos:

- **Juegos de coordinación psicomotriz:** Estos juegos se basan en el hecho de que los niños pueden correr a los 3 años, y a los 4-5 años tienen un mejor control sobre el inicio, la parada y el cambio de dirección del movimiento. El equilibrio estático es predominante a los 5-6 años e implica una carrera en la competición, al final de esta etapa, alrededor de los 9 años, puede relajar activamente los grupos musculares. Los juegos que lo componen son:
  - Juegos de motricidad gruesa: Trabajan en perfecto equilibrio, respiración y descanso.
  - Juegos de motricidad fina: Se centran en la agudeza visual y la configuración visomotora.
  - Juegos relacionados con otras áreas motrices: fuerza muscular, velocidad, control del movimiento, meditación, resistencia y precisión son los objetivos de estos juegos.
- **Juegos de estructuración perceptiva:**
  - Juegos de emociones: Son juegos que quieren iniciar con el desarrollo de diferentes emociones.

- Juegos de percepción espacial-visual: Estos juegos trabajan la agudeza visual, la percepción espacial topológica y la exploración situacional.
- Los juegos potencian la imagen: Se centran en conocer la pieza.
- Juegos de estructuración espacio-temporal: En este tipo de juego el niño organiza su espacio y representa su lado. La construcción temporal está asociada con la base de la comprensión del tiempo.
- Juego de inteligencia de tiempo: diferentes tipos de juegos de inteligencia funcionan en la percepción física, el sonido, la orientación y el tiempo.
- Otros juegos: Fomentan la exploración de una parte de una de las dos partes del cuerpo. A pesar del hecho de que en estos primeros años de la adolescencia no tenían un lado obvio, movieron la entrada de uno de los dos lados.
- Juego cognitivo: Se basan en el control del niño sobre una y otra vez. (p.94)

La otra de las clasificaciones es Romero et al. (1998), incluyendo los siguientes tipos de deportes de motor durante diferentes sesiones:

- Juegos de animación: estos juegos aparecen al principio de una sesión, por lo que se utiliza el ejercicio para mantener a los alumnos abrigados. Estas son actividades que permiten al niño prepararse para la tarea principal.
- Juegos generales: Son juegos que involucran la parte principal de la conversación, dependiendo del tipo de contenido a enseñar. Estos son juegos que siguen estos procesos de desarrollo:
  - Juego de movimiento perceptivo.
  - Juegos de arte básicos y genéricos.
  - Juegos de preparación física y habilidades específicas.
  - Juegos de expresión corporal y comunicación.
- Juegos calmantes: Son juegos al final de la lección, y su propósito es relajar a los estudiantes para que puedan recuperar la función.

Domingo Blázquez (1980) citado por Romero et al. (1998), también recogieron diferentes visiones sobre los distintos juegos motores existentes.



- Juegos de intervención: Los juegos de eliminación progresiva caen en esta variante, con el compromiso total determinado libremente.
- Juegos en función del grado de energía: Los juegos activos, poco activos y moderadamente intensos son juegos que corresponden a esta categoría.
- Juegos en función del tipo de movimiento: Hay juegos de caminar, correr, saltar, coordinación y etc.
- Juegos en función del resultado a conseguir: En este contexto, se encuentran los juegos sociales, sensoriales, motores, de control de movimiento del cuerpo, etc.
- Juegos en función a su dimensión social: En esta variedad aparecen juegos individuales, juegos de grupo, juegos de equipo, parejas, etc. (p.64)

#### **2.3.1.6. Clasificación del juego**

Según López (2010) para “evaluar el papel potencial que podría desempeñar en la educación infantil y primaria, es importante distinguir entre los diferentes tipos de juego, dado que el juego de roles en el desarrollo general del individuo depende del tipo particular de juego” (p.14). Nos referimos a la etapa de evolución en la que se encuentra el individuo.

Por lo general, se clasifican por contenido o por cantidad de integrantes, es decir, juegos individuales o de equipo. De hecho, los distintos géneros utilizados para describir los juegos se basan en gran medida en el marco teórico de su investigación. Aquí nos quedaremos en dos clasificaciones que son de naturaleza clásica, la clasificación de Rüssel y Piaget.

Las clasificaciones de juegos de Rüssel son de gran importancia educativa. Parte de un estándar de juego muy amplio, que inserta todas las maneras de actividades divertidas. Cree que el juego es la base de la niñez y una expresión de la vida que encaja muy bien a la “inmadurez” de los niños y al desarrollo desequilibrado de diversas funciones.

- **Juegos sensoriales:** Estos juegos están relacionados con las habilidades sensoriales; evocan la sensibilidad del centro común de todas las emociones. Los niños disfrutan del simple hecho de expresar percepciones, disfrutan probando diferentes ingredientes, “a ver a qué saben”, haciendo sonidos con silbatos, cucharas en la mesa, etc., explorando otros colores.

- **Juegos motores:** El juego motor es una actividad que involucra todas las fortalezas físicas, motrices, mentales, emocionales y sociales del individuo, permitiéndole desarrollar y liberar su energía, plenitud y alegría.
- **Juegos intelectuales:** En este tipo de actividades entran en juego dos aspectos básicos: por un lado, la aportación de conocimientos intelectuales; por otro lado, la agudización del intelecto, a veces cuál es la solución de manera integral, a veces simplemente una definición ridícula.
- **Juegos sociales:** La influencia única del juego, la actividad humana y las relaciones sociales sugiere que los temas del juego provienen no solo de la vida del niño, sino también del contexto social.

Rüssel divide el juego en cuatro modos principales, que están relacionados en gran medida entre sí:

- **Juego configurativo.** Refleja la tendencia general de “dar forma” a la infancia. Los niños proyectarán tendencias de configuración en todos los juegos, por lo que el trabajo final (mosaico de fragmentos de colores, configuración de personajes simbólicos, etc.) depende más de la diversión obtenida de la actividad que de la intención del plan. Configura intencionalmente algunas cosas específicas. A los niños les gusta dar forma, y cuando realizan acciones, les gusta más que el trabajo terminado.
- **Juegos de entrega.** El juego de los niños no es solo un producto de la configuración de tendencias, sino también una transmisión de las condiciones materiales. Una de estas dos tendencias puede dominar mientras que la otra actúa como elemento cooperativo y de apoyo en el juego. En un conjunto de entrega, siempre hay una relación cambiante entre la configuración y la entrega. Por ejemplo, en el juego de jugar a la pelota, por un lado, el niño se siente atraído por la forma en que indica el estado del objeto (rebotar, deslizarse de la mano, alejarse, etc.), por otro lado, termina en un ajuste (tasa de rebote, una vez en el aire, una vez en el suelo, etc.). Hay muchos tipos de juegos de lanzamiento: bolos, baloncesto, trompo, juegos de agua, patinetas, tiradores de instrumentos, etc.
- **El juego que representa personajes.** A través de este juego, el infante simboliza un personaje, un animal o una persona, y se convierte en el centro de atención, las características del personaje que le llaman la atención. El

personaje se resume en unas características breves (centradas): así, por ejemplo, solo necesita el rugido de un león y el andar de un gato, el jefe de estación hace sonar un silbato y despliega una pancarta. En la interpretación de los personajes hay una especie de asimilación en ellos, una especie de olvido de otra vida de ellos mismos. Ambas personalidades significan que el juego representativo sugiere algún cambio personal, que por un lado se olvida, por otro lado, derrota al otro.

- **Juegos regulados.** Es una actividad que modela el desarrollo de acciones y actividades que deben realizarse en el marco de reglas o normas. Estas reglas o normas restringirán definitivamente las acciones, pero no significa que las actividades primitivas sean imposibles en ella, y el grado del modo auto-libre. El jugador no ve las reglas como un obstáculo para la acción, sino que, por el contrario, promueve la acción. Los requisitos de los niños y el cumplimiento de las reglas suelen ser muy estrictos, no en el sentido legal, sino porque ven que se siguen las reglas y que el juego es factible, por lo que es fácil para ellos cumplir las reglas. La obediencia también se asocia con un cierto deseo de orden y seguridad, que está implícito en muchos juegos de niños y adultos.

Por otro lado, Piaget estableció un seguimiento común de crecimiento de la conducta del juego, acumulativa y en capas, en la que los símbolos reemplazan gradualmente a la práctica y luego las reglas reemplazan a los símbolos, sin dejar de incluir la práctica simple:

- **Los juegos deportivos.** Esto es característico del período sensoriomotor (0-2 años). Desde el primer mes, los infantes responden a diversos movimientos para obtener la felicidad, lo que les permite construir sobre lo que ya tienen. Les gusta este tipo de repetición, los resultados directos y la variedad de efectos que se producen. Estos movimientos suelen afectar al contenido sensorial y motor y son ejercicios simples o una mezcla de ejercicios., con o sin intenciones claras. Desenchufe y restablezca la barrera, sacudirse el sonido será un juego común para los niños durante algunos meses, abrir y cerrar puertas, subir y bajar escaleras, será un típico juego de coches al final de este período. Estas acciones hacen posible que las personas se topen y reproduzcan secuencias y movimientos visuales, sonoros y táctiles de una manera cada vez más aleatoria, sin hacer referencia a la representación general. Las actividades del juego sensoriomotor se inclinan principalmente

a la satisfacción inmediata y al éxito de las acciones que se dirigen principalmente a eventos y objetivos reales para obtener la satisfacción de buenos resultados.

- **Juego simbólico.** Son característicos del período previo a la concepción (2-4 años). Implican el uso de una forma para representar a otra. El lenguaje también se originó en este momento y contribuirá a esta nueva habilidad del habla. Otro cambio fundamental que se produjo en esta época fue la posibilidad de los juegos ficticios: los objetos se transformaban en otros objetos que simbolizaban la inexistencia, así los bloques de madera se convertían en camiones, las muñecas representaban niñas, etc. Lo fundamental ya no es la manipulación de los objetos, sino lo que estos y aquellos representan. El niño comienza a “simular”: presenta una variedad de objetos con un significado bastante claro, simula eventos imaginarios, interpreta escenas creíbles a través de personajes o personajes ficticios. La realidad, coordina una variedad de roles y posiciones cada vez más complejas en mayor o menor medida.
- **Juegos verbales:** Primero, “Los juegos de lenguaje son juegos de lenguaje que permiten a los niños desarrollar la expresión oral, la comprensión, incrementar el vocabulario, distinguir sonidos y palabras” (Pucuhuaranga, 2016, p.192). De igual forma, mencionó que su propósito es ampliar el vocabulario de los niños, conectar las palabras con sus significados y brindar una rica experiencia para que los niños pongan en práctica lo aprendido. Los juegos de lenguaje promueven la pronunciación correcta y la fluidez del lenguaje, y se debe considerar que los juegos deben desarrollarse de manera lúdica y divertida para atraer la atención de los niños.  
Los juegos de idiomas deben ser divertidos, motivadores y entretenidos, y pueden promover la participación activa de los niños. Del mismo modo, los juegos de idiomas pueden permitir a los niños desarrollar su aprendizaje de la lengua materna y permitirles razonar y poner en práctica el lenguaje y el pensamiento. Por otro lado, este tipo de juegos brinda muchas oportunidades y espacios interesantes, para que los niños tengan la oportunidad de desarrollar la conciencia de la voz y el ritmo.
- **Juego de reglas.** Aparecieron entre los cuatro y los siete años de una manera muy progresiva y confusa. Principalmente en el transcurso de siete a once

años, se ha desarrollado un conjunto simple y concreto de reglas directamente relacionadas con las acciones, a menudo respaldado por objetos y adjuntos bien definidos. Los juegos de gramática, a diferencia de otros tipos de juegos, tienden a ser pequeños y existenciales y pueden desarrollarse de manera más compleja entre adolescentes y adultos. (p.31)

#### **2.2.1.7. Parámetros del juego**

Para López (2010) a través del juego, los niños aprenden la alegría de las hacer cosas y estar con los demás.

Esta es una forma importante de expresar sus diferentes sentimientos, intereses y preferencias (recuerde que el juego es el primer idioma de un niño, la forma de expresión más natural). Esto se debe a que la creatividad, la resolución de dificultades, al desarrollo del lenguaje o el trabajo social es tener muchas tendencias sociales y serias. Se trata de una clara actividad educativa, ya que ayuda a los niños a desarrollar habilidades motoras, mentales, sociales y cognitivas. (p.21)

Además, estimula el interés y el espíritu de sus observaciones e investigaciones para descubrir qué hay a su alrededor. El juego se convierte en un proceso para descubrir realidades externas, a medida que el niño desarrolla y restaura gradualmente sus ideas sobre el mundo. Además, te ayuda a comprenderte a ti mismo, a conocerte a ti mismo y a definir tu personalidad.

Utilizando juegos y juguetes, López (2010) ilustra el desarrollo de cinco personalidades que están estrechamente relacionadas entre sí:

- **La afectividad:** El desarrollo de la cercanía se refleja claramente en las primeras etapas de la niñez en términos de confianza, autonomía, iniciación e identidad. Un fuerte equilibrio es indispensable para el desarrollo adecuado de la personalidad. Este juego estimula el desarrollo íntimo o emocional, ya sea una actividad que disfrute de la alegría y la vida, para que puedas expresarte libremente, reducir las energías positivas y el estrés.

Además, el juego a veces requiere mucho esfuerzo para lograr los objetivos que lo hacen sacrificarse en voz alta, a veces, incluso un niño se encuentra en una situación de conflicto y para tratar de sobrellevar el dolor, es importante establecer una conexión profunda con ciertos temas para que pueda controlar

y expresar sus sentimientos entonces el juguete se convierte en un superhéroe que ayuda con la transición emocional.

El niño y la niña también deben confiar en la realidad, revertir situaciones, empoderar a los lectores para que se mantengan a sí mismos e involucrarse emocionalmente en el mundo adulto para crecer y ser capaces de comprenderlo. Inicialmente, tanto los juguetes sensibles (juguetes, muñecos y animales), como los defensores de imitar la condición de adulto (lavarse, vestirse, peinarse, etc.) podrían impulsar el desarrollo del efecto positivo.

A veces el juego del niño supone una posibilidad de aislarse de la realidad, para encontrarse a sí mismo, como él quiere. En este sentido, los juegos se utilizan en psicoterapia como una forma de examinar la psique de un niño.

- **La motricidad:** El desarrollo motor de un niño es importante para su formación. Las funciones psicomotoras brindan al niño sentimientos placenteros, además de asistir en los procesos de maduración, separación e independencia motriz. A través de esta actividad aprende a reconocer su imagen corporal, crea e integra componentes neuromusculares como la alineación, el equilibrio, desarrolla su capacidad sensorial, logra destreza y fuerza.

Algunos juegos y juguetes son un apoyo importante para el desarrollo social de la actividad psicomotora, tanto la motricidad alta o la motricidad en general, como la buena motricidad: un breve clic en las habilidades manuales del objeto apoyado por el juego.

- **La inteligencia:** Al comienzo el desarrollo de habilidades cognitivas se asoció con el desarrollo sensoriomotor. El proceso de adquisición de estos poderes dependerá al mismo tiempo del potencial genético, así como de la infraestructura y la forma en que el medio ambiente los proporcione.

Según Piaget, casi todas las formas mentales de comportamiento se convertirán en juguetes cuando se repitan con clara concentración. La plantilla estudiada de esta manera se usa en el juego. A través del juego, los niños descubren a grandes intelectuales sobre la “causa” de las emociones. Al crear contenido atractivo para juguetes o inventar juegos simbólicos, los niños se sienten escritores, con la capacidad de cambiar el curso de los eventos.

Al llevar un juguete especial, los niños aprenden a analizar las cosas, a pensar en ellas, a dar los primeros pasos para razonarlas y analizarlas. Al realizar

procesos de análisis, desarrollan inteligencia práctica y allanan el camino para la inteligencia abstracta. Los rompecabezas, los cables, las fichas de dominó, las piezas estratégicas y las ilustraciones suelen estimular el intelecto.

- **La creatividad:** Los niños deben demostrar que sus habilidades creativas abandonan el lugar. Podemos decir que el juego natural genera creatividad, porque el niño en todos los niveles de juego se ve obligado a utilizar habilidades y procesos que le permiten ser creativo, expresivo y productivo.
- **La sociabilidad:** A través de los juguetes y juegos ayudan a los niños a comunicarse, interactuar y prepararlos para la interacción social.

Durante el primer año, cuando los niños juegan sus propios juegos, trabajan muy duro. Más tarde, la educación de los niños se organiza de manera similar, están felices de quedarse con otros niños, pero de permanecer juntos. Este es el primer nivel de participación o actividad colectiva en la asociación, que no tiene la actual separación de roles u organizaciones en las relaciones sociales en cuestión, cada jugador hace lo poco que quiere, sin tener que renunciar a sus intereses o acciones en el equipo. Después de más tarde, los competidores descubren que los jugadores son divertidos con uno o más socios, para jugar el juego normal con todo o al menos conectado y enfocado en el mismo objeto o resultado. Las medidas en las medidas consisten en coloreado e integral o igual de respeto en igual respeto, finalmente, está estipulado que el jugador se ha ajustado con un equipo con un equipo.

El éxito de este tipo de participación depende de la distribución de eventos y la distribución de trabajo importante entre los miembros del grupo. La organización de actividades implica el entendimiento mutuo y el esfuerzo conjunto de cada participante. (p.23)

## **2.3.2. Aprendizaje del área de educación física**

### **2.3.2.1. El aprendizaje**

#### **2.3.2.1.1. ¿Qué es el aprendizaje?**

Comenzar con la planificación y el aprendizaje es una parte importante de la enseñanza, parece prudente considerar las ideas de Ausubel, Novak y Hanesin (1997) sobre la realidad “las teorías del aprendizaje son más interdependientes que mutuamente exclusivas” (p.28), proporciona comprender la estrecha conexión o entidad con las apariencias teóricas y prácticas de las ciencias de la educación y se centra en la práctica educativa. Específicamente, el concepto de aprendizaje se

asocia y concentra en sus primeras etapas de cambios relativamente permanentes en el comportamiento humano (conductual), para luego enfocarse.

Según el método propuesto por Mayor, Suengas y González (1995),

El concepto de aprendizaje ha evolucionado desde un punto de vista psicoanalítico a un punto de vista del lector que incluye un elemento intelectual. Cuando el foco está en aprender de un conjunto de principios creativos, que se establece no solo a través de la entrada del entorno humano, sino también a través de la producción humana. (p.97)

En tanto Ausubel et al. (1997) indican que “el aprendizaje significa organización e integración de información en la estructura cognoscitiva, destacando la importancia del conocimiento y la integración de los nuevos contenidos o conocimientos en las estructuras previas del sujeto” (p.83). Por lo tanto, no hace falta decir que para aprender lo que es necesario combinar el nuevo aprendizaje con las ideas pasadas del alumnado como una etapa de aceptación, para que el aprendizaje sea un proceso de separación, cambiando los valores del conocimiento. equilibrio y plenitud, es decir, real y duradero.

Bruner (2004) indica “que el sujeto procesa la información y selectivamente procesa y organiza la información, incluyendo tres procesos: adquisición, transferencia y evaluación. Por supuesto, estos procesos requieren a su vez del manejo de estrategias y técnicas para potenciar el aprendizaje” (p.99).

A pesar de la idea, casi todas las ideas académicas, que son claras y ponen tres puntos principales para explicarlo:

- Cambios en el comportamiento de una persona o en su capacidad para hacer algo.
- Cambio debido a la práctica o experiencia.
- El cambio es un fenómeno persistente.

#### *2.3.2.1.2. Factores que intervienen en el aprendizaje*

Para Andalucía (2009) la educación (es decir, el aprendizaje) y la psicología están íntimamente ligadas. La educación se produce a través de un proceso de aprendizaje, concepto que es relevante para la escuela, aunque no sólo la educación



formal se lleva a cabo en el aula, sino que también se lleva a cabo un currículum oculto.

Un currículum complejo gira en torno a tres elementos principales: maestro, estudiante y conocimiento; Aunque hay que tener en cuenta muchos factores, ya que cada componente de la práctica educativa tiene una historia social y psicológica distinta, incidiendo en las combinaciones y requerimientos de cada materia.

N. Entwistle ejemplifica estas verdades en las interacciones sociales y su ejemplo de enseñanza en el salón de clase, en el que agrega otro elemento importante: la familia.

- La capacidad de enseñar, es decir, los procesos físicos, conductuales y mentales que nos permitirán transferir conocimientos de manera efectiva y desarrollar las mejores habilidades docentes.
- Explicaciones positivas, ya que esto afectará el interés de nuestros estudiantes y construirá un aprendizaje significativo de ellos.
- Trabajo en equipo, lo lograremos diseñando actividades repetitivas y estimulantes, controlando lo que puede suceder y creando espacios para conversaciones interesantes.
- Utilizar técnicas didácticas que ayuden a promover el aprendizaje, interactuar con demostraciones y debates, ayudas de lectura e informática, etc.
- Valorar a los alumnos en base no solo las pruebas escritas, sino asimismo su comportamiento diario en el aula, sus aptitudes y ritmo de aprendizaje, etc. trate de darse la mejor oportunidad de recuperación para mejores resultados.

En el caso del estudiante, es importante tener en cuenta sus características físicas (edad, sexualidad) y psicológicas (memoria, inteligencia):

- La edad óptima para comenzar a estudiar depende no solo de la madurez o edad biológica del estudiante, sino también de la duración de los estudios. La Tesis de J. Piaget se centra en la etapa del desarrollo intelectual.
- La orientación sexual se da a edades tempranas en cuanto al desarrollo físico. No afecta el derecho a la educación, incluso si nuestra sociedad es

discriminada. Nuestra misión es proporcionar igualdad de acceso a la educación.

- La psicología se refiere al proceso psíquico por el que pasan los estudiantes al organizar la información que disponen. Entran en juego cosas como la memoria, la inteligencia o el pensamiento. Cada estudiante tiene, además de sus habilidades intelectuales generales (sobre el espacio, las matemáticas, el habla, etc.). Nos esforzaremos por desarrollar la inteligencia práctica y la creatividad. Como vemos, se agarra muy bien, hoy en día, el hecho de que el alumno no actúe sobre un tema que puede ser matemáticamente, no es sinónimo de fracaso.

En el salón de clase, hay una cadena de causas que tienen implicaciones importantes para el aprendizaje, como el grado de dificultad, su organización, la formación del clima educativo, etc. El estudio parte de un proceso de cambio psicológico e interrelación social en el que los estudiantes ven la escuela y el proceso de aprendizaje como un valor y los docentes como aliados en lugar de enemigos.

La familia es un factor importante en el apoyo psicológico que le brinda o no al estudiante. Esto debemos tenerlo presente en nuestra labor docente, porque el comportamiento de los alumnos incide directamente en su estado emocional y en la estabilidad familiar. Nos comunicaremos con la familia del estudiante para crear una experiencia de aprendizaje conjunta. (p.3)

#### *2.3.2.1.3. Epistemología del aprendizaje*

Según Heredia & Sánchez (2013) “el último tema fue estudiar y aprender desde la perspectiva de la psicología, ahora se estudia desde la perspectiva de la filosofía. Esta visión está relacionada con la naturaleza del conocimiento y el camino recorrido para adquirirlo” (p.13).

Así como existen diferentes conceptos para definir el aprendizaje, también existen diferentes estilos de aprendizaje para definir la adquisición de conocimientos.

La tendencia inicial de la epistemología o teoría del conocimiento enfatizaba sus características absolutas y permanentes, es decir, una vez que se adquiere el conocimiento, no hay cambio en el aprendiz ni cambio en el conocimiento.

Pero los teóricos modernos enfatizan que el conocimiento está interrelacionado, depende de la situación y se refiere a la continuidad del desarrollo del conocimiento.

Esta tendencia ha cambiado de ver el conocimiento como estático y pasivo a más dinámico y activo.

La ventaja de las teorías del aprendizaje se establece en tres tendencias epistemológicas, de hecho, algunas críticas a la teoría pueden cuestionar la base epistemológica de la teoría. Estos flujos se describen a continuación.

- **Objetivismo:** Se piensa que la verdad es externa y distinta del sujeto del conocimiento de que el empirismo y la racionalidad existen en este contexto.
- **Interpretacionismo:** Se asume que la realidad la construye el sujeto del saber, en esta posición caen el racionalismo y el idealismo.
- **Pragmatismo:** Creencia en la incapacidad de conocer la verdad. El conocimiento es temporal en lugar de completo.

Como se muestra en la figura, el equilibrio considera la efectividad como el exterior autónomo del sujeto cognitivo, por lo que el enfoque del aprendizaje es transferir las cosas existentes al sujeto que aprende. El conocimiento se considera absoluto, equivalente a la verdad. En otras palabras, cuando algo puede ser probado objetivamente o verificado como verdadero, se puede decir que es conocido. A medida que cambia el sistema de referencia, también cambia la naturaleza de la información que se presenta en él.

En cuanto a los intérpretes, no les importa si el conocimiento es verdadero en un sentido absoluto, creen que la verdad y el conocimiento dependen del marco de referencia del sujeto de conocimiento. El objetivismo radical y el interpretivismo se ven como polos opuestos, mientras que el pragmatismo se sitúa en el medio de los dos.

Los profesionales, por otro lado, ven el conocimiento absoluto como un objetivo válido pero inalcanzable. “Por lo tanto, enfatizan que las ideas están sujetas a cambios y pueden cambiar con la aparición de nuevos resultados de investigación. Sus teorías sirven como suposiciones y serán aceptadas y utilizadas siempre que exista evidencia que las respalde” (Driscoll, 2005).

También hay una curva de aprendizaje que intenta explicar la fuente del conocimiento.

Cada corriente reconoce que la fuente de conocimiento es única, pero no se pueden considerar de forma absoluta. Aunque los sentidos son de hecho vehículos importantes para adquirir conocimiento, tienen limitaciones, lo que significa que el conocimiento que adquieren puede ser unilateral y erróneo. La posición de los nativistas es la misma, aunque tenemos ciertas tendencias innatas, no todo el conocimiento se coloca en nuestro interior y la mayor parte se adquiere. Finalmente, la capacidad de pensar en el mundo que nos rodea es una herramienta poderosa para los humanos, sin embargo, no se usa necesariamente para construir conocimiento. (p.15)

#### 2.3.2.1.4. *Neurociencia del aprendizaje*

Como muestra Schunk (2012) la neurología del aprendizaje:

Se centra en el sistema nervioso central (SNC), que es el cerebro y la médula espinal. Muchas partes están relacionadas con la actividad intelectual, no con la médula espinal. El sistema nervioso autónomo (SNA) controla la actividad involuntaria (como la respiración y la humedad), aumenta con la participación. (p.23)

La función de cerebro en la enseñanza y la práctica no es un tema nuevo, pero se ha vuelto esencial para los maestros en los últimos años. Aunque los educadores a menudo se sienten atraídos por el cerebro debido a su importancia en el aprendizaje, se han realizado numerosos estudios cerebrales que demuestran su función. Los resultados de las pruebas cerebrales son fundamentales en la educación, en parte porque los maestros tienen estudiantes con discapacidades.

La explicación del SNC es realmente complicada, como señaló Emma en la parte introductoria de la conversación, contiene muchas estructuras, muchos términos técnicos y funciones complejas del sistema nervioso central. El contenido de este capítulo es tan claro como parece, pero se requieren métodos especiales para mantener la información precisa. Los lectores buscan una explicación más técnica de cómo el diseño y las funciones del SNC se dirigen a otros lugares en términos de aprendizaje, motivación y desarrollo.

Para Schunk (2012) los lectores deberían poder hacer lo siguiente:

- Describe la composición y significado de necrosis, células y dendritas.
- Distribuya las habilidades básicas a las partes clave del cerebro.
- Las mitades derecha e izquierda reconocen algunas funciones en el cerebro que se encuentran en un círculo.
- La diferencia entre utilizar diferentes métodos de estudio de la memoria.
- Declarar cómo se lleva a cabo la enseñanza de la neurociencia, incluidos los programas instalados.
- Analizar la composición de los sistemas conexionistas y su interacción con la enseñanza y el manejo del lenguaje.
- Examinar períodos críticos y transformaciones relevantes a lo largo de la evolución del cerebro y se basa en la madurez y la experiencia.
- Interpretar las funciones cerebrales que promueven el manejo de las emociones.
- Investigar algunas de las investigaciones guiadas de impacto espiritual y mejorar la enseñanza y el aprendizaje. (p.31)

#### 2.3.2.1.5. Dimensiones del aprendizaje

Como Zelaya (2014) discute diferentes perspectivas sobre el proceso de aprendizaje, consideramos estos aspectos:

- **Conocimientos**

Es parte de la información obtenida a través de la experiencia o el aprendizaje, y su entrega refleja el proceso intelectual de enseñanza y aprendizaje. Para comprender la intención de comprender el objeto del objeto, la capacidad de comunicarse con el mundo exterior. El grupo tiene una asignatura o ciencia, el conocimiento se adquiere a través de la inteligencia humana, la observación, la memoria, el juicio, etc. Con el crecimiento del conocimiento, ambos han experimentado cambios cualitativos, porque la reorganización general y la adquisición están aumentando.

Alavi & Leidner (2003) definen el conocimiento “como información útil, precisa o relacionada con hechos, procedimientos, conceptos, explicaciones, ideas, observaciones, juicios y elementos de la mente del individuo, personalizados y subjetivos” (p.19). Una vez que la información se procesa en el cerebro humano, se transforma en información y luego se transforma en

información o se transmite a otros en forma electrónica a través de texto oral o escrita, etc.

En esta etapa, Alavi y Ledner observan que el receptor puede procesar e insertar información en su interior y luego transformarla en conocimiento.

- **Capacidades**

Para Ausbel (1978) uno tiene la capacidad de pensar, comprender y comprender. Estos potenciales no evolucionan espontáneamente, sino que deben desarrollarse específicamente. En este sentido, el tiempo y la forma de trabajo son determinantes para el grado de evolución que se puede alcanzar. Cabe destacar que almacenar información no significa comprenderla, ni poder asociarla correctamente con información obtenida previamente, ni poder aplicarla de manera adecuado para diferentes condiciones de vida. Para ellos, lo que se enseña realmente debería importar, es decir “el proceso de desarrollo de las estructuras cognitivas, en el que el reconocimiento es la comprensión del significado”.

- **Actitudes**

Vázquez (2007) define la actitud como “la tendencia a realizar acciones positivas o negativas sobre una persona, idea o situación y tener un impacto significativo en la conducta”. (p.97)

Asimismo, Saavedra (2001) se refiere a las mismas definiciones del término predecesor, agregando que la conducta desde un punto de vista psicológico “no es una conducta en sí misma, sino un tipo que se basa en la experiencia, la cognición y la tendencia del proceso emocional a promover, orientar y regular la estabilidad de la personalidad”. (p.32)

### ***2.3.2.2. Área de educación física***

#### ***2.3.2.2.1. Concepto***

Para Obregón (2018) el ejercicio físico es una disciplina que:

Conoce las partes del cuerpo humano y ofrece un entrenamiento esencial por completo. Habilidad que impulsa el desplazamiento innovador y objetivo, se manifiesta en el cuerpo físico por medio de procesos emocionales y cognitivos de alto nivel. También promueve el placer de hacer ejercicio e impulsa la participación en el programa. Otra característica del ejercicio es el deseo de pasar el rato con los amigos y divertirse. (p.14)

Para alcanzar este objetivo se utilizaron ciertas fuentes y medios a través de métodos y conceptos que varían en el tiempo. Sin embargo, la contribución del deporte a la sociedad es incuestionable: contribuye a la salud y el bienestar, promueve la tolerancia y el respeto de los derechos humanos, y facilita el tiempo libre, la vida y el trabajo. Los procedimientos usados son actividades motoras, iluminación deportiva, deportes educativos, diversión, etc. Lo que está pasando en la cultura física ahora, es elaborar capacidades que se adapten lo más posible a situaciones y realidades cambiantes.

Para conceptualizar el concepto “deporte”, parece lógico partir de un breve estudio del término “educación”.

En el término de enseñanza no existen reglas establecidas, lo cual la etimología es “educación”, que proviene del verbo “educar”, que quiere decir instruir, defender, enseñar.

Con este fin, han surgido dos perspectivas distintas sobre la educación, que se pueden agrupar en las siguientes categorías:

- **Estándares sociales:** es la transferencia de patrimonios de una sociedad a sus miembros inmaduros. Enseñar y desarrollar destrezas físicas y valores (trabajo en equipo, coordinación grupal, etc.) para los más jóvenes de la sociedad.
- **Estándares personales:** es la evolución de las destrezas humanas individuales (desarrollo de la fuerza, coordinación individual, etc.)

Sin embargo, se debe tener en cuenta el concepto de educación universal, porque los dos enfoques se complementan entre sí. Por supuesto, en cualquier plan de estudios, se debe ayudar a los estudiantes, enseñarles los objetivos, el contenido y las formas adecuadas para desarrollar el potencial que puede tener.

De acuerdo con Cagigal (1972), se puede decir que la educación es: “el arte, la ciencia, el sistema o la tecnología que ayuda a los individuos a desarrollar la capacidad de hablar con la vida y alcanzar sus propias metas”. (p.15)

#### *2.3.2.2.2. Enfoque del área de educación física*

Para el Programa curricular de educación primaria (2016), el currículo y los procedimientos que orientan la enseñanza-aprendizaje están en línea con las normas asociadas a la política corporativa. Este proceso se basa en el desarrollo de una

persona y el pensamiento de una persona como parte de un entorno de trabajo donde se asocia el bienestar mental, motor, social, emocional y afectivo con el entorno en el que los estudiantes crecen y respetan todos los procedimientos que regulan su desarrollo el estudiante está activo por el cambio y la realidad. Es fundamental salir de la práctica de juegos repetitivos o lecciones especiales que son la base del juego y apoyan la planificación, la meditación y la práctica docente que requiere el desarrollo de una psicomotricidad acorde con el inicio de la vida.

El área también enfatiza el acceso a conocimientos relacionados con la generación de prácticas de salud y trabajo, no solo en el ejercicio, sino también en el desarrollo de las relaciones interpersonales necesarias para el cuidado de la salud a partir de una evaluación de la calidad de vida. En otras palabras, estas lecciones incluyen el mismo conocimiento sobre el cuidado de la salud y el autocuidado, lo que hará que estas elecciones sean más prácticas.

Otro elemento central es la interacción de las personas y otras interacciones, a través del ejercicio y mediante actividades que se consideran y asignan en distintos contextos. Los niños, niñas y adolescentes ejercen sus prácticas sociales a través de la interacción, establecen reglas de convivencia, consignan normas, códigos de comportamientos, acuerdos, consensos y enfrentan los retos que se les proponen (sociales, ambientales, afectivos, personales, interpersonales, etc.).

### **Enfoques transversales**

El valor interactivo del juego como primera manifestación de paciencia hacia los demás, abriendo oportunidades de aprendizaje a través de la educación física; tiene en cuenta la diversidad de los estudiantes en materia de género, cultura, sociedad, raza, religión, diversidad, sistema educativo y nivel de conocimientos, en términos de aceptación y apertura, y evitar cualquier forma de discriminación promoviendo todas las formas de participación, ya que la participación se basa en que todos somos diferentes. En este sentido, el programa de desarrollo propuesto busca asegurar que hombres y mujeres puedan participar de manera correcta, respetando sus identidades y diferencias.

De igual manera, la educación física como campo fomenta y promete las relaciones interpersonales, entendiendo que la cultura no es diferente, sino interactuando entre sí y creando un espacio de objetar y construir e interactuar



regularmente donde se puedan identificar diferentes identidades para incorporarlas a nuestra vida cotidiana. En este sentido, es importante conocer en el aula cómo los alumnos interactúan con su cuerpo. Cada estudiante, ya sea de origen aborígen o no, presenta una historia única de su relación con su cuerpo y esta comprensión y autoconciencia influye en los problemas y los factores sociales, físicos, emocionales y psicológicos que contribuyen al desarrollo de los estudiantes. Por lo tanto, “llevar un estilo de vida saludable” considera importante el desarrollo del estudiante en todos los aspectos del bienestar: físico, mental, emocional y social. Para ello, se deben conocer, valorar e integrar diferentes saberes sobre nutrición, bienestar individual y social de las diferentes culturas.

A través del área de Educación Física, el programa ambientalmente amigable propuesto ayuda a otras áreas a involucrar a nuestros estudiantes en áreas relacionadas con la protección y seguridad ambiental, brindándoles conocimientos, habilidades y motivación a través de un proceso de aprendizaje relacionado con la recreación. evento. actividades de ocio y actividades que les permitan identificar el entorno como una oportunidad de autodesarrollo y socialización y respeto por el medio ambiente. La educación física es una forma de adquirir habilidades y actitudes para contribuir a nuevas formas de ver y actuar en el mundo que nos rodea, para colaborar adecuadamente en la precaución y solución de problemas ambientales que están íntimamente ligados al desarrollo integral de la población. (p.37)

#### *2.3.2.2.3. Orientaciones generales para desarrollar competencias en el área de educación física*

Para el Programa curricular de educación primaria (2016) el área fomenta programas para el crecimiento del arte proporcionado, que se muestra:

- Programas de actividades que toman en cuenta los beneficios de desarrollo de los estudiantes, independientemente de su género; para que todo el trabajo se pueda realizar apoyando la participación de los estudiantes y no compartido, organizado o altamente competitivo.
- Promover actividades sensoriomotoras que incluyan deportes de motor, deportes extremos, deportes tradicionales, deportes populares e indígenas, deportes previos al juego y actividades físicas en una variedad de escenarios y continuar brindando modos de juego y eventos como el nivel anterior, pero

que se fue iniciando paulatinamente para agregar más. espacio, tiempo y orden complejos. Para el tercer año, los estudiantes están comenzando en un equipo fuerte, donde piensan y asignan tareas.

- Crear un ambiente de aprendizaje positivo y significativo que involucre a los estudiantes como aprendices activos que pueden trabajar y con mayor independencia, gracias a las habilidades motrices.
- Organizar actividades para prevenir la vida sedentaria o desempleada, así como reconocer los beneficios del ejercicio y la salud, así como su vínculo con su estilo de vida, así como la prevención de enfermedades no transmisibles. Asimismo, el modo de juego y los eventos deben continuar como estaban en el paso anterior, y gradualmente comenzar a agregar espacios complejos, configuraciones y reglas. (p.38)

#### 2.3.2.2.4. Elementos de la educación física

Para Fröebel (2010) los factores que intervienen en el desarrollo del ejercicio se encuentran principalmente en la educación física y la psicología.

Además de las habilidades motrices conjuntas, las clases de educación física apoyan las características físicas del movimiento, que se definen como un conjunto de características innatas o adquiridas. Los atributos físicos básicos del movimiento son fuerza, resistencia, potencia, velocidad y coordinación.

1. **Fuerza:** Es la fuerza del cuerpo para soportar la resistencia física proporcionada por la fuerza vertical (sin interrupción) o (en movimiento). Ese tipo de poder existe:
  - **Fuerza explosiva.** Capacidad para moverse rápidamente al mismo tiempo (lanzar, jugar, saltos, etc.).
  - **Fuerza dinámica.** Capacidad para realizar procedimientos repetitivos (por ejemplo, sprints y extensiones de flexión).
  - **Fuerza estática.** Habilidad para mover los músculos sin moverse (posición de espera)

Cada uno de estos tres tipos de poder es diferente, pero su interacción con cada programa de juego es inevitable.

2. **Resistencia:** Es la capacidad de resistir las presiones laborales a largo plazo. Los tipos de resistencia:

- Resistencia general. La capacidad del sistema cardiovascular para suministrar sangre a los músculos y los pulmones y la capacidad del sistema respiratorio para suministrar oxígeno y eliminar los desechos.
  - Resistencia muscular. La capacidad de un músculo para realizar el mismo esfuerzo una y otra vez.
- 3. Agilidad:** Capacidad de transformar rápida y eficientemente la dirección del movimiento a alta velocidad. Para desarrollar agilidad, debes trabajar las articulaciones y la flexibilidad del cuerpo.
- Movilidad de las articulaciones. Capacidad para mover las articulaciones.
  - Flexibilidad corporal. Perfecto desarrollo de los movimientos articulares de todo el cuerpo.
- 4. Velocidad:** Es la capacidad de moverse en poco tiempo. Tipos de velocidad:
- Velocidad de arranque. El momento más cercano para iniciar el movimiento es alcanzar la máxima velocidad posible.
  - Velocidad de viaje. Tiempo mínimo de visita.
  - Velocidad de correr. Tiempo mínimo para detener el movimiento.
- 5. Coordinación:** Es una importante cadena de comportamiento nervioso y muscular (cuerpo y mente). El tipo de coordinación es:
- Coordinación gruesa. Todas las acciones en las que interactúan múltiples grupos de músculos y varios objetos (por ejemplo: leer el desplazamiento de la pelota, colocarse frente a la pelota y atraparla, pasar la pelota a un compañero).
  - Coordinación fina. Todos los movimientos que trabajan en grupos de músculos pequeños (por ejemplo: ojos, pies, manos, etc.). (p.58)

#### *2.3.2.2.5. La educación física y la renovación de la escuela*

Para Gómez (2009) la sociedad actual:

Esta en cambio y en vez de olvidarse de llamar y criticar, la escuela le dio recursos para impulsar el cambio. Es particularmente cierto en la en teoría, sin embargo, ya hay muchas formas de criticar y cambiar o mostrar que las escuelas se están adaptando a nuevas situaciones sociales. (p.32)

Las críticas a la educación en general están aumentando y se basan en críticas de varios sectores. Manteniéndonos donde estamos ahora, al margen de los últimos análisis, destaca lo ocurrido en la década de los 80, ya sea reformada tras el “Plan de renovación” se desarrolló a principios de la década de 1910. Hace unos años, los académicos creían que el problema principal de la educación es el fracaso; aunque no tienen un gran porcentaje (El 35% no cuentan con estudios universitarios).

Un análisis riguroso de los temas que veremos a continuación, el hecho es que estos datos son un ejemplo de un cambio dinámico en las necesidades de los estudiantes y del público durante el proceso de aprendizaje. El fracaso puede ser causado por diversas razones sociales y personales, pero cuando se trata de permanecer en la educación, pueden ser los propios docentes y estudiantes que realizan sus propios planes de estudios y métodos de enseñanza.

Además del enfoque creciente de nuestro trabajo, nos enfocamos en las dos últimas cosas que afectan el tipo de educación que ofrecemos. Estos tipos de investigación a menudo están vinculados y referenciados: enseñanza memorística en lugar de creativa; horario sobrecargado; poco énfasis en temas instrumentales; contenido desactualizado demasiado abstracto.

Aspectos como el desarrollo del carácter, la experiencia y el uso propio, la formación estética e incluso el aprendizaje en profundidad con las normas e interacciones sociales no siempre se abordan adecuadamente en nuestras escuelas.

Hoy en día, las escuelas deben ser más formales que informativas para cumplir con sus objetivos educativos. En especial, porque los niños pasan más tiempo en la escuela y menos en casa, los niños y su educación se limitan a la educación en el sistema escolar cuando las madres empiezan a trabajar. La escuela es fundamental para la vida, y la vida no se trata de adquirir conocimientos, aunque la mente debe tomar el control de los aspectos de la vida. Esto es lo que los niños necesitan aprender a usar su vida sabiamente, pero debe aprenderse, no solo ocultarse o simplemente abandonarlo.

Mejorar la condición física es particularmente beneficioso para las personas razón por lo cual los recursos se destinan principalmente a las instituciones deportivas en lugar de instituciones educativas. Como resultado, a menudo se pasa por alto que el concepto de eficacia física en el trabajo, la promoción de la salud y

el concepto de bienestar psicofísico (objetivos incluidos en la educación física) pueden hacer que ganes dinero en caso de accidente de trabajo o de enfermedad real o imaginaria, lo que conduce a un mayor nivel de absentismo activo.

Además de los programas relacionados con la disciplina, los deportes también pueden representar entrenamiento y enseñanza. Por esta razón, no debe comprenderse como una “parte integral” de la enseñanza, más bien como un “importante principio educativo”. (O. Gruppe, p. 49)

Recogiendo muchos de los principios de la nueva pedagogía (Marín, 1982) nos permite ver la importancia de la educación física:

- Responsabilidad personal frente al trabajo del docente,
- Autonomía y dependencia,
- Autocontrol contra los controles externos,
- Creatividad propia frente a rutina,
- Interés por la actividad frente a pasividad,
- Individualización frente a masificación,
- Socialización frente al aislamiento,
- El juego como actividad motivadora en comparación con el trabajo.

Según Gómez (2009) hablaremos brevemente de la educación física:

- **Actividades propias.** existen diferentes niveles de autoconciencia, desde el mimetismo hasta la autorrealización. Si el movimiento adquiere conocimiento físico, si la persona crea, determina y dirige sus propias actividades, entonces es una buena experiencia de aprendizaje. Las propuestas de problemas motrices que los alumnos quieren solucionar, la táctica personal o colectiva, el resultado de sus propias experiencias, etc. tienen un impacto profundo y positivo en los alumnos, proporcionándoles una comprensión básica de sus actividades.
- **Autonomía.** La libertad es la fuerza y el principio de la acción y la autodeterminación. La educación física liberará al niño del miedo a su físico, los estereotipos sociales causados por la vestimenta tradicional, los prejuicios, de la manipulación ya sea a través del deporte, del espectáculo del erotismo o el consumo excesivo de la comida. Tener autonomía corporal es poder disponer de nuestro cuerpo con libertad y eficacia; el cuerpo no debe

ser una barrera para nosotros, ni tampoco una imposición social que nos lleve a perder nuestra identidad.

- **Autocontrol.** Las acciones físicas siempre producen una “reacción” durante la ejecución, desde la más automatizadas (no se alcanza el automatismo sino es a través del tanteo, por lo tanto, a través de esta “reacción”) hasta las más creativas; si no, la retroalimentación de la construcción no será válida. Por consiguiente, el niño debe aprender a manejar su comportamiento ya que los resultados se ven al instante. La actividad física es un buen ámbito para la autoobservación.
- **Creatividad.** A partir del mimetismo infantil hasta la libertad de expresión, la educación física ha recorrido un largo camino. Conductas estereotipadas y enfermedades autoinmunes que automáticamente se desintegran y crean conductas nuevas y complejas; “habilidades cerradas” (derivadas de Knapp) que es necesario automatizar hasta que las personas se adapten al entorno obligándolos a aprender el comportamiento poco ético que abre una “habilidades abiertas” en el modo de transferencia. No fueron los educados quienes lograron adaptarse a otros comportamientos, fueron ellos quienes lograron romper la automatización e inventar nuevos comportamientos en el momento adecuado. La primera es una formación sencilla, aunque cuesta mucho conseguirlo, y la segunda es un movimiento verdaderamente humano y creativo.
- **Interés.** Es el motor de la actividad. Sabemos que el “querer hacer” y el “querer aprender” son requisitos importantes para el aprendizaje, por lo que la motivación para aprender es una tarea importante para los docentes. El ejercicio a menudo estimula a los niños. Les encanta la necesidad de moverse, aunque existe una gran diversidad en cuanto a necesidades motrices. (p.34)

#### 2.4. Definición de términos básicos

- **Afectividad:** forma en que las personas expresan amor a los demás. Este tipo de acciones son fáciles de observar, por ejemplo, al abrazar o mostrar afecto a otra persona o animal.

- **Aprendizaje:** es un proceso en el que adquirimos algunos conocimientos, habilidades y destrezas. El aprendizaje suele ser el resultado de aprender o practicar un tema.
- **Autocontrol:** habilidad de controlar las emociones, pensamientos, actitudes y deseos a pesar de las tentaciones e impulsos. Este proceso de inteligencia es necesario para alcanzar los objetivos.
- **Autonomía:** se refiere a las habilidades que cada individuo debe tener para hacer su propia elección, toma tus propias decisiones y asume la responsabilidad de tus actos.
- **Capacidad:** se refiere a los recursos o actitudes que un individuo, entidad u organización debe poseer para realizar una tarea en un caso más específico.
- **Cognitivismo:** es un estado mental en el que el cerebro aprende a interpretar, organizar y almacenar información. En otras palabras, te gusta la forma en que la gente piensa y aprende.
- **Conductismo:** es la fuente de conciencia que examina el comportamiento humanos y animales a través de métodos objetivos y experimentos.
- **Coordinación motora:** se refiere a la coordinación física y motora que permite a una persona moverse, manipular objetos e interactuar con otros.
- **Creatividad:** la capacidad de generar nuevas ideas, conceptos y de crear lo que a menudo da como resultado soluciones originales.
- **Educación Física:** es un curso de formación que abarca el cuerpo humano desde diferentes sentidos físicos y tiene como objetivo proporcionar una educación integral sobre el cuerpo humano que contribuya a la salud y el bienestar, pero también al entrenamiento deportivo y contra el sedentarismo.
- **Esquema corporal:** nuestra conciencia de nuestro cuerpo, de sus diversas partes y movimientos es lo que podemos o no hacer, es la imagen mental de nuestro cuerpo en relación con el medio ambiente y la relajación.
- **Fuerza:** cantidad vectorial que es la tasa de cambio del movimiento lineal entre dos partículas. Según la definición clásica, una fuerza es cualquier sustancia que tiene la capacidad de cambiar el momento y la forma de la materia.
- **Habilidades sociales:** los hechos han demostrado que este es el tipo de habilidades sociales que muestra una persona, es decir, las personas que

naturalmente tienden a vivir en sociedad son también una persona muy amable a la que le gusta interactuar con los demás.

- **Imagen corporal:** es la representación espiritual de cada una de sus manifestaciones. Así es como las personas se ven a sí mismas, cómo se ven en el espejo y cómo las personas las ven.
- **Juego motor:** es una organización que aglutina todo tipo de situaciones deportivas en forma de actividades lúdicas, involucrando comportamientos deportivos importantes y posiblemente cumpliendo diferentes objetivos (educativos, recreativos, estimulantes grupales, culturales, deportivos).
- **Lúdica:** se refiere a la necesidad de las personas de comunicarse, sentirse expresivos y crear una gama de emociones divertidas, placenteras y emocionantes en los humanos, haciéndonos divertir, reír, gritar e incluso llorar de tal manera que sea una verdadera fuente de emociones.
- **Pragmatismo:** corriente filosófica que cree que la utilidad del conocimiento y las cosas se refleja en su aplicación práctica.

## **2.5. Hipótesis de la investigación**

### **2.5.1. Hipótesis general**

Los juegos motores influyen significativamente en el aprendizaje del área de educación física de los alumnos del 3º grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.

### **2.5.2. Hipótesis específicas**

- Los juegos sensoriales influyen significativamente en el aprendizaje del área de educación física de los alumnos del 3º grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.
- Los juegos intelectuales influyen significativamente en el aprendizaje del área de educación física de los alumnos del 3º grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.
- Los juegos sociales influyen significativamente en el aprendizaje del área de educación física de los alumnos del 3º grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.



## 2.6. Operacionalización de las variables

<b>VARIABLES</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>ÍTEMS</b>
<b>JUEGOS MOTORES</b>	• Juegos sensoriales	• Provocan la sensibilidad en los centros comunes.	Ítems
	• Juegos motores	• Les gusta el simple acto de mostrar empatía. • Intervienen fuerzas físicas, motrices, mentales, afectivas y sociales.	Ítems
	• Juegos intelectuales	• Permite que se despliegue rápidamente. • Mejora la capacidad para la toma de decisiones. • Mejora su capacidad de aprendizaje.	Ítems
	• Juegos sociales	• Gestiona la actividad humana y las relaciones sociales. • Tienen un fondo social.	Ítems
<b>APRENDIZAJE DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA</b>	• Conocimientos	• Refleja el proceso intelectual de enseñanza y aprendizaje.	Ítems
	• Capacidades	• Procesa e inserta información en su interior. • Se desarrolla de manera específicamente.	Ítems
	• Actitudes	• Almacena información. • Realiza acciones positivas o negativas sobre una persona. • Promueve, orienta y regula la estabilidad de la personalidad.	Ítems

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGIA**

#### **3.1. Diseño metodológico**

Para este estudio, utilizamos un tipo de diseño no experimental de tipo transeccional o transversal. Dado que el plan o estrategia está diseñado para dar respuesta a preguntas de investigación, no se manipulan variables, se trabaja en equipo y los datos a analizar se recopilan en un instante.

#### **3.2. Población y muestra**

##### **3.2.1. Población**

La población en estudio, la conforman todos los alumnos del 3° grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”, matriculados en el año escolar 2021, los mismos que suman 100.

##### **3.2.2. Muestra**

A razón de contar con una población bastante pequeña, se decidió aplicar el instrumento de recolección de datos a la población en su conjunto.

#### **3.3. Técnicas de recolección de datos**

##### **3.3.1. Técnicas a emplear**

En la investigación de campo, antes de coordinarme con los docentes, utilizando técnicas de observación y se aplicaron listas de verificación, esto me permite realizar una investigación cuantitativa sobre estas dos variables cualitativas, es decir, una investigación desde un método mixto.

##### **3.3.2. Descripción de los instrumentos**

Utilizamos el instrumento lista de cotejo sobre los juegos motores en el aprendizaje del área de educación física de los alumnos del 3° grado, que consta de 18 ítems con 5 alternativas, en el que se observa a los alumnos, de acuerdo con su participación y actuación durante las actividades, se le evalúa uno a uno a los estudiantes elegidos como sujetos muestrales.

### **3.4. Técnicas para el procesamiento de la información**

Para este estudio, el sistema estadístico SPSS, versión 23; y la estadística de investigación descriptiva: la medida de tendencia central, la medida de dispersión y curtosis

## CAPITULO IV

### RESULTADOS

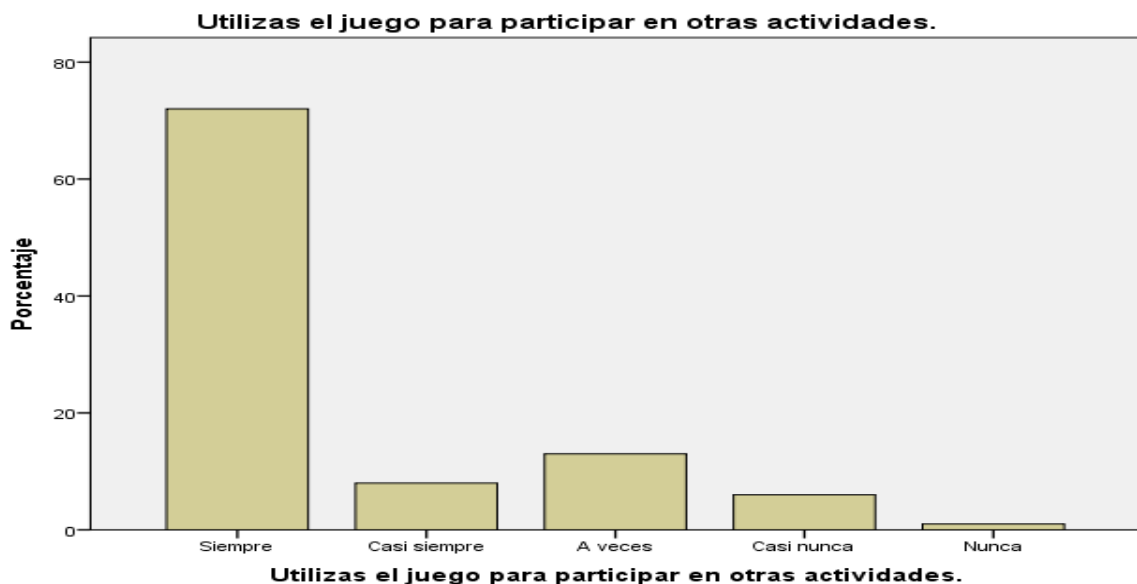
#### 4.1. Análisis de resultados

Luego de aplicar el instrumento de recolección de datos a los alumnos del cuarto grado, se obtuvieron los siguientes resultados:

**Tabla 1**

Utilizas el juego para participar en otras actividades.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	72	72,0	72,0	72,0
	Casi siempre	8	8,0	8,0	80,0
	A veces	13	13,0	13,0	93,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	99,0
	Nunca	1	1,0	1,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



*Figura 1: Utilizas el juego para participar en otras actividades.*

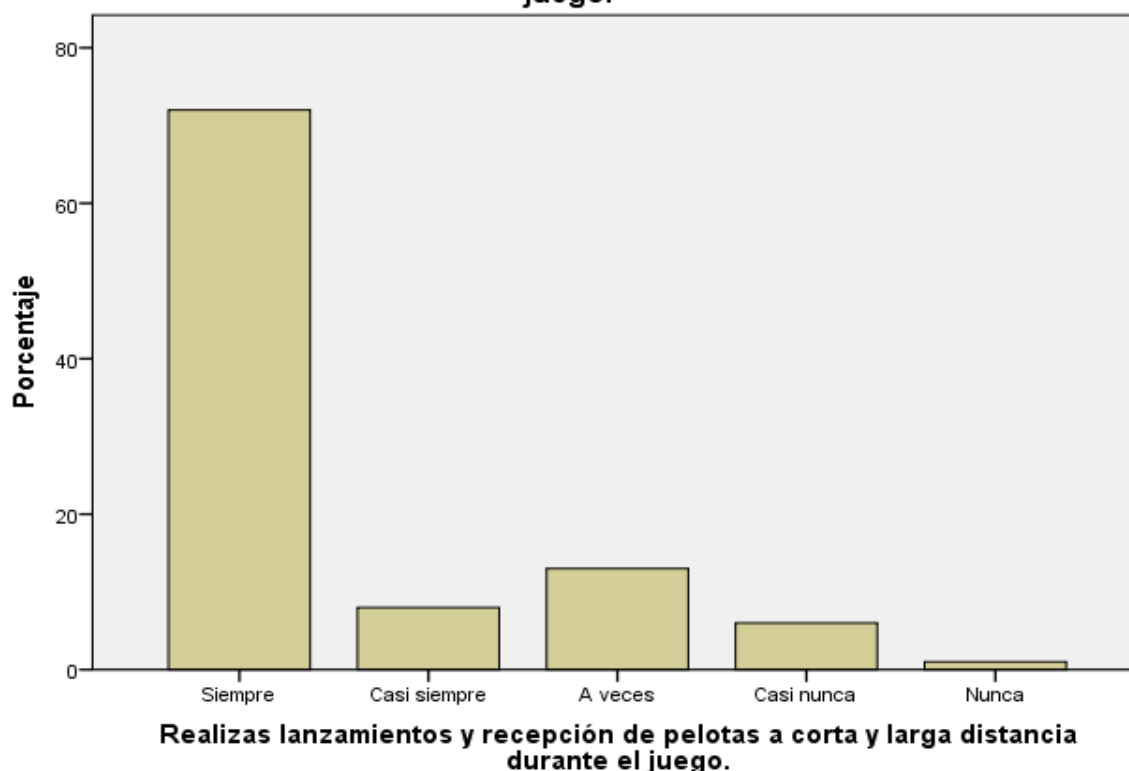
**Interpretación:** se encuestó a 100 alumnos los cuales el 72,0% siempre utilizan el juego para participar en otras actividades; el 8,0% casi siempre utilizan el juego para participar en otras actividades, el 13,0% a veces utilizan el juego para participar en otras actividades, el 6,0% casi nunca utilizan el juego para participar en otras actividades y el 1,0% nunca utilizan el juego para participar en otras actividades.

**Tabla 2**

Realizas lanzamientos y recepción de pelotas a corta y larga distancia durante el juego.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	72	72,0	72,0	72,0
	Casi siempre	8	8,0	8,0	80,0
	A veces	13	13,0	13,0	93,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	99,0
	Nunca	1	1,0	1,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

**Realizas lanzamientos y recepción de pelotas a corta y larga distancia durante el juego.**



*Figura 2: Realizas lanzamientos y recepción de pelotas a corta y larga distancia durante el juego.*

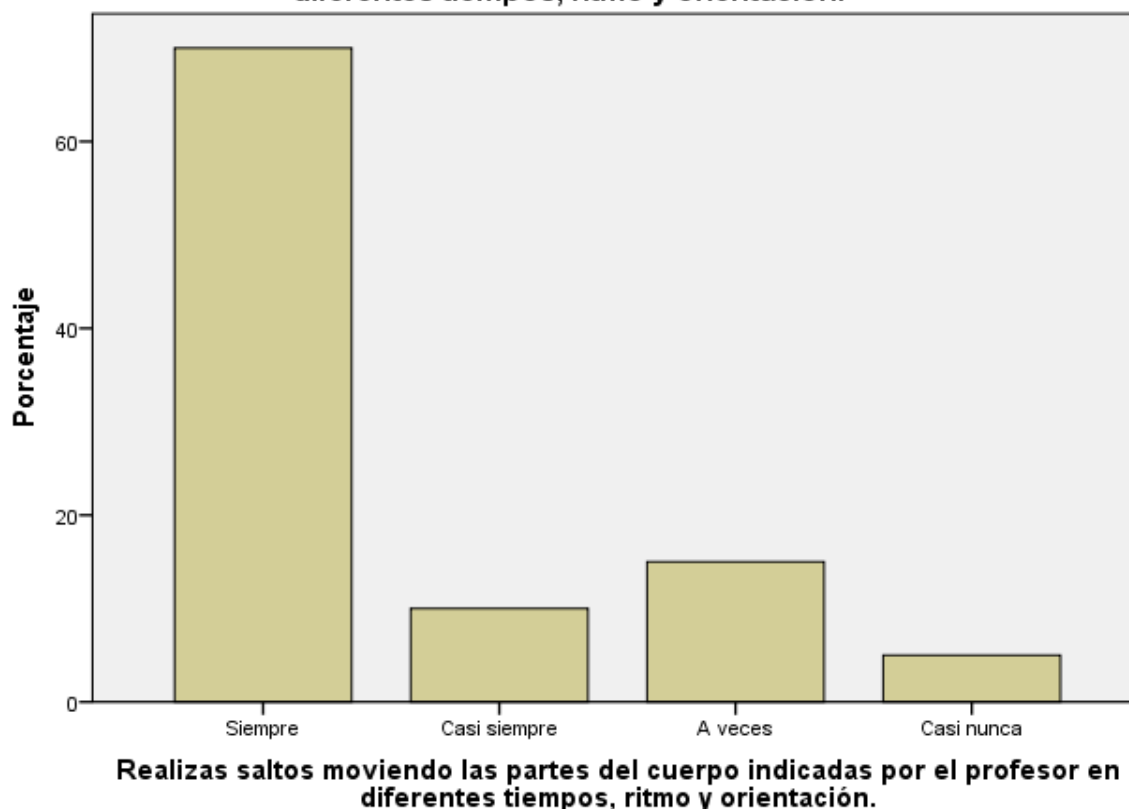
**Interpretación:** se encuestó a 100 alumnos los cuales el 72,0% siempre realizan lanzamientos y recepción de la pelota a corta y larga distancias durante el juego; el 8,0% casi siempre realizan lanzamientos y recepción de la pelota a corta y larga distancias durante el juego; el 13,0% a veces realizan lanzamientos y recepción de la pelota a corta y larga distancias durante el juego; el 6,0% casi nunca realizan lanzamientos y recepción de la pelota a corta y larga distancias durante el juego y el 1,0% nunca realizan lanzamientos y recepción de la pelota a corta y larga distancias durante el juego.

**Tabla 3**

Realizas saltos moviendo las partes del cuerpo indicadas por el profesor en diferentes tiempos, ritmo y orientación.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	15	15,0	15,0	95,0
	Casi nunca	5	5,0	5,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

**Realizas saltos moviendo las partes del cuerpo indicadas por el profesor en diferentes tiempos, ritmo y orientación.**



*Figura 3: Realizas saltos moviendo las partes del cuerpo indicadas por el profesor en diferentes tiempos, ritmo y orientación.*

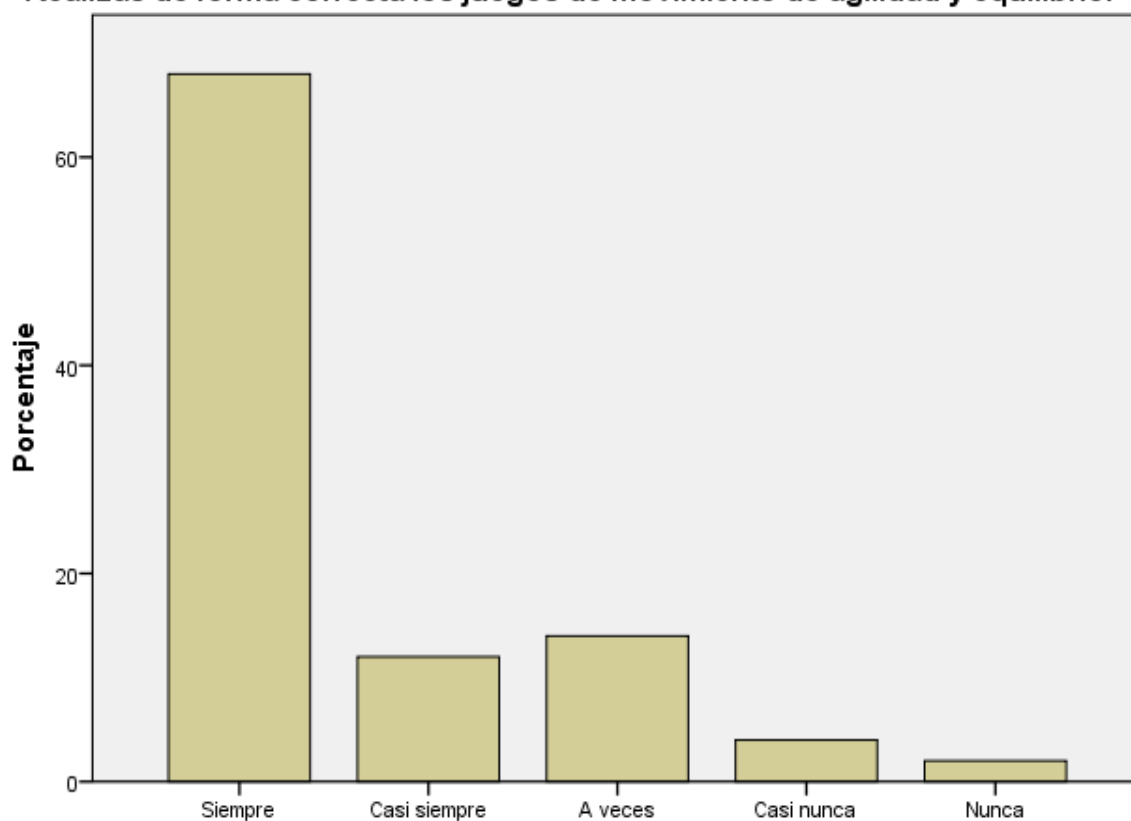
**Interpretación:** se encuestó a 100 alumnos los cuales el 70,0% siempre realizan saltos moviendo las partes de su cuerpo indicados por el profesor en diferentes tiempos, ritmo y orientación; el 10,0% casi siempre realizan saltos moviendo las partes de su cuerpo indicados por el profesor en diferentes tiempos; el 15,0% a veces realizan saltos moviendo las partes de su cuerpo indicados por el profesor en diferentes tiempos y el 5,0% casi nunca realizan saltos moviendo las partes de su cuerpo indicados por el profesor en diferentes tiempos.

**Tabla 4**

Realizas de forma correcta los juegos de movimiento de agilidad y equilibrio.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi siempre	12	12,0	12,0	80,0
	A veces	14	14,0	14,0	94,0
	Casi nunca	4	4,0	4,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

**Realizas de forma correcta los juegos de movimiento de agilidad y equilibrio.**



**Realizas de forma correcta los juegos de movimiento de agilidad y equilibrio.**

*Figura 4: Realizas de forma correcta los juegos de movimiento de agilidad y equilibrio.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 alumnos los cuales el 68,0% siempre realizan de forma correcta los juegos de movimiento de agilidad y equilibrio, el 12,0% casi siempre realizan de forma correcta los juegos de movimiento de agilidad y equilibrio, el 14,0% a veces realizan de forma correcta los juegos de movimiento de agilidad y equilibrio, el 4,0% casi nunca realizan de forma correcta los juegos de movimiento de agilidad y equilibrio y el 2,0% nunca realizan de forma correcta los juegos de movimiento de agilidad y equilibrio.

**Tabla 5**

Realizas diversos juegos de velocidad con tus compañeros de aula.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	10	10,0	10,0	90,0
	Casi nunca	8	8,0	8,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



*Figura 5: Realizas diversos juegos de velocidad con tus compañeros de aula.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 alumnos los cuales el 70,0% siempre realizan diversos juegos de velocidad con sus compañeros de aula; el 10,0% casi siempre realizan diversos juegos de velocidad con sus compañeros de aula, el 10,0% a veces realizan diversos juegos de velocidad con sus compañeros de aula, el 8,0% casi nunca realizan diversos juegos de velocidad con sus compañeros de aula y el 2,0% nunca realizan diversos juegos de velocidad con sus compañeros de aula.



**Tabla 6**

Aprendes lo que te enseña el profesor.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi siempre	12	12,0	12,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



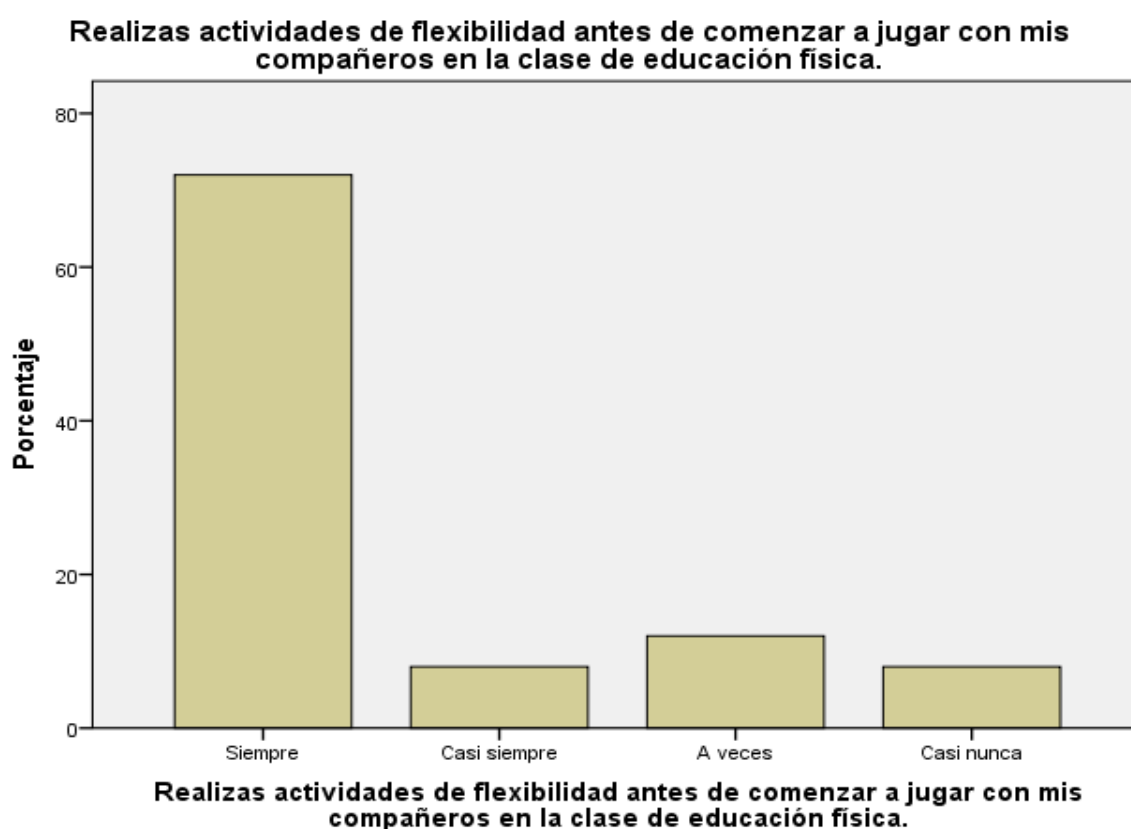
*Figura 6: Aprendes lo que te enseña el profesor.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 alumnos los cuales el 68,0% siempre aprenden lo que les enseña el profesor; el 12,0% casi siempre aprenden lo que les enseña el profesor, el 12,0% a veces aprenden lo que les enseña el profesor, el 6,0% casi nunca aprenden lo que les enseña el profesor y el 2,0% nunca aprenden lo que les enseña el profesor.

**Tabla 7**

Realizas actividades de flexibilidad antes de comenzar a jugar con mis compañeros en la clase de educación física.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	72	72,0	72,0	72,0
	Casi siempre	8	8,0	8,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0
	Casi nunca	8	8,0	8,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



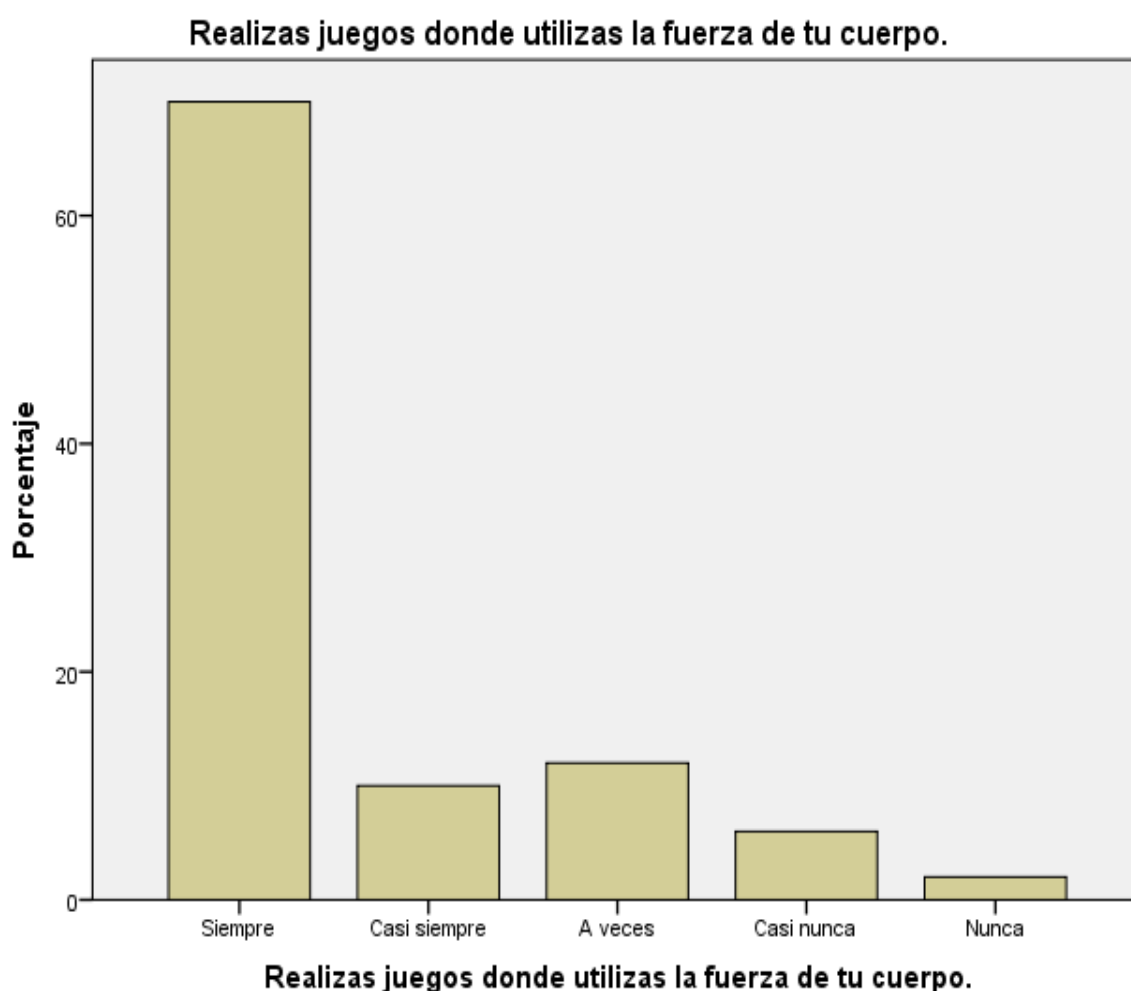
*Figura 7: Realizas actividades de flexibilidad antes de comenzar a jugar con mis compañeros en la clase de educación física.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 alumnos los cuales el 72,0% siempre realizan actividades de flexibilidad antes de comenzar a jugar con tus compañeros de clases de educación física; el 8,0% casi siempre realizan actividades de flexibilidad antes de comenzar a jugar con tus compañeros de clases de educación física, el 12,0% a veces realizan actividades de flexibilidad antes de comenzar a jugar con tus compañeros de clases de educación física y el 8,0% casi nunca realizan actividades de flexibilidad antes de comenzar a jugar con tus compañeros de clases de educación física.

**Tabla 8**

Realizas juegos donde utilizas la fuerza de tu cuerpo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



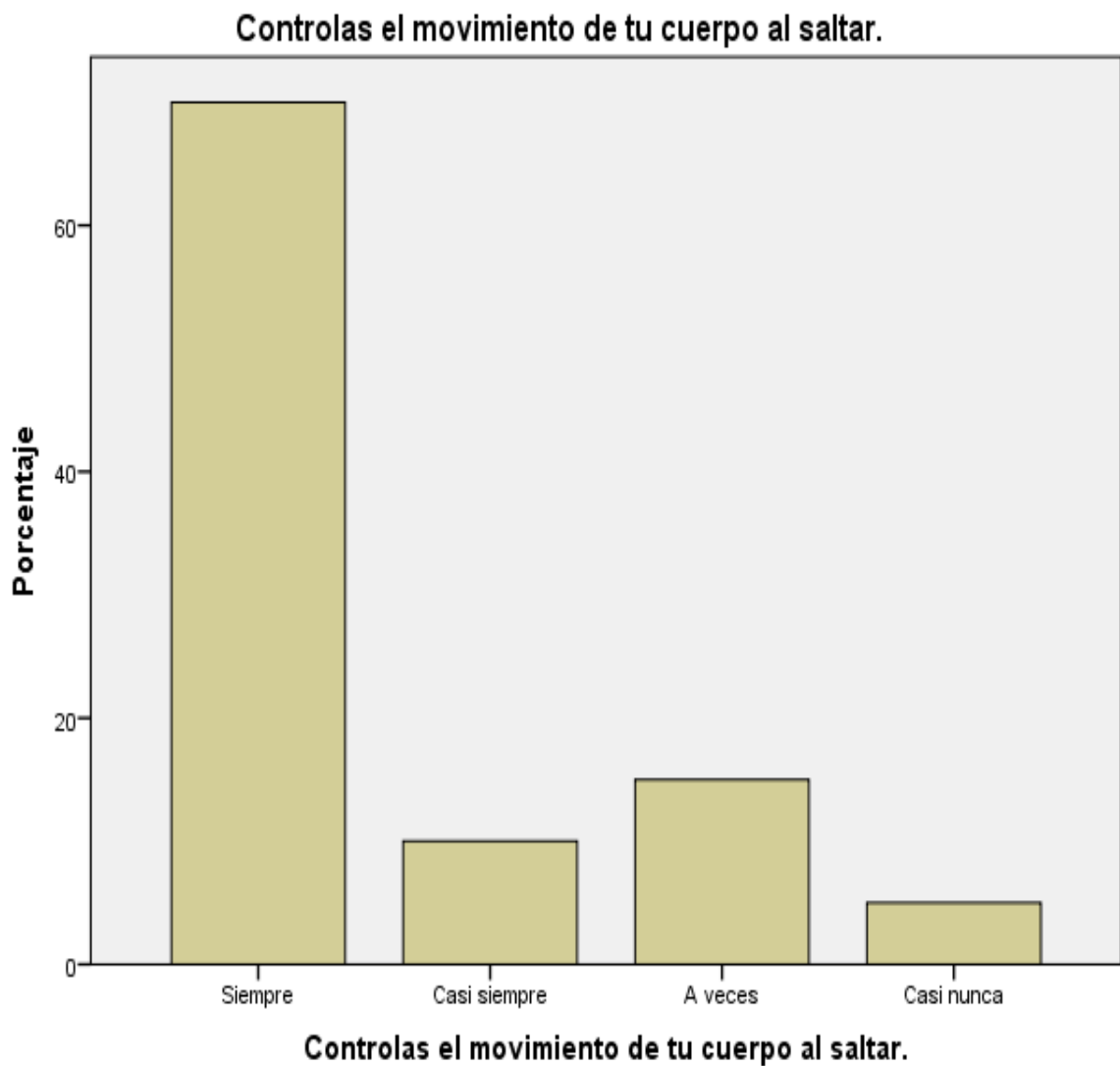
*Figura 8: Realizas juegos donde utilizas la fuerza de tu cuerpo.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 alumnos los cuales el 70,0% siempre realizan juegos donde utilizan la fuerza de su cuerpo; el 10,0% casi siempre realizan juegos donde utilizan la fuerza de su cuerpo, el 12,0% a veces realizan juegos donde utilizan la fuerza de su cuerpo, el 6,0% casi nunca realizan juegos donde utilizan la fuerza de su cuerpo y el 2,0% nunca realizan juegos donde utilizan la fuerza de su cuerpo.

**Tabla 9**

Controlas el movimiento de tu cuerpo al saltar.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	15	15,0	15,0	95,0
	Casi nunca	5	5,0	5,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



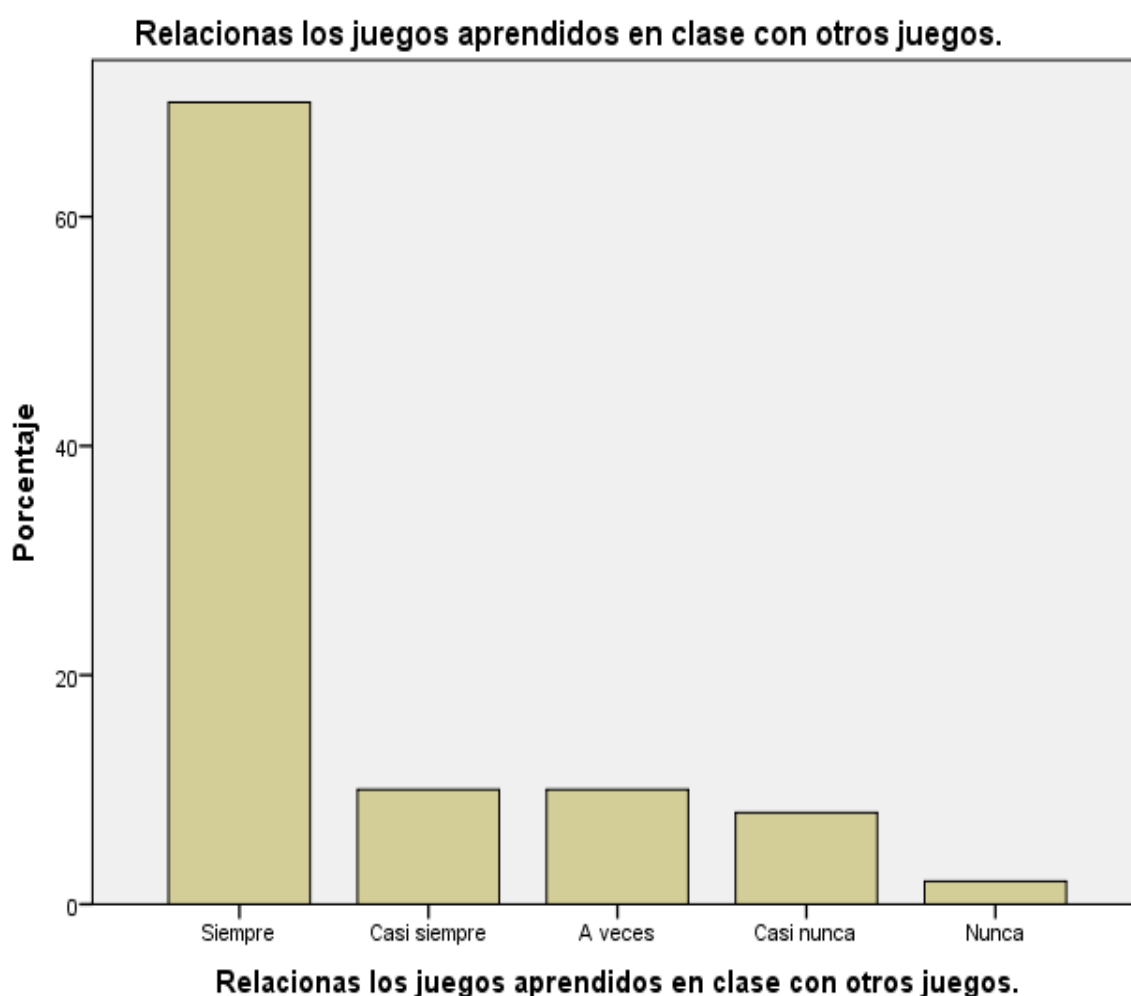
*Figura 9: Controlas el movimiento de tu cuerpo al saltar.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 alumnos los cuales el 70,0% siempre controlan el movimiento de su cuerpo al saltar; el 10,0% casi siempre controlan el movimiento de su cuerpo al saltar, el 15,0% a veces controlan el movimiento de su cuerpo al saltar y el 5,0% casi nunca controlan el movimiento de su cuerpo al saltar.

**Tabla 10**

Relacionas los juegos aprendidos en clase con otros juegos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	10	10,0	10,0	90,0
	Casi nunca	8	8,0	8,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



*Figura 10: Relacionas los juegos aprendidos en clase con otros juegos.*

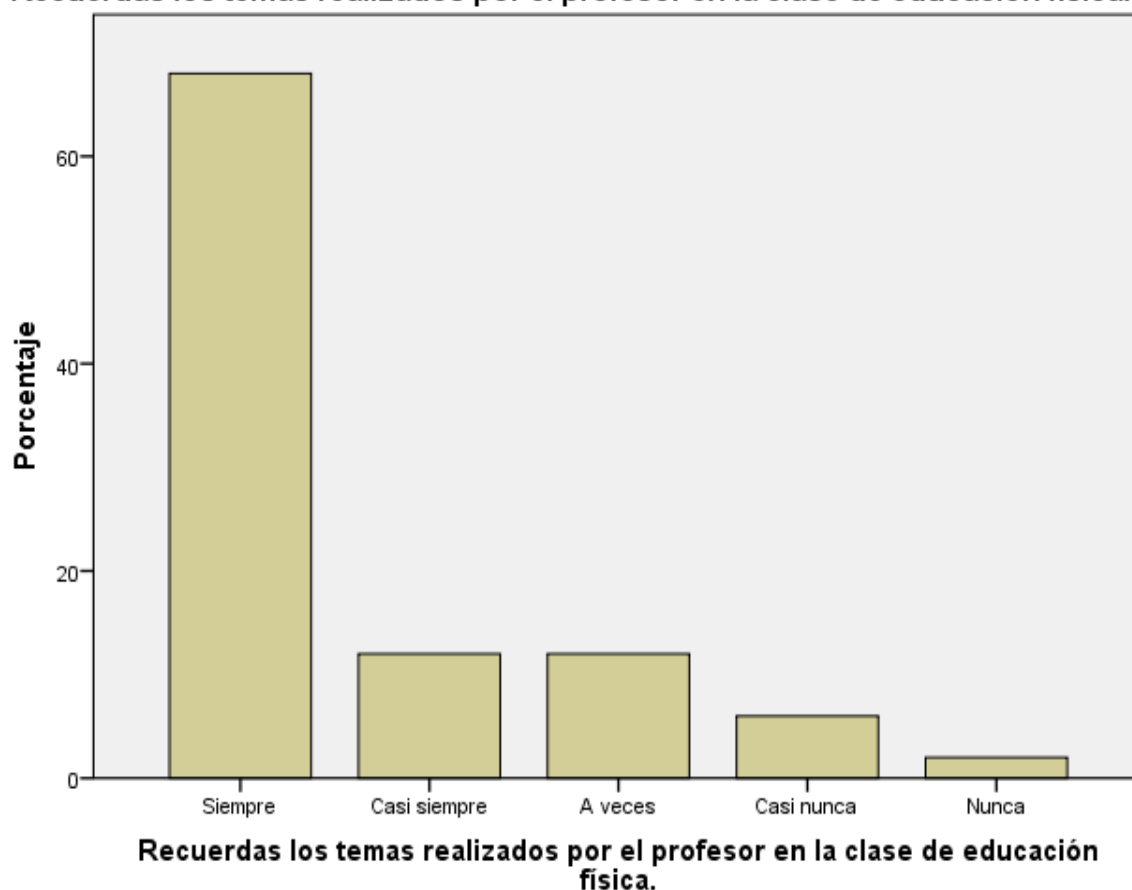
**Interpretación:** se encuestó a 100 alumnos los cuales el 70,0% siempre relacionan los juegos aprendidos en clase con otros juegos; el 10,0% casi siempre relacionan los juegos aprendidos en clase con otros juegos, el 10,0% a veces relacionan los juegos aprendidos en clase con otros juegos, el 8,0% casi nunca relacionan los juegos aprendidos en clase con otros juegos y el 2,0% nunca relacionan los juegos aprendidos en clase con otros juegos.

**Tabla 11**

Recuerdas los temas realizados por el profesor en la clase de educación física.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi siempre	12	12,0	12,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

**Recuerdas los temas realizados por el profesor en la clase de educación física.**



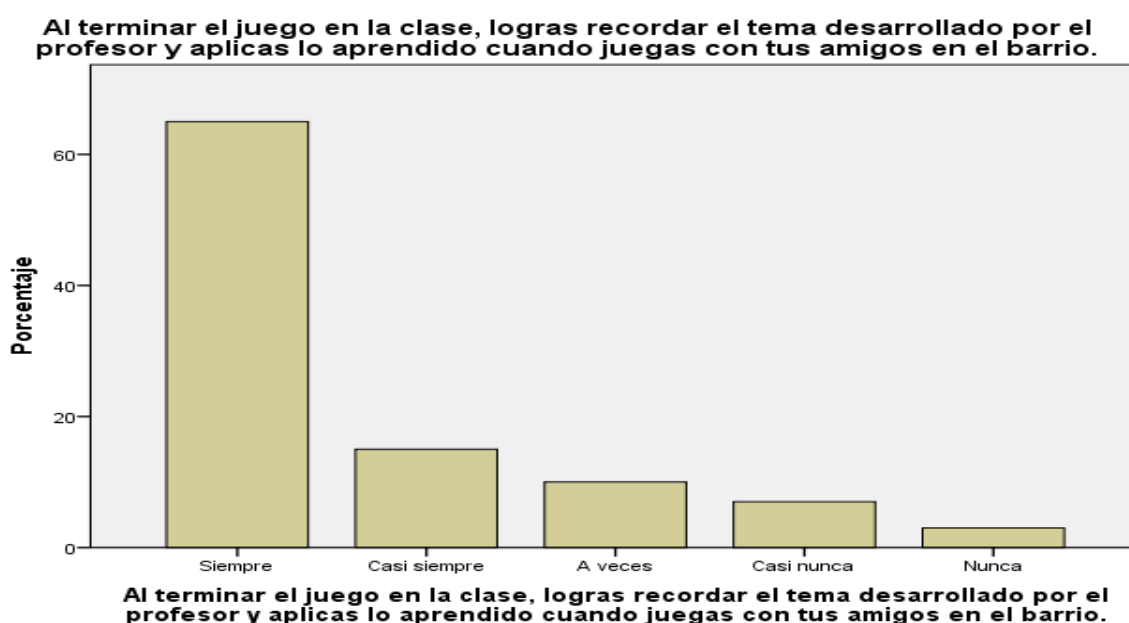
*Figura 11: Recuerdas los temas realizados por el profesor en la clase de educación física.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 alumnos los cuales el 68,0% siempre recuerdan los temas realizados por el profesor en la clase de educación física; el 12,0% casi siempre recuerdan los temas realizados por el profesor en la clase de educación física, el 12,0% a veces recuerdan los temas realizados por el profesor en la clase de educación física, el 6,0% casi nunca recuerdan los temas realizados por el profesor en la clase de educación física y el 2,0% nunca recuerdan los temas realizados por el profesor en la clase de educación física.

**Tabla 12**

Al terminar el juego en la clase, logras recordar el tema desarrollado por el profesor y aplicas lo aprendido cuando juegas con tus amigos en el barrio.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	65	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	15	15,0	15,0	80,0
	A veces	10	10,0	10,0	90,0
	Casi nunca	7	7,0	7,0	97,0
	Nunca	3	3,0	3,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



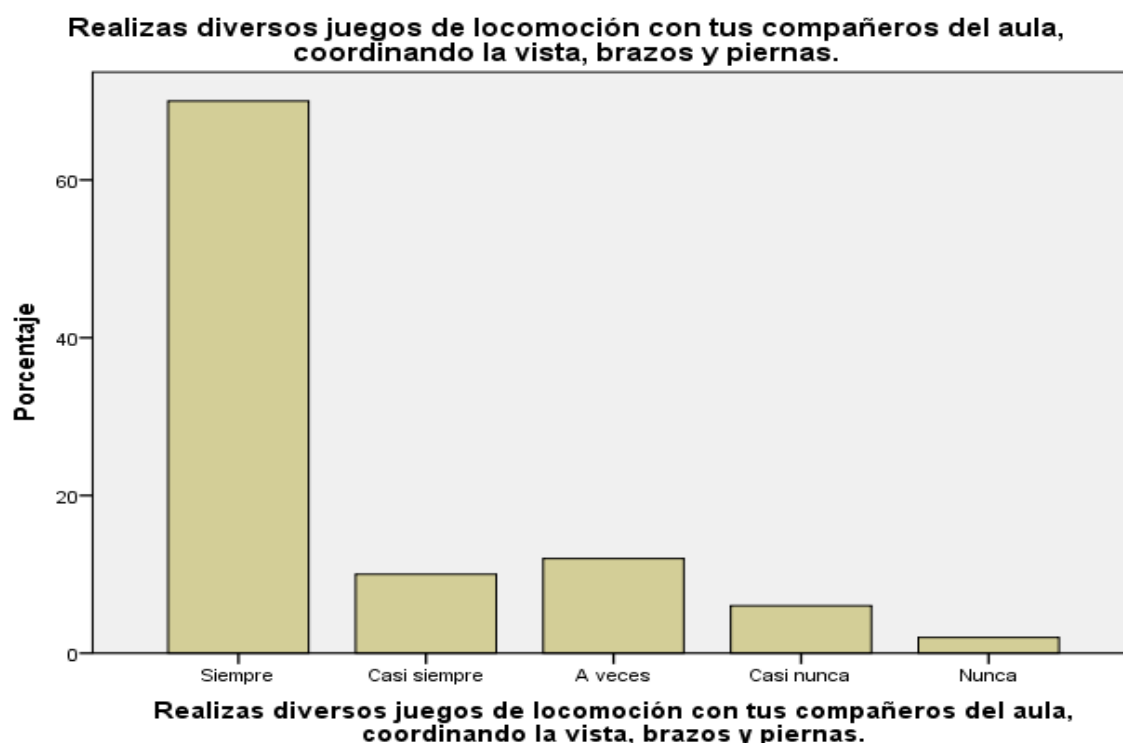
*Figura 12: Al terminar el juego en la clase, logras recordar el tema desarrollado por el profesor y aplicas lo aprendido cuando juegas con tus amigos en el barrio.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 alumnos los cuales el 65,0% siempre al terminar el juego en clases, logran recordar el tema desarrollado por el profesor y aplicar lo aprendido cuando juegan con sus amigos en el barrio; el 15,0% casi siempre al terminar el juego en clases, logran recordar el tema desarrollado por el profesor y aplicar lo aprendido cuando juegan con sus amigos en el barrio, el 10,0% a veces al terminar el juego en clases, logran recordar el tema desarrollado por el profesor y aplicar lo aprendido cuando juegan con sus amigos en el barrio, el 7,0% casi nunca al terminar el juego en clases, logran recordar el tema desarrollado por el profesor y aplicar lo aprendido cuando juegan con sus amigos en el barrio y el 3,0% nunca al terminar el juego en clases, logran recordar el tema desarrollado por el profesor y aplicar lo aprendido cuando juegan con sus amigos en el barrio.

**Tabla 13**

Realizas diversos juegos de locomoción con tus compañeros del aula, coordinando la vista, brazos y piernas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



*Figura 13: Realizas diversos juegos de locomoción con tus compañeros del aula, coordinando la vista, brazos y piernas.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 alumnos los cuales el 70,0% siempre realizan diversos juegos de locomoción con sus compañeros del aula, coordinando la vista, brazos y piernas; el 10,0% casi siempre realizan diversos juegos de locomoción con sus compañeros del aula, coordinando la vista, brazos y piernas; el 12,0% a veces realizan diversos juegos de locomoción con sus compañeros del aula, coordinando la vista, brazos y piernas; el 6,0% casi nunca realizan diversos juegos de locomoción con sus compañeros del aula, coordinando la vista, brazos y piernas y el 2,0% nunca realizan diversos juegos de locomoción con sus compañeros del aula, coordinando la vista, brazos y piernas.

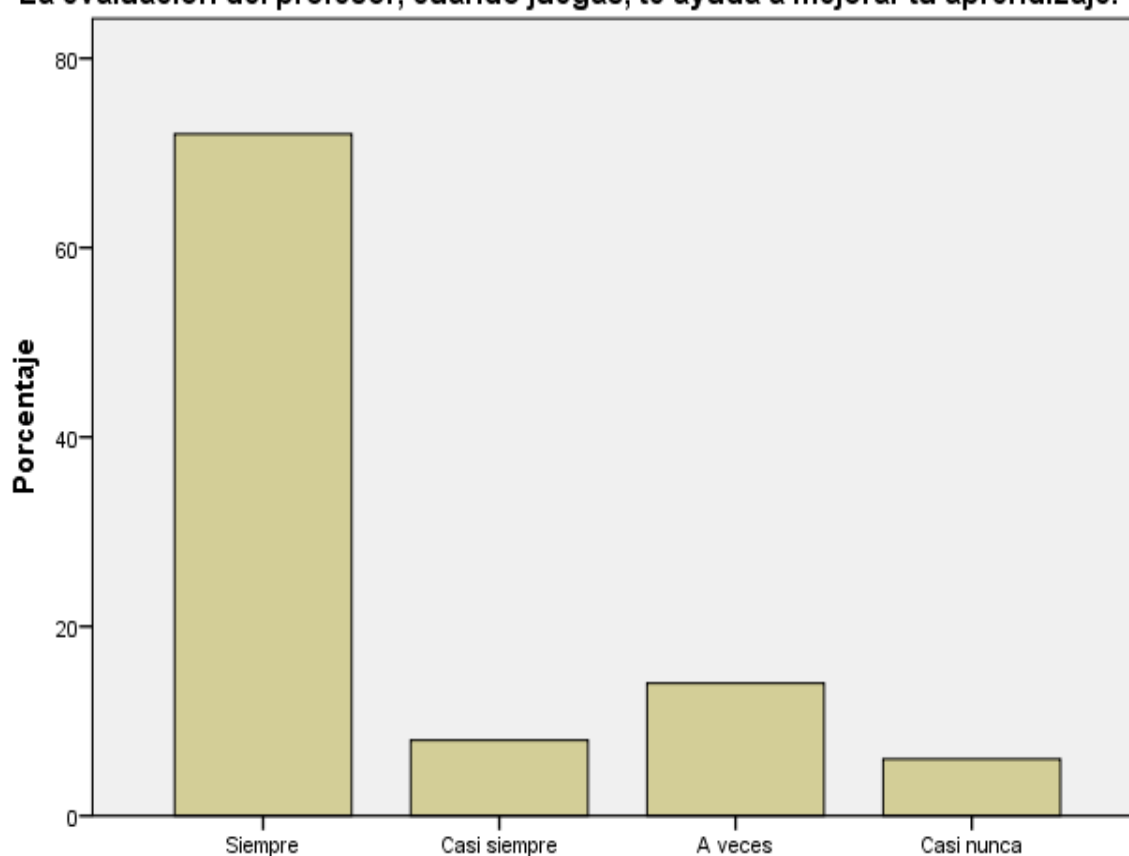


**Tabla 14**

La evaluación del profesor, cuando juegas, te ayuda a mejorar tu aprendizaje.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	72	72,0	72,0	72,0
	Casi siempre	8	8,0	8,0	80,0
	A veces	14	14,0	14,0	94,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

**La evaluación del profesor, cuando juegas, te ayuda a mejorar tu aprendizaje.**



**La evaluación del profesor, cuando juegas, te ayuda a mejorar tu aprendizaje.**

*Figura 14: La evaluación del profesor, cuando juegas, te ayuda a mejorar tu aprendizaje.*

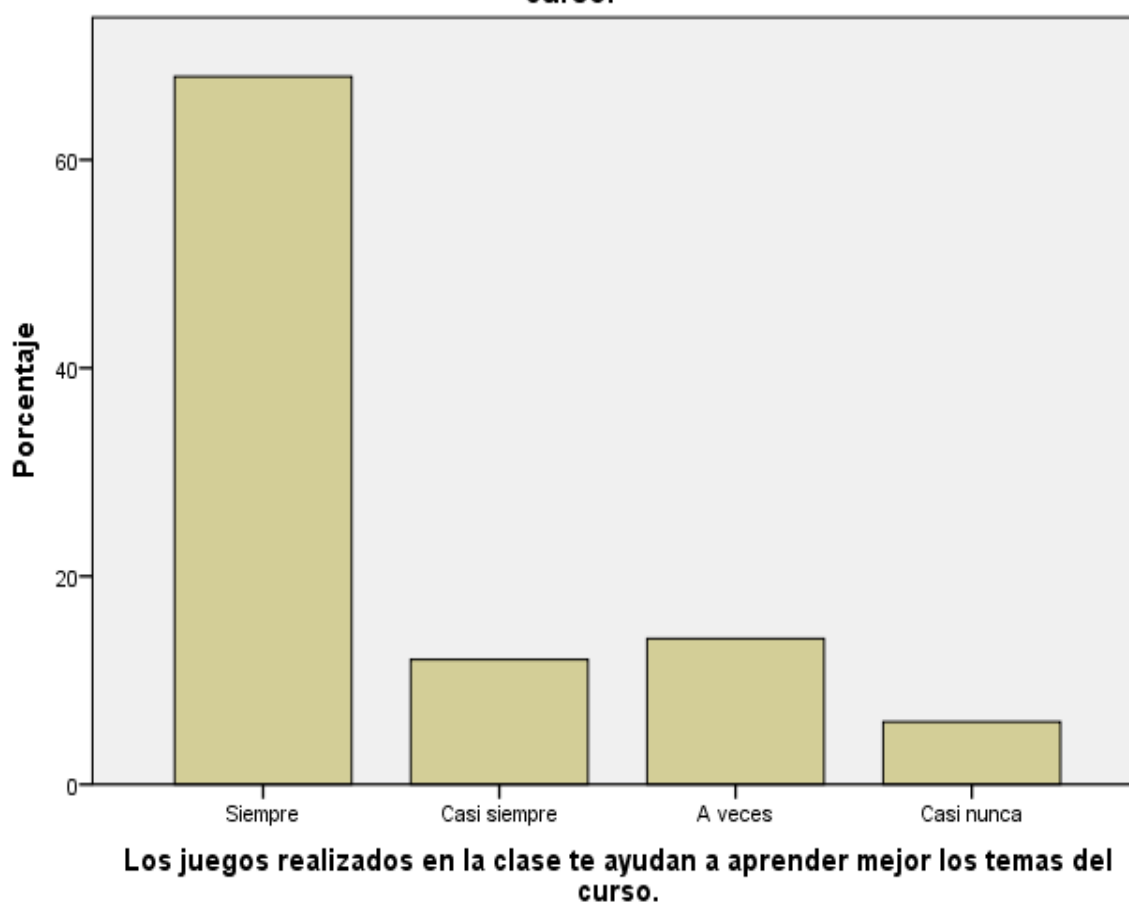
**Interpretación:** se encuestó a 100 alumnos los cuales el 72,0% indican que siempre la evaluación del profesor cuando juegan les ayuda a mejorar su aprendizaje; el 8,0% indican que casi siempre la evaluación del profesor cuando juegan les ayuda a mejorar su aprendizaje, el 14,0% indican que a veces la evaluación del profesor cuando juegan les ayuda a mejorar su aprendizaje y el 6,0% indican que casi nunca la evaluación del profesor cuando juegan les ayuda a mejorar su aprendizaje.

**Tabla 15**

Los juegos realizados en la clase te ayudan a aprender mejor los temas del curso.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi siempre	12	12,0	12,0	80,0
	A veces	14	14,0	14,0	94,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

**Los juegos realizados en la clase te ayudan a aprender mejor los temas del curso.**



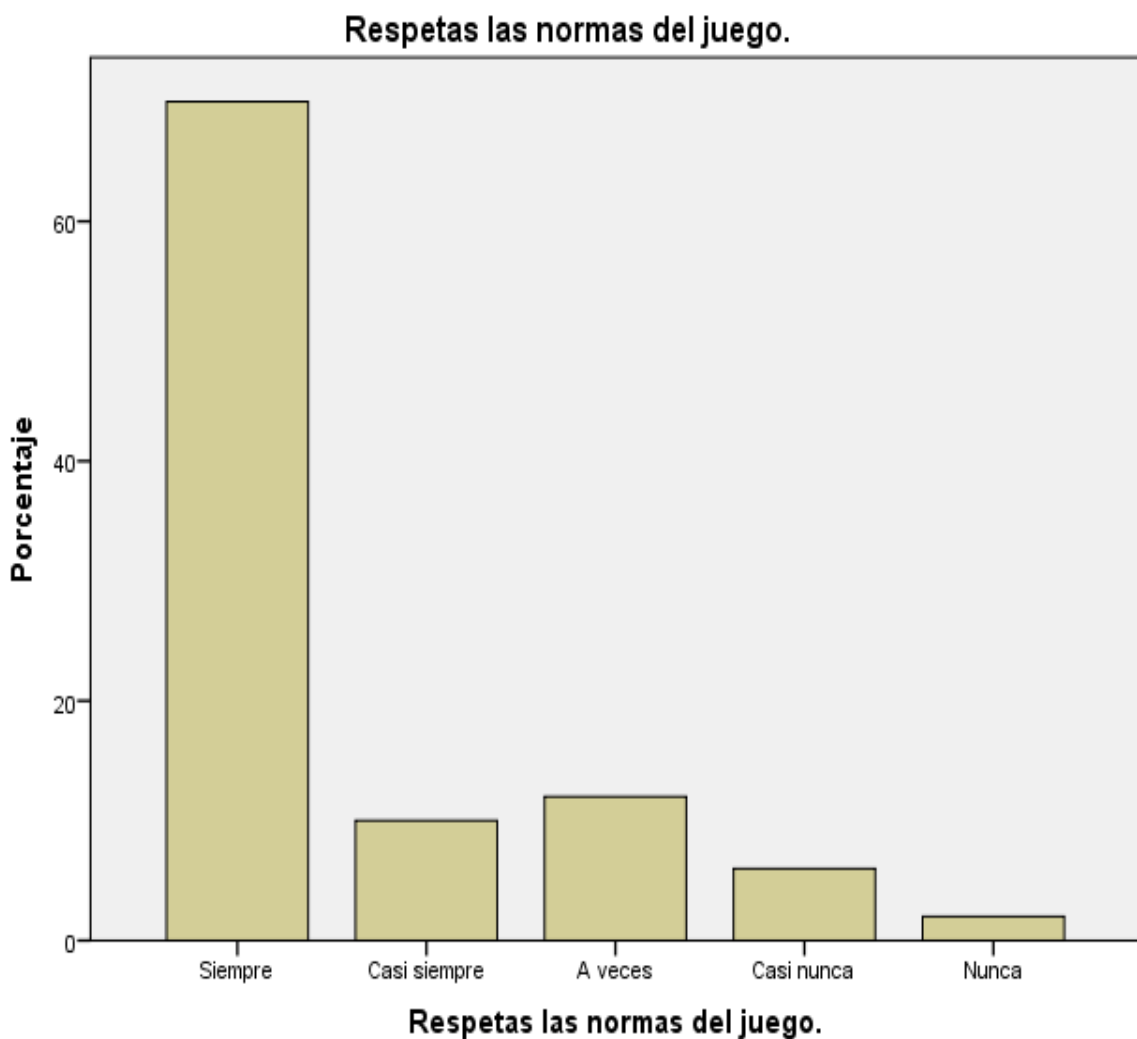
*Figura 15: Los juegos realizados en la clase te ayudan a aprender mejor los temas del curso.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 alumnos los cuales el 68,0% indican que los juegos realizados en clases siempre les ayudan a aprender mejor los temas del curso; el 12,0% indican que los juegos realizados en clases casi siempre les ayudan a aprender mejor los temas del curso, el 14,0% indican que los juegos realizados en clases a veces les ayudan a aprender mejor los temas del curso y el 6,0% indican que los juegos realizados en clases casi nunca les ayudan a aprender mejor los temas del curso.

**Tabla 16**

Respetas las normas del juego.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



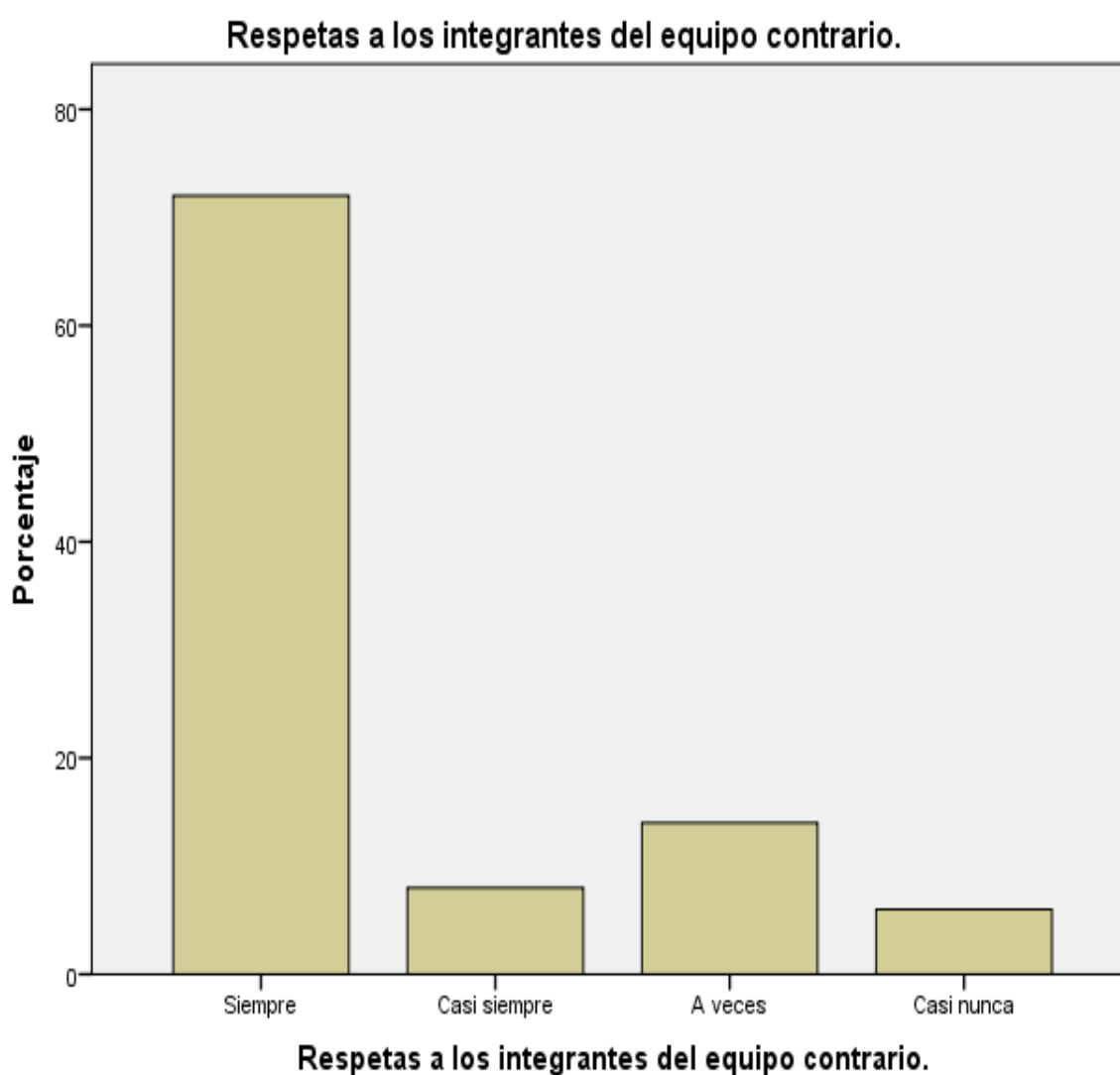
*Figura 16: Respetas las normas del juego.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 alumnos los cuales el 70,0% siempre respetan las normas del juego; el 10,0% casi siempre respetan las normas del juego, el 12,0% a veces respetan las normas del juego, el 6,0% casi nunca respetan las normas del juego y el 2,0% nunca respetan las normas del juego.

**Tabla 17**

Respetas a los integrantes del equipo contrario.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	72	72,0	72,0	72,0
	Casi siempre	8	8,0	8,0	80,0
	A veces	14	14,0	14,0	94,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



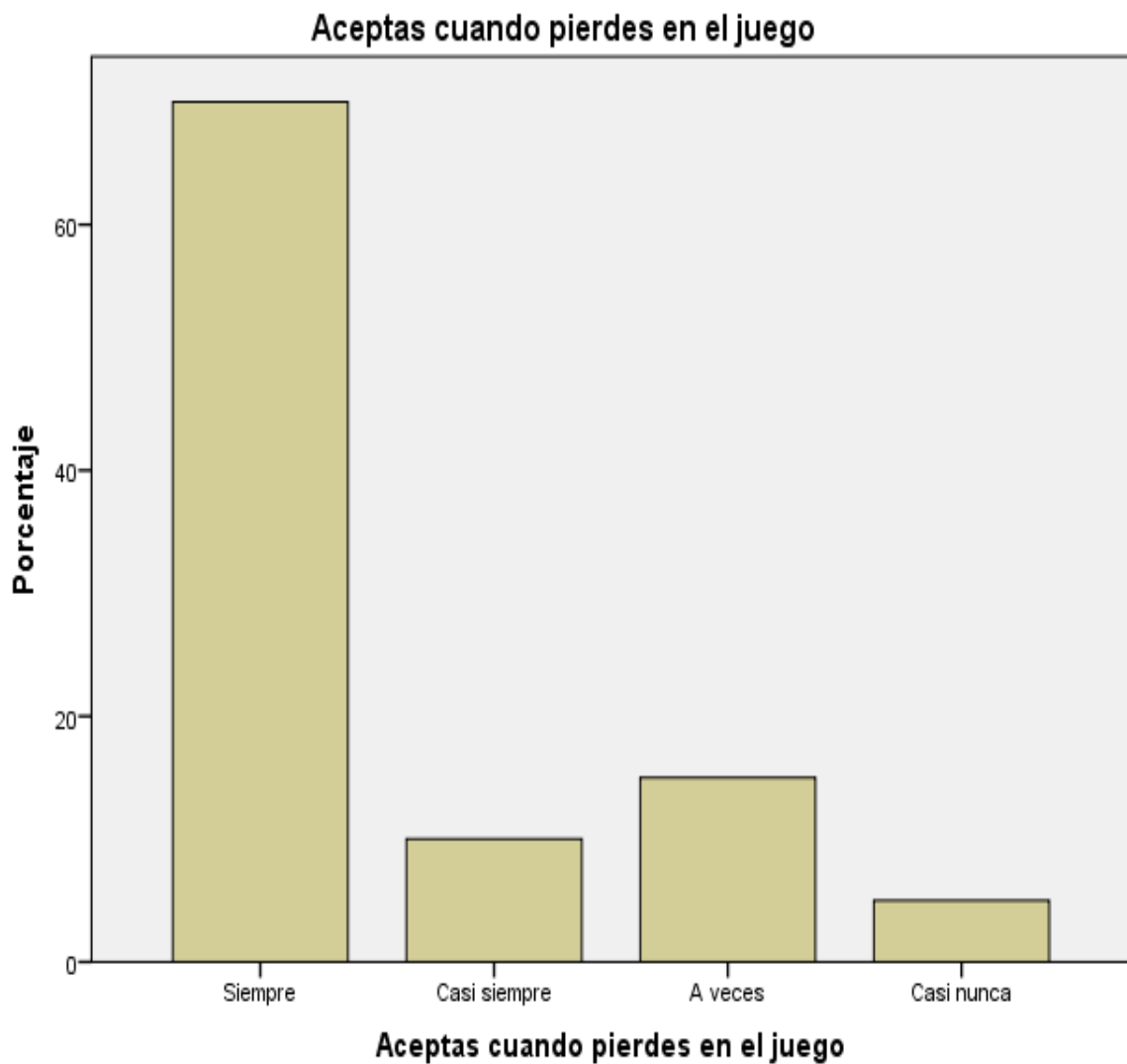
*Figura 17: Respetas a los integrantes del equipo contrario.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 alumnos los cuales el 72,0% siempre respetan a los integrantes del equipo contrario; 8,0% casi siempre respetan a los integrantes del equipo contrario, el 14,0% a veces respetan a los integrantes del equipo contrario y el 6,0% casi nunca respetan a los integrantes del equipo contrario.

**Tabla 18**

Acceptas cuando pierdes en el juego

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	15	15,0	15,0	95,0
	Casi nunca	5	5,0	5,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



*Figura 18: Acceptas cuando pierdes en el juego.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 alumnos los cuales el 70,0% siempre aceptan cuando pierden en el juego; el 10,0% casi siempre aceptan cuando pierden en el juego, el 15,0% a veces aceptan cuando pierden en el juego y el 5,0% casi nunca aceptan cuando pierden en el juego.

## 4.2. Contratación de hipótesis

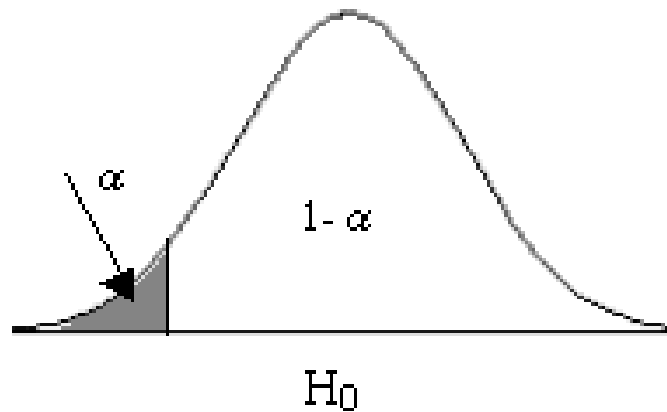
### Paso 1:

**H<sub>0</sub>:** Los juegos motores no influyen significativamente en el aprendizaje del área de educación física de los alumnos del 3° grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.

**H<sub>1</sub>:** Los juegos motores influyen significativamente en el aprendizaje del área de educación física de los alumnos del 3° grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.

**Paso 2:**  $\alpha=5\%$

### Paso 3:



$$Z_c = -1,64$$

$$Z_p = -2,0$$

### Paso 4:

Decisión: Se rechaza  $H_0$

Conclusión: Se pudo comprobar que los juegos motores influyen significativamente en el aprendizaje del área de educación física de los alumnos del 3° grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.

## CAPÍTULO V

### DISCUSIÓN

#### 5.1. Discusión de resultados

A partir de los hallazgos encontrados, aceptamos la hipótesis general que; los juegos motores influyen significativamente en el aprendizaje del área de educación física de los alumnos del 3° grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.

Estos resultados guardan relación con lo que sostienen Rondan (2018), quienes en su estudio concluyo que: Los deportes de motor de la región costarricense de Ecuador y los de la región aragonesa de España se entrelazan con los antiguos y precolombinos, y su diseño como parte actual de su sistema educativo nacional está en consonancia con su conexión con las relaciones sociales. y una cultura que los acoge, mostrando cosas diferentes que los hacen diferentes unos de otros, dándoles una personalidad propia. También guardan relación con el estudio de Beltrán & Soto (2017), quien llego a la conclusión que: La naturaleza didáctica del juego utilizado en las clases de educación física conduce a un enfoque instructivo integral para el alumno, sin embargo, se recomienda que estas actividades se utilicen como base de lo que se quiere enseñar a su propio ritmo. el proceso surge desde el principio.

Pero en lo que concierne a los estudios de Villegas y López (2020), así como de Cacñahuaray y Mancco (2013) concluyeron que: Si existe una asociación significativa entre el deporte del motor y el aprendizaje en el departamento de educación física con alumnos de 3° de Educación Primaria del Instituto Educativo Experimental, N ° 1278 UGEL 06, La Molina, 2012. Según una aplicación de Según Pearson. enlace, con un factor importante del 95%, el valor es 0.469 entre el aprendizaje de deportes y motor y la aplicación Anova con el apoyo del 95%, el resultado obtenido está dentro del rango de la campana del diagrama, resultando en pérdida cero cancelar el proceso de pensamiento y apoyar otro respaldo confirmado. De esta manera El juego es importante para una vida sana, sana y socialmente activa, tanto en niños, adolescentes o adultos, para evitar riesgos para la salud, aumentar la energía para realizar nuestras actividades diarias, ayudar a reducir conflictos y mantenernos saludables, contraatacar algunos. enfermedad e incluso nuestro equilibrio emocional.

## CAPITULO VI

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 6.1. Conclusiones

- Se comprobó que los juegos motores influyen significativamente en el aprendizaje del área de educación física de los alumnos del 3º grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”, porque cubre todo tipo de situaciones motoras, en forma de actividades recreativas, más o menos estructuradas, que incluyen importantes características motoras y que pueden alcanzar diversas metas relacionadas con la motricidad (senso-motriz, básica comunicaciones), pedagógicas, recreativas, dinámicas de grupo, cultura o deporte), del mismo modo juega un papel importante en el desarrollo físico y mental de los alumnos, es un excelente medio educativo que incide en las más variadas y complejas formas de desarrollo del alumno y sus habilidades motrices básicas.
- De tal modo los juegos sensoriales y el aprendizaje del área de educación física influyen significativamente en los alumnos del 3º grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”, ya que despierta su imaginación, mejora la comprensión cognitiva, desarrolla sus habilidades, se comunica con el entorno y libera su frustración. Esto promoverá una mejor comprensión de su propio cuerpo y mejorará su expresión.
- Asimismo, los juegos intelectuales influyen significativamente en el aprendizaje del área de educación física de los alumnos del 3º grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”, porque desarrollan habilidades intelectuales como la memoria, las operaciones básicas y el lenguaje para afrontar diversas situaciones, es una actividad que te permite explorar y aprender sobre el mundo de las cosas, las personas y sus relaciones, para explorar, descubrir y crear.
- Los juegos sociales influyen significativamente en el aprendizaje del área de educación física de los alumnos del 3º grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”, tanto desarrolla la capacidad física y mental para contribuir en gran medida a la adquisición y consolidación de normas morales, relacionales y de socialización.



## **6.2. Recomendaciones**

- Los docentes deben promover la motricidad dentro y fuera de la escuela, para fortalecer sus fuertes habilidades motrices para mejorar su formación general.
- Los padres deben apoyar el desarrollo educativo del estudiante dentro y fuera de la familia y deben tener una mejor comunicación en la estructura de la institución educativa, sin privar a los docentes de las competencias si la metodología utilizada es la adecuada para su edad.
- Las autoridades educativas deben mejorar el área recreativa y el entorno académico para estimular el desarrollo motor y el aprendizaje del alumno.
- El gobierno responsable de la educación en el país siempre debe supervisar la implementación de las actividades de la institución educativa y capacitar a las personas con discapacidad para empoderar a los estudiantes.

## CAPITULO VII

### FUENTE DE INFORMACIÓN

#### 7.1. Fuentes bibliográfica

- Alavi, M., & Leidner, D. (2003). *Sistemas de gestión del conocimiento: cuestiones, retos y beneficios, en Sistemas de gestión del conocimiento. Colección Negocios*. España: Thompson.
- Álvarez, V. (2018). *El juego motor como estímulo en educación infantil*. Soria: UVa.
- Andalucía. (2009). Aprendizaje: definición, factores y clases. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 1-6.
- Ausubel, D., Novak, J., & Hanesian, H. (1997). *Psicología Educativa, un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.
- Baena, A., & Ruiz, P. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *Revista digital de educación física*, 73-86.
- Beltrán, A., & Soto, S. (2017). *Juegos motrices educativos innovadores para la enseñanza de la educación física aplicados a estudiantes de Primaria y Bachillerato del Colegio Virginia Gutiérrez de Pineda I.E.D.* Bogotá: Universidad Santo Tomás.
- Bruner, J. (2004). *Desarrollo Cognitivo y Educación*. Madrid: Morata.
- Cacñahuaray, R., & Mancco, H. (2013). *Los juegos motores y su relación con el aprendizaje en el área de Educación Física en los estudiantes del 3° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Experimental N°1278 UGEL 06, La Molina, 2012*. Lima: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- 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*. Huancayo: Universidad Nacional del Centro del Perú.
- Condemarín, M., & Chadwick, M. (1978). *Madurez escolar: manual de evaluación y desarrollo de las funciones básicas para el aprendizaje escolar*. Andrés Bello: Universidad de Texas.

- Fröebel, F. (2010). *Guía de psicomotricidad y educación física en la educación preescolar*. México, D.F.: Consejo Nacional de Fomento Educativo.
- García, F., Fonseca, G., & Concha, L. (2015). Aprendizaje y rendimiento académico en educación superior: Un estudio comparado. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, vol. 15, núm. 3,, 1-26.
- García, P. (2005). *Fundamentos teóricos del juego*. Sevilla: Wanceulen.
- Gómez, C. (2009). *Antología de educación física*. México: SEP.
- Heredia, Y., & Sánchez, A. (2013). *Teorías del aprendizaje en el contexto educativo*. México: Digital.
- Huéscar, E., & Redondo, J. (2008). *Expresión corporal y juegos: Cuaderno de esquemas*. Universidad Miguel Hernández: Elche.
- Latorre, P., & López, J. (2008). *Desarrollo de la motricidad en Educación Infantil: Consideraciones curriculares, científicas y didácticas*. España: GEU.
- López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Revista de la educación en extremadura*, 19-37.
- López, I. (2010). El juego y el desarrollo infantil. *Revista de la educación en extremadura*, 19-37.
- Mayor, J., Suengas, A., & González, J. (1995). *Estrategias Metacognitivas*. Madrid: Síntesis S.A.
- Moreno, A. (2008). La expresión corporal. *Innovación y experiencias educativas*, 1-11.
- Moreno, J., & Rodríguez, P. (1996). *El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil. Aprendizaje deportivo*. Universidad de Murcia.
- Muñoz, L. (2018). *El juego Motor en la mejora de la Coordinación Motriz*. Puebla: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.
- Navarro, A. (1997). *El juego motor en el ámbito de la teoría del juego. Salud, Deporte y Educación*. Las Palmas: ICEPS.
- Navarro, V., & Trigueros, C. (2009). *Investigación y juego motor en España*. España: Universitat de Lleida.

- Obregón, J. (2018). *Concepto de Educación Física: evolución y desarrollo de las distintas concepciones*. Madrid: CEDE.
- Piaget, J. (1985). *Teoría y práctica de los juegos motores*. España: Impesa.
- Programa curricular de educación primaria. (2016). Ministerio de educación .
- Romero, S. (1998). *Fundamentación de los contenidos en Educación Física escolar*. Universidad de Sevilla.
- Rondan, M. (2018). *Estudio comparativo de los juegos motores en las regiones de Aragón (España) y Costa (Ecuador): Evolución, grado de desarrollo actual y aplicación al ámbito educativo*. Universidad de Zaragoza.
- Ruiz, F., García, A., Gutiérrez, F., Román, R., Samper, M., & Marqués, J. (2008). *Los juegos en la motricidad infantil de los 3 a los 6 años*. Barcelona: Inde.
- Sáez, C. (2018). *El juego motor en la etapa de Educación Infantil*. UC.
- Schunk, D. (2012). *Teorías del aprendizaje: Una perspectiva educativa*. México: PEARSON.
- Torres, G. (2015). *Enseñanza y aprendizaje de la Educación Física en Educación Infantil*. Madrid: Paraninfo.
- Vásquez, V. (2007). *Modernas estrategias para la enseñanza*. México: Euro México.
- Villegas, V., & López, M. (2020). *Importancia de los juegos motores en el aprendizaje de los estudiantes de la educación básica regular*. Trujillo: Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI.
- Zelaya, G. (2014). *El comportamiento afectivo familiar y su relación con el proceso de aprendizaje de los alumnos del 5to grado de primaria de la institución educativa privada "Las Orquídeas", Puente Piedra – 2013*. Universidad César Vallejo.

## ANEXOS

**Anexo 1:** Lista de cotejo para los alumnos del 3° grado

**UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**



**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL EDUCACIÓN**

**FÍSICA Y DEPORTES**

### CUESTIONARIO

**Instrucciones:** Este cuestionario tiene como objetivo saber si participas en la práctica de los juegos motores en el área de educación física. Para ello, debes marcar con una X la opción que mejor coincida con tu opinión.

N°	ITEMS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
1	Realizas diversos juegos de locomoción con tus compañeros del aula, coordinando la vista, brazos y piernas.					
2	Realizas lanzamientos y recepción de pelotas a corta y larga distancia durante el juego.					
3	Realizas saltos moviendo las partes del cuerpo indicadas por el profesor en diferentes tiempos, ritmo y orientación.					
4	Realizas de forma correcta los juegos de movimiento de agilidad y equilibrio.					
5	Realizas diversos juegos de velocidad con tus compañeros de aula.					
6	Aprendes lo que enseña el profesor.					
7	Realizas actividades de flexibilidad antes de comenzar a jugar con mis compañeros en la clase de educación física.					
8	Realizas juegos donde utilizas la fuerza de tu cuerpo.					
9	Controlas el movimiento de tu cuerpo al saltar.					

<b>10</b>	Relacionas los juegos aprendidos en clase con otros juegos.					
<b>11</b>	Recuerdas los temas realizados por el profesor en la clase de educación física.					
<b>12</b>	Al terminar el juego en la clase, logras recordar el tema desarrollado por el profesor y aplicas lo aprendido cuando juegas con tus amigos en el barrio.					
<b>13</b>	Utilizas el juego para participar en otras actividades.					
<b>14</b>	La evaluación del profesor, cuando juegas, te ayuda a mejorar tu aprendizaje.					
<b>15</b>	Los juegos realizados en la clase te ayudan a aprender mejor los temas del curso.					
<b>16</b>	Respetas las normas del juego.					
<b>17</b>	Respetas a los integrantes del equipo contrario.					
<b>18</b>	Aceptas cuando pierdes en el juego					

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

<b>Título:</b> Juegos motores en el aprendizaje del área de educación física de los alumnos del 3° grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.				
PROBLEMA	OBJETIVO	MARCO TEÓRICO	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
<p><b>Problema general</b> ¿De qué manera influye los juegos motores en el aprendizaje del área de educación física de los alumnos del 3° grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021?</p> <p><b>Problemas específicas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿De qué manera influye los juegos sensoriales en el aprendizaje del área de educación física de los alumnos del 3° grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021?</li> </ul>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar la influencia que ejerce los juegos motores en el aprendizaje del área de educación física de los alumnos del 3° grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer la influencia que ejerce los juegos sensoriales en el aprendizaje del área de educación física de los alumnos del 3° grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.</li> </ul>	<p><b>Juegos motores</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Definición del juego motor</li> <li>- Características del juego</li> <li>- Beneficios del juego</li> <li>- Tipos de juego motor</li> <li>- Los diferentes roles del juego</li> <li>- Tipos de juego motor</li> <li>- Clasificación del juego</li> <li>- Parámetros del juego</li> </ul> <p><b>Aprendizaje del área de educación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué es el aprendizaje?</li> <li>- Factores que intervienen en el aprendizaje</li> </ul>	<p><b>Hipótesis general</b> Los juegos motores influyen significativamente en el aprendizaje del área de educación física de los alumnos del 3° grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.</p> <p><b>Hipótesis específicas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los juegos sensoriales influyen significativamente en el aprendizaje del área de educación física de los alumnos del 3° grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.</li> </ul>	<p><b>Diseño metodológico</b> Para este estudio, utilizamos un tipo de diseño no experimental de tipo transeccional o transversal. Dado que el plan o estrategia está diseñado para dar respuesta a preguntas de investigación, no se manipulan variables, se trabaja en equipo y los datos a analizar se recopilan en un instante.</p> <p><b>Población</b> La población en estudio, la conforman todos los alumnos del 3° grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”, matriculados en el año escolar 2021, los mismos que suman 100.</p> <p><b>Muestra</b> A razón de contar con una población bastante pequeña, se decidió aplicar el instrumento de recolección de datos a la población en su conjunto.</p> <p><b>Técnicas a emplear</b> En la investigación de campo, antes de coordinarme con los docentes, utilizando técnicas de observación y se aplicaron listas de verificación, esto me permite</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿De qué manera influye los juegos intelectuales en el aprendizaje del área de educación física de los alumnos del 3° grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021?</li> <li>• ¿De qué manera influye los juegos sociales en el aprendizaje del área de educación física de los alumnos del 3° grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establecer la influencia que ejerce los juegos intelectuales en el aprendizaje del área de educación física de los alumnos del 3° grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.</li> <li>• Conocer la influencia que ejerce los juegos sociales en el aprendizaje del área de educación física de los alumnos del 3° grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Epistemología del aprendizaje</li> <li>- Como ocurre el aprendizaje</li> <li>- Concepto de educación física</li> <li>- Enfoque del área de educación física</li> <li>- Orientaciones generales para desarrollar competencias en el área de educación física</li> <li>- Elementos de la educación física</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los juegos intelectuales influyen significativamente en el aprendizaje del área de educación física de los alumnos del 3° grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.</li> <li>• Los juegos sociales influyen significativamente en el aprendizaje del área de educación física de los alumnos del 3° grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.</li> </ul>	<p>realizar una investigación cuantitativa sobre estas dos variables cualitativas, es decir, una investigación desde un método mixto.</p> <p><b>Descripción de los instrumentos</b></p> <p>Utilizamos el instrumento lista de cotejo sobre los juegos motores en el aprendizaje del área de educación física de los alumnos del 3° grado, que consta de 18 ítems con 5 alternativas, en el que se observa a los alumnos, de acuerdo con su participación y actuación durante las actividades, se le evalúa uno a uno a los estudiantes elegidos como sujetos muestrales.</p> <p><b>Técnicas para el procesamiento de la información</b></p> <p>Para este estudio, el sistema estadístico SPSS, versión 23; y la estadística de investigación descriptiva: la medida de tendencia central, la medida de dispersión y curtosis.</p>
---	--	---	---	---