



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Facultad de Educación

Escuela Profesional de Educación Física y Deportes

Los juegos recreativos y la motivación en la clase de educación física de los niños del 1^{er} grado de primaria de la Institución Educativa N° 20341 de Chonta, en el año 2018

Tesis

Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Física y Deportes

Autora

Zenia Zoila Concepción Bailon

Asesora

Lic. María Magdalena La Rosa Guevara

Huacho – Perú

2024



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

Facultad Educación

Escuela Profesional Educación Física Y Deportes

INFORMACIÓN

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Zenia Zoila Concepción Bailon	72140337	21/12/2020
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Maria Magdalena La Rosa Guevara	07682298	0000-0001-6434-9584
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Marlena Norvina Marcelo Angulo	15766260	0000-0002-9998-8260
Teobaldo Noreño Susanibar Hioces	15688490	0000-0002-7017-7990
Felipa Hinner Hilem Apolinario Rivera	15688054	0000-0003-1250-6220

LOS JUEGOS RECREATIVOS Y LA MOTIVACIÓN

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion Trabajo del estudiante	5%
2	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	docplayer.es Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
6	repositorio.uigv.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	repository.unilibre.edu.co Fuente de Internet	1%
8	www.buenastareas.com Fuente de Internet	1%

TESIS

**LOS JUEGOS RECREATIVOS Y LA MOTIVACIÓN EN LA CLASE DE
EDUCACIÓN FÍSICA DE LOS NIÑOS DEL 1^{ER} GRADO DE PRIMARIA DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 20341 DE CHONTA, EN EL AÑO 2018.**

JURADO EVALUADOR

Dra. MARLENA NORVINA MARCELO ANGULO

PRESIDENTE

M(o). TEOBALDO NOREÑO SUSANIBAR HIOCES

SECRETARIO

M(a). FELIPA HINMER HILEM APOLINARIO RIVERA

VOCAL

Dedicatoria

A Dios por qué ha estado conmigo a cada paso que doy, a mis padres por cuidarme y darme la fortaleza para continuar, gracias a ellos soy lo que soy.

Zenia Zoila Concepción Bailon

Agradecimiento

A ZOILA BAYLON TOSCANO mi madre, HILARIO CONCEPCIÓN BERNARDO mi padre, hermanos y tíos; por darme su apoyo incondicional, a mi asesora de tesis quién me ayudó en todo momento.

Zenia Zoila Concepción Bailon

Índice

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	vii
Índice de tablas	xi
Índice de figuras	xii
Resumen	xiii
Abstract	xiv
INTRODUCCIÓN	xv
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1 Descripción de la realidad problemática	1
1.4. Justificación de la investigación	3
1.5 Delimitaciones del estudio	4
1.6 Viabilidad del estudio	4
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	6
2. 1. Antecedentes de la investigación	6
2.2. Investigaciones internacionales	6
2.3 Investigaciones nacionales	7
2.3.1. Bases teóricas	10
2.4. Hipótesis de investigación	21
2.4.1. Hipótesis general	21

2.4.2. Hipótesis específicas	22
2.6. Operacionalización de las variables	23
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA.....	24
3.1 Diseño metodológico	24
3.2 Diseño de investigación	24
3.2. Población y muestra.....	25
3.2.1 Población	25
3.2.2 Muestra.....	25
3.3. Técnicas de recolección de datos	25
3.4. Técnicas para el procesamiento de la información	26
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	27
4.1. Análisis de resultados	27
4.2 Contrastación de hipótesis	43
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN.....	48
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	49
6. 1. CONCLUSIONES.....	49
6. 2. RECOMENDACIONES.....	50
REFERENCIAS.....	51
7. 1. Fuentes Documentales	51
7.2. Fuentes Bibliográficas	52
7.3. Fuentes Electrónicas	52
ANEXOS.....	54

Matriz de consistencia 55

ENCUESTA..... 57

Índice de tablas

Tabla 1 ¿Te gusta los juegos recreativos?	27
Tabla 2 ¿Te gusta jugar los juegos tradicionales?	28
Tabla 3 ¿Le pides a tu profesor que realice juegos en la clase?	29
Tabla 4 ¿Participas de los juegos autóctonos de forma voluntaria?	30
Tabla 5 ¿Quisieras que tu profesora de aula realizará juegos en clase?	31
Tabla 6 ¿Te gusta que en los juegos haya máscaras, pelotas, sogas etc.?	32
Tabla 7 ¿Qué juego te gusta más?	33
Tabla 8 ¿Cuál juego es el favorito de tu salón?	34
Tabla 9 Le gusta la clase de educación física	35
Tabla 10 Se emociona cuando el profesor dice que van a jugar	36
Tabla 11 Su participación es de forma espontánea	37
Tabla 12 Se mantiene motivado mientras juega	38
Tabla 13 Se alegra cuando ve que jugará un juego popular	39
Tabla 14 Se desmotiva cuando le dicen que no se realizará la clase de educación física ...	40
Tabla 15 Le gusta los materiales que utilizan para los juegos	41
Tabla 16 Piden al profesor repetir los juegos que más les gusta	42
Tabla 17 Tabla cruzada Los juegos recreativos * motivación en la clase de educación física	44
Tabla 18 Correlaciones	46

Índice de figuras

Figura 1 ¿Te gusta los juegos recreativos?	27
Figura 2 ¿Te gusta jugar los juegos tradicionales?	28
Figura 3 ¿Le pides a tu profesor que realice juegos en la clase?	29
Figura 4 ¿Participas de los juegos autóctonos de forma voluntaria?	30
Figura 5 ¿Quisieras que tu profesora de aula realizará juegos en clase?	31
Figura 6 ¿Te gusta que en los juegos haya máscaras, pelotas, sogas, etc.?	32
Figura 7 ¿Qué juego te gusta más?	33
Figura 8 ¿Cuál juego es el favorito de tu salón?.....	34
Figura 9 Le gusta la clase de educación física	35
Figura 10 Se emociona cuando el profesor dice que van a jugar	36
Figura 11 Su participación es de forma espontánea	37
Figura 12 Se mantiene motivado mientras juega.....	38
Figura 13 Se alegra cuando ve que jugará un juego popular	39
Figura 14 Se desmotiva cuando le dicen que no se realizará la clase de educación física ..	40
Figura 15 Le gusta los materiales que utilizan para los juegos	41
Figura 16 Piden al profesor repetir los juegos que más les gusta	42

Resumen

El trabajo de investigación estuvo orientado a dar a conocer como los juegos recreativos tienen influencia en la motivación en las clases de educación física, sin duda el juego como motivación predispondrá al estudiante a motivarse en aprender un tema, es la emoción y felicidad que queda después de jugar que deja optimistas y entusiasmados a los niños, ahí es buen momento para explicar el tema de clase, es una buena estrategia didáctica para la motivación, ser humano juega por naturaleza, no importa si no hay juguetes, lo inventan porque el objetivo es divertirse, los juegos recreativos tienen la función de divertir sin hacer esfuerzos físicos, es para cualquier edad y estado físico, con o sin materiales, genera placer, alegría entre los que juegan y los espectadores, es utilizado en las clases de educación física, para amenizar y obtener la atención de los niños en el tema a desarrollar, **Objetivo:** Determinar la influencia de los juegos recreativos en la motivación en la clase de educación física de los niños del 1ER grado de primaria de la Institución Educativa N° 20341 de Chonta en el año 2018. **Material y método:** La población estuvo conformada por 50 niños y la muestra por 45 niños del 1ER grado de primaria. Tipo Descriptivo correlacional, evaluaremos la influencia de los juegos recreativos y la motivación en la clase de educación física. **Resultados y conclusiones:** Los juegos recreativos si gustan a casi todos los niños en un 89%, no les gusta 0% y al 11% A veces les gusta estos juegos, los juegos recreativos ayudan a desarrollar el sistema auditivo, la coordinación y facilita el ubicarse en el espacio y tiempo que le servirá en sus actividades cotidianas.

Palabras claves: juegos recreativos, motivación, diversión.

Abstract

The research work was aimed at making dome known. Recreational games have an influence on motivation in physical education classes, without a doubt the game as motivation will predispose the student to motivate themselves to learn a subject, it is the emotion and happiness that remains after playing that leaves children optimistic and excited, there is a good time to explain the subject of the class, it is a good didactic strategy for motivation, human beings play by nature, it does not matter if there are no toys, they invent it because the objective is have fun, recreational games have the function of having fun without making physical efforts, it is for any age and physical condition, with or without materials, it generates pleasure, joy between those who play and the spectators, it is used in physical education classes, to liven up and get children's attention on the topic to be developed, Objective: To determine the influence of recreational games on motivation in the physical education class of the children of the 1st grade of primary of the Educational Institution No. 20341 of Chonta in 2018. Material and method: The population consisted of 50 children and the sample of 45 children of the 1st grade of primary . Descriptive correlational type, we will evaluate the influence of recreational games and motivation in physical education class. Results and conclusions: Recreational games do like almost all children by 89%, they do not like 0% and 11%. Sometimes they like these games, recreational games help to develop the auditory system, coordination and facilitate the locate yourself in the space and time that will serve you in your daily activities.

Key Words: recreational games, motivation, fun.

INTRODUCCIÓN

La investigación de los juegos recreativos es importante para conseguir la motivación para realizar las clases, en especial la de educación física, los niños de 1er grado tienen 6 años y están adaptándose a la primaria, cuesta un poco estar solo sentados en el aula, es por ello que se utiliza como una estrategia didáctica el juego para motivar a los niños en el dictado de las diferentes clases, más aún en educación física, estos juegos dan alegría por no ser competitivos, esto hace que todos participen y se diviertan, de esta manera las clases de educación física son más dinámicas y los niños todo el tiempo se mantienen motivados.

Capítulo I: de la introducción, está la justificación de la investigación, los alcances del estudio y el objetivo general y específicos.

Capítulo II: de Marco teórico están las teorías y conceptos de los juegos recreativos y la motivación, que sustentan la investigación, variables, características, teorías para realizar la investigación de manera científica.

Capítulo III: de Metodología, se encuentra el tipo, diseño, nivel y enfoque de la investigación, la población y muestra utilizada en la investigación, además de las técnicas e instrumentos empleados en la adquisición de datos de los juegos recreativos y la motivación.

Capítulo IV: de los resultados, se presenta las tablas, las figuras con la interpretación y toma de decisiones, la discusión de la investigación.

Capítulo V: de la discusión, donde se discute los resultados obtenidos con otros autores.

Capítulo VI: de las conclusiones y recomendaciones, se da a conocer todas las conclusiones a las que se llegó y se realiza algunas recomendaciones acerca de los juegos recreativos.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

El primer grado es una etapa de cambio, los niños aún no asimilan que esto es más serio, aún extrañan todos los juegos que realizaban cuando estaban en el nivel inicial, las profesoras tienen dificultades en hacer las clases de los demás cursos, el profesor de educación física también debe desarrollar sus temas planificados para reforzar la psicomotricidad, de esta manera se da cuenta que ellos se motivan a través de los juegos recreativos, a parte deben de socializar con los demás compañeritos que vienen de diferentes instituciones de inicial, poder unir al grupo y tratar que todos sean amiguitos, para desarrollar las clases y lograr trabajar en equipos, la Institución Educativa posee pocos materiales para realizar estos juegos, la profesora tiene que agenciarse de algunos materiales que hay en los alrededores, porque se encuentra en la campiña en el distrito de Santa María.

Los niños se divierten y motivan cuando realizan juegos, mucho más cuando hay materiales como la máscara del lobo, las colas del burro o las pelotas de trapo, se debe entender que el juego es un elemento pedagógico, que se utiliza como estrategia de motivación en los niños.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿De qué manera los juegos recreativos influyen en la motivación en la clase de educación física de los niños del 1ER grado de primaria de la Institución Educativa N° 20341 de Chonta en el año 2018?

1.2.2 Problemas específicos

¿De qué forma los juegos populares influyen en la motivación en la clase de educación física de los niños del 1ER grado de primaria de la Institución Educativa N° 20341 de Chonta en el año 2018?

¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en la motivación en la clase de educación física de los niños del 1ER grado de primaria de la Institución Educativa N° 20341 de Chonta en el año 2018?

¿De qué forma los juegos autóctonos influyen en la motivación escolar en la clase de educación física de los niños del 1ER grado de primaria de la Institución Educativa N° 20341 de Chonta en el año 2018?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar la influencia de los juegos recreativos en la motivación en la clase de educación física de los niños del 1ER grado de primaria de la Institución Educativa N° 20341 de Chonta en el año 2018.

1.3.2 Objetivos específicos

Establecer la influencia de los juegos populares en la motivación en la clase de educación física de los niños del 1ER grado de primaria de la Institución Educativa N° 20341 de Chonta en el año 2018.

Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la motivación en la clase de educación física de los niños del 1ER grado de primaria de la Institución Educativa N° 20341 de Chonta en el año 2018.

Establecer la influencia de los juegos autóctonos en la motivación escolar en la clase de educación física de los niños del 1ER grado de primaria de la Institución Educativa N° 20341 de Chonta en el año 2018.

1.4. Justificación de la investigación

Esta investigación tiene su justificación en el aspecto metodológico en:

Trascendencia: las variables juegos recreativos y motivación son de mucha importancia dentro de la clase de educación física.

Utilidad: es útil debido a que resuelve un problema pedagógico.

Los resultados de la investigación fortalecerán el campo de la pedagogía dentro de la clase de educación física, como los juegos recreativos logran motivar a los niños para realizar las clases.

Los alumnos de 1ER grado de primaria son los beneficiados, ya que se motivarán mediante diferentes juegos de recreación para realizar el tema de la clase, al tener buena disposición el aprendizaje será mejor y sobre todo divertido.

1.5 Delimitaciones del estudio

En cuanto a los alcances son los siguientes:

Alcance espacial: Chonta.

Alcance temporal: Año 2018.

Alcance temático: juegos recreativos y motivación.

Alcance institucional: Niños del 1ER grado de primaria pertenecientes a la Institución Educativa N° 20341.

1.6 Viabilidad del estudio

La investigación se realizó gracias a las facilidades que brindó la docente de la I. E. 20341 de Chonta.

Técnica

La investigación tiene todos los requisitos de la Universidad.

Ambiental

Es una investigación académica, por ello no perjudica el medio ambiente.

Financiera

El costo de la tesis fue financiado por la investigadora.

Social

Se formó el equipo de investigación que apoyó y participó de forma eficiente.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.2. Investigaciones internacionales

Bautista (2011), en su investigación *“EL JUEGO COMO AGENTE DE MOTIVACIÓN EN LOS NIÑOS (AS) DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA ROSA ZÁRATE DEL CANTÓN SALCEDO”* aprobado en la Universidad Técnica de Ambato, en el objetivo “Determinar la incidencia de los juegos en la motivación para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de la escuela Fiscal Mixta Rosa Zarate” (p. 10). La metodología, la investigación es cualitativa, se utilizó la técnica de la encuesta y el instrumento es la observación, es de nivel exploratorio, la población y muestra es de 6 docentes y 41 estudiantes. La conclusión a la que llegó es la siguiente: “Los juegos influyen en el proceso enseñanza aprendizaje lo cual es muy visible notar en los niños y niñas de la escuela fiscal mixta Rosa Zarate que su rendimiento académico es afectado por este problema” (p. 69).

Acevedo, Gutierrez y Noreña (2016), en la investigación *“FORTALECIMIENTO DE LA AUTOESTIMA A TRAVÉS DE LA LÚDICA Y JUEGOS RECREATIVOS COOPERATIVOS”* para la Fundación Universitaria Los Libertadores, el objetivo “es propuesta de intervención pedagógica basada en la Lúdica para fortalecer la autoestima en los niños y niñas de grado séptimo de la institución educativa Capilla del Rosario de la ciudad de Medellín” (p. 4). La metodología, es una investigación cualitativa, emplea la recolección de datos, de enfoque descriptivo, la población consta de 22 niñas y 16 niños de 12 y 15 años. La conclusión a la que llegó es:

Se reconoce que en el sistema educativo hay niños y jóvenes con baja autoestima que tienen dificultad de sentirse valorados y amados por los demás, por lo que se hace pertinente hacerles una intervención didáctica de actividades lúdicas, juegos cooperativos y recreativos para mejorar la socialización, su comunicación y el afecto. (p. 46).

Caro y Cifuentes (2017), en la investigación “*DESARROLLO DE LA MOTIVACIÓN INTRÍNSECA HACIA LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA A PARTIR DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS*” para la Universidad libre, siendo el objetivo “Identificar la forma en que un programa pedagógico Atiendo y Aprendo centrado en el desarrollo de juegos cooperativos apoya el perfeccionamiento de la motivación intrínseca en estudiantes del grado 1003 del colegio Universidad Libre” (p. 22). La metodología, la investigación es cualitativa y cuantitativa, la población es de 17 hombres y 13 mujeres aptos para realizar actividades físicas, se utilizó el test de motivación. Las conclusiones a las que llegaron son: “La implementación constante de juegos cooperativos en la clase de educación física puede generar cambios positivos en el emocional de los estudiantes” además que “La población masculina presenta una inclinación hacia los juegos pre deportivos, pero no cierran las puertas a nuevas opciones o metodologías” (p. 91).

2.3 Investigaciones nacionales

Cuba (2019), en su investigación “*EL JUEGO RECREATIVO COMO MEDIO PARA EL DESARROLLO DE LA AUTONOMIA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 40377 JORGE AURELIO ABRIL FLORES, CABANACONDE, AREQUIPA-2017*” para la Universidad Nacional de San Agustín de

Arequipa, en su objetivo tiene “Demostrar la eficacia de los juegos recreativos para el desarrollo de la autonomía en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial 40377 Jorge Aurelio Abril Flores, Cabanaconde, Arequipa-2017” (p. 28). La metodología usada es de enfoque cuantitativo con método hipotético – deductivo, la investigación es aplicada, de diseño pre experimental, la técnica es la observación. La conclusión a la que llego es la siguiente “se ha determinado que la aplicación del programa es eficaz, por cuanto se ha logrado que el 100% de niños y niñas evaluadas alcancen el nivel de aprendizaje “logro” (B). Con un nivel de significancia de 25,4601 según la prueba T Student” (p. 54).

De la Cruz (2018), en su investigación “*Juegos recreativos para desarrollar el esquema corporal en estudiantes del 1° de primaria. I.E. N° 88021, 2017*” para la Universidad San Pedro, al realizar su investigación tiene el objetivo “Determinar que el programa de juegos recreativos desarrolla el esquema corporal de los estudiantes de primer grado de primaria de la I.E N° 88021 Alfonso Ugarte, Nuevo Chimbote” (p. 27). La metodología es que la investigación es aplicada, cuasi experimental con 2 grupos de control y experimental, la población es de 39 estudiantes y la muestra de 36 estudiantes del primer grado, la técnica utilizada es la observación, el instrumento es la recolección de datos. La conclusión a la que arribo es: antes de la aplicación del programa de juegos recreativos; se observa que en el grupo experimental se obtiene 55.6% en un nivel bajo y en el grupo control 33.3%, en el nivel regular el grupo experimental alcanza el 44.4% y el grupo control un 66.7% y en el nivel alto ambos grupos 0% (p. 42).

Casaño (2018), en la investigación “*EL JUEGO COMO ESTRATEGIA MOTIVADORA PARA LOGRAR APRENDIZAJES EN NIÑOS Y NIÑAS*” para la Universidad Hermilio Valdizan, con el objetivo de “Deconstruir la estructura de mi práctica pedagógica,

con respecto al juego como estrategia motivadora para lograr aprendizajes en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 249 de Leoncio Prado, 2014” (p. 13). La metodología es una investigación cualitativa de enfoque crítico reflexivo, la muestra es de 25 estudiantes, la técnica empleada fue la observación sistemática, con el cuaderno de campo como instrumento. Las conclusiones son “La deconstrucción de la práctica pedagógica contribuyó a identificar las recurrencias con respecto al uso de estrategias motivadoras, no lograré los aprendizajes esperados en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 249 de Leoncio Prado 2014” (p. 65).

Marrufo (2016), en su tesis doctoral “*PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA IE N° 10373 DE SUCSE, SÓCOTA, CUTERVO-2016*” aprobado por la Universidad César Vallejo, en su objetivo dice “Demostrar que la aplicación de un Programa de Juegos Recreativos desarrolla habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa N° 10373 de Sucse, Súcota, Cutervo – 2016” (p. 27). La metodología usada es una investigación aplicada, con diseño pre experimental, utilizando la técnica del fichaje, la población es de 35 estudiantes del nivel primario. El autor llegó a la conclusión “se comprobó que el objetivo de la investigación ha sido alcanzado satisfactoriamente; dado que ha permitido elevar de manera significativa el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 10373 – Sucse, Súcota” (p. 76).

2.3.1. Bases teóricas

2.3.1.1. Bases teóricas de juegos recreativos

Como lo define Marrufo (2016), “Es una acción recreativa, en donde deben cumplir algunas reglas los participantes. A través del juego se hace uso de la psicomotricidad, donde se desarrollan capacidades y acciones físicas, mentales de nuestro cuerpo. Se hace con un fin determinado” (p. 35).

El autor Elkonin (1980), se refiere al juego como una práctica social que consiste en las relaciones sociales.

Huizinga (2007), el juego es libre y se desarrolla en un tiempo y espacio determinado, las reglas son de carácter obligatorio y se aceptan de forma voluntaria, hay alegría y nerviosismo, acá se es de forma diferente a la vida real.

PINTADO (1983), dice que la vida de los niños es jugar es su ocupación principal, los niños normales se dedican a jugar.

Bermejo y Blásquez (2016), “mencionan que el juego siempre motiva a los niños y esta motivación debe ser aprovechada por los profesores para que los niños adquieran conocimientos nuevos de manera fácil y divertida” citado en (Sanchez, 2018).

JUEGOS RECREATIVOS

Para Abreu (2005), “son acciones que se realizan para divertirse y lograr placer para quienes jueguen, actividad ludica que transmite alegría, tensiones, ganas de ganar, relacionandose con sus pares, siendo indispensable para que las personas se desarrollen” citado en (Sanchez, 2018).

SCHUNK. (1991-1988), los juegos recreativos también llamados juegos de salón proporcionan satisfacción sin necesidad de tener esfuerzo físico.

Perez (2008), con respecto a los juegos recreativos dice lo siguiente:

Los juegos recreativos se realizan en un espacio abierto o con cerrado, delimitados y el juego se rige según el objetivo y las reglas que imponen para jugar.

Vargas (2014), se refiere a los juegos recreativos de la siguiente manera:

Son acciones con el objetivo del deleite, mediante la recreación de los actores del juego. La práctica involucra una metodología procesual de diversas reglas que constituyen la acción lúdica. Los juegos recreativos se los puede realizar en grupos o individuales. A través de los juegos recreativos se desarrollan habilidades, destrezas motrices, y psicológicas aportando al mejoramiento mental y por ende al estado físico, dando como resultado la diversión y esparcimiento de malas energías concentradas de las personas que lo practican, mostrando mejoras en el proceso de enseñanza a nivel educativo citado en (Pilicita, 2017).

Características de los juegos recreativos

Las siguientes características son:

- Se realizan de manera voluntaria.
- Todos gozan cuando participan.
- Se juega sin esperar algún premio a cambio.
- Ayuda a liberar tensiones producidas por el trabajo o estudio.
- Busca desarrollar la perfección de las personas.
- Es parte del proceso educativo y se emplea para hacer buen uso del tiempo libre.

Las características de las actividades recreativas son: diversión, distracción, aprendizaje, entretenimiento, sociabilidad, compañerismo, creatividad, educación, cooperación.

Clasificación de los juegos recreativos

En los juegos recreativos hay competencia, pero más que ello es la diversión y entretenimiento que estos ofrecen, pero al igual que en los otros juegos todos quieren ganar y hay sentimientos, emociones durante el desarrollo del mismo, los juegos se definen por el objetivo, por la cantidad de participantes o las reglas y se clasifican en:

- **Juegos sensoriales:** son aquellos juegos donde intervienen los sentidos, se utiliza materiales para facilitar su ejecución, por ejemplo, el juego de identificar sabores, o el de texturas.

- **Juegos motores:** son los juegos donde hay bastantes movimientos, se utilizan las capacidades físicas básicas como correr, saltar, lanzar, patear, por ejemplo, el juego de carreras.
- **Juegos intelectuales:** son juegos donde se utiliza la capacidad mental de cálculo, reacción, el razonamiento, en estos juegos encontramos el ajedrez, múltiplos de pum.
- **Juegos sociales:** se encargan de agrupar personas, compartir experiencias, interactuar en grupo, apoyándose con su equipo, estos pueden ser juegos de cartas, dominó.

Existen muchos juegos recreativos, pero se mencionarán algunos que son los favoritos en niños de primer grado y son los siguientes:

- Carrera de tres pies: una pareja de niños se coloca de costado y las piernas que chocan uno al otro es la que se amarra, tienen que caminar y coordinar sus movimientos.
- Encostados: cada niño entra en un costal y debe movilizarse caminando o saltando, pero no debe caerse con el costal.
- Quítale la cola al burro: en columnas cogidos de la cintura y el último de la columna tendrá una cola que deberá cuidar y sus compañeros impedirán que vengan los otros niños y se lo arrebaten.
- Cuchara con huevo: deben de tener una cuchara con el huevo, lo pueden llevar sujetos por los dientes o simplemente llevarlo con la mano, el objetivo es que el huevo no caiga de la cuchara, se necesita concentración y equilibrio.

Así hay muchos juegos más que son divertidos para los que juegan como para los espectadores.

2.3.1.2. Bases teóricas de motivación

Según el autor Turienzo (2016), el concepto de motivación de Maslow “La pirámide la jerarquía de las necesidades humanas, que se deben satisfacer en un orden secuencial iniciando de la base hasta la cima, la jerarquía tiene un camino que se debe completar para así llegar a la felicidad, y el buscar los elementos deseados va a ser la que genere la motivación” (p.8).

El autor Santrock (2002), afirma que la motivación son las razones por lo que las personas se comportan de diferentes formas.

Para Rodriguez (1998), “la motivación es el conjunto de razones que explican las acciones del individuo, o también como la explicación del motivo por el que hace algo” (p. 9), siendo que la motivación sucede de manera interna al individuo en cuestión, por lo que es común a su vez el uso del sentido de la palabra motivación como la intención de que una persona, haga lo que el otro quiera. Menciona “Se puede cargar las baterías de alguien una y otra vez, pero no habrá motivación sino hasta que dicha persona tenga su propio generador” (p. 10).

La motivación vendría a ser la brújula que te dirige hacia la obtención de tus metas, en el aspecto educativo una meta que tiene cada estudiante es aprender, aprobar las asignaturas y tener buen rendimiento académico que les permita promoverse al grado superior.

Clasificación

Motivación intrínseca: es la fuerza, el deseo que sale del interior de la persona por realizar algo solo por el gusto que siente.

Ajello (2003), dice que la motivación intrínseca son las situaciones donde la persona hace actividades por el simple placer de hacerlas, sin pensar en que le van a reconocer o no.

Motivación extrínseca: La motivación intrínseca según Murcia (2007), citado en Orozco y Rojas (2012), afirma que “podemos encontrar la regulación integrada, la regulación identificada, la introyección y la regulación externa (ordenadas de mayor a menor autodeterminación)” (p. 34).

La amotivación: Para Murcia (2007), citado en Orozco y Rojas (2012), refiere que “se caracteriza porque el sujeto no tiene intención de realizar algo y por tanto es probable que la actividad sea desorganizada y acompañada de sentimientos de frustración, miedo o depresión (Deci y Ryan, 1991; Ryan y Deci, 2000)” (p. 54).

Fases

Hay tres fases en la que se desarrolla la motivación y son:

“MOTIVOS PROPIAMENTE DICHOS: Surge como consecuencia de una necesidad, pulsión o deseo. Esta necesidad puede ser: De origen fisiológico; por ejemplo, un individuo tiene hambre. De origen psicológico; un estudiante desea obtener una profesión” (“Fases”, 2014).

“CONDUCTA DESENCADENADA: Los motivos, sea cual fuere su procedencia, obligan a actuar, siendo distinta la reacción en cada individuo, con la tendencia a seleccionar una respuesta con la finalidad de reducir o satisfacer la necesidad. Ejemplo: Bajo los efectos motivacionales del hambre, un niño puede llorar, otro pedir comida y otro cogerla” (“Fases”, 2014).

“REDUCCIÓN O SATISFACCIÓN DE LA NECESIDAD: Se produce cuando se alcanza el objetivo al que tiende la conducta que se ha puesto en marcha” (“Fases”, 2014).

Dimensiones

Disposición motivacional

Para GONZALES SERRA (2008), citado en Zevallos Apaza (2015),

Define a la disposición como la propiedad psíquica, caracterológica de la personalidad, y su manifestación en un estado, proceso y reflejo psicológico, consistente en la estructuración estable de sus necesidades en una orientación afectiva (pasiva o activa) con respecto a un determinado objeto del mundo exterior o de sí mismo (p. 31).

Clima motivacional

Para Zevallos Apaza (2015), en el clima motivacional los

“individuos se socializan con otros significativos creando así un clima motivacional o conjunto de señales implícitas o explícitas percibidas en el entorno, a través de las cuales se definen las claves del éxito y el fracaso, siendo denominado por AMES (1992) y NICHOLLS (1989) como clima competitivo y clima de maestría” (p. 34).

Teorías

En la teoría de McClelland hace mención a tres motivaciones y son: necesidades de logro, de afiliación y poder.

Necesidades de logro: existen personas sienten la necesidad de demostrar un logro, a estas personas les gusta hacerse responsable de la solución de problemas, se fijan metas y toman los riesgos, se autoevalúan, se les reconoce por intentar tener éxito sin el interés de las recompensas.

Necesidades de afiliación: las personas se interesan en sus relaciones que tienen con los demás, para ellos son muy importantes los momentos gratos que tuvieron con otras personas, que sean aceptados, buscan que los aprueben, siempre están buscando tener compañía y quieren ser admiradas como retribución.

Necesidad de poder: son las personas que cuando tienen poder se sienten bien, más que los demás esto calma su ego, les gusta tener la razón y se sienten mal cuando no lo consiguen, creen que pueden controlar a las personas que los rodean generando cierto dominio sobre los demás.

La teoría de Abraham Maslow sostiene que la motivación es el estímulo que posee la persona para satisfacer sus necesidades y las clasifica en una pirámide de 5 niveles que va desde la fisiológica que es básica para vivir, después la de seguridad que nos da la tranquilidad, la afiliación que es un nivel más elevado de sentimientos, de reconocimiento que implica emociones y llegando a la cúspide está la autorrealización.

Características

La motivación tiene 4 características y son:

La Intensidad: es el estado en que nos encontramos puede ser de alerta o apatía en la respuesta a una situación. Estas situaciones son frecuentes desde que nos levantamos que estamos un poco desorientados y con el pasar el tiempo vamos

reaccionando y poniendo nuestras capacidades al máximo para tomar buenas decisiones.

La direccionalidad: es la cualidad de las acciones, se ve los objetivos o antecedentes a los que responde una persona, hay personas que pueden ir variando sus estrategias para lograr el objetivo sin prisas.

La Variabilidad: Aquí vemos que cada persona se motiva a su manera y dependiendo de los momentos que está pasando, algunas personas cuando atraviesan un momento difícil en su vida se decaen y entran en depresión u otras eso les motiva a salir con éxito de esa situación.

La Estabilidad: Para Segovia (2015), dice lo siguiente:

Aunque la variabilidad es una propiedad indiscutible, es también evidente que el estado motivacional de un individuo puede variar considerablemente en cuanto a la duración del tiempo en que perdura la motivación. Hay estados motivacionales que duran muy poco tiempo: son breves estados marcados por una excitación o una reacción impulsiva, y se llaman estados físicos. Frente a ellos, están los estados estables o tónicos, en los que la motivación persiste” (p. 4). depende de las motivaciones a veces cuando las personas están felices se motivan a hacer algo, llega un momento de problemas y se les acaba la motivación.

Niveles

Existen niveles de motivación que tiene una persona para realizar algo, como son:

Motivación alta

Las personas que tienen una alta motivación hacen sus labores con mucho entusiasmo, dedican más tiempo del necesario, aplican lo que aprenden y disfrutan lo que hacen, porque realmente les gusta y se sienten comprometidos con su meta a lograr.

Motivación media

Las personas que tienen una motivación media hacen la mitad del esfuerzo a veces sí y otras no, lo que importan es que terminan de hacer lo propuesto, por lo menos lo terminé, ya cumplí, es lo que manifiestan.

Motivación baja

Las personas con baja motivación no les interesa cumplir con las labores, tareas, actividades que llevan a conseguir su meta propuesta, no le dan importancia y en ellos gana el desgano, la falta de voluntad, les da lo mismo lograr algo o no.

2.3.2. Bases filosóficas

Investigación con enfoque holístico, demuestra la posición filosófica de la investigadora y la percepción científica de la realidad en educación física, se apoya en los fundamentos filosóficos científicos como son:

Fundamento ontológico: para comprender la realidad de las variables juegos recreativos y la motivación.

Fundamento gnoseológico: para determinar las relaciones del conocimiento del objeto y campo, a partir del marco teórico y las variables.

Fundamento epistemológico: atribuye la validez a la investigación científica, el producto teórico y trascendental para los juegos recreativos y la motivación para la clase de educación física.

2.3.3. Definición de términos básicos

Castigo: es una pena impuesta para quien cometió una falta.

Estímulo: para “Estimulo” (1992), “Incitamiento para obrar o funcionar” (p. 2712). Es un reflejo que se activa para realizar algo.

Habilidad: es poseer una destreza al realizar alguna actividad como dominar un balón.

Incentivo: es un estímulo extra que hace que te motives a realizar algo, por ejemplo, si apruebas el año, te compro las zapatillas que deseas.

Juegos: es una actividad donde participan los niños para distraerse y vivir momentos emocionantes de tensión, con reglas y algunos materiales que ayuden al juego.

Juegos recreativos: son juegos donde es más importante la diversión que el afán de competencia.

Juegos autóctonos: se les llama así a los juegos provenientes de un lugar específico y que es jugado por los lugareños.

Juegos tradicionales: son juegos que persisten a lo largo del tiempo, que paso por varias generaciones.

Juegos populares: son los juegos que se ponen de moda, en un espacio de tiempo y que todos lo juegan porque está de moda.

Lúdicos: se refiere a los juegos, hay diferentes tipos de juegos.

Motivación: deseo de hacer algo por voluntad propia.

Motivación Intrínseca: es la motivación que proviene del interior por querer realizar algo, es una fuerza que hace que te muevas a conseguir tu objetivo.

Motivación Extrínseca: es la motivación que proviene del exterior, puede ser premios por realizar bien algo.

Premio: ("Premio", s.f.), "Recompensa o galardón que se da por algún mérito o servicio" (párr. 1).

Reglas: son instrucciones que te orientan a hacer algo.

2.4. Hipótesis de investigación

2.4.1. Hipótesis general

Los juegos recreativos influyen en la motivación en la clase de educación física de los niños del 1ER grado de primaria de la Institución Educativa N° 20341 de Chonta en el año 2018.

2.4.2. Hipótesis específicas

Los juegos populares influyen en la motivación en la clase de educación física de los niños del 1ER grado de primaria de la Institución Educativa N° 20341 de Chonta en el año 2018.

Los juegos tradicionales influyen en la motivación en la clase de educación física de los niños del 1ER grado de primaria de la Institución Educativa N° 20341 de Chonta en el año 2018.

Los juegos autóctonos influyen en la motivación escolar en la clase de educación física de los niños del 1ER grado de primaria de la Institución Educativa N° 20341 de Chonta en el año 2018.

2.6. Operacionalización de las variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES
<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>Juegos Recreativos</p>	<p>Los juegos recreativos son juegos donde se utilizan las capacidades físicas, mentales, sociales con la finalidad de divertirse.</p>	<p>Juegos Autóctonos</p> <p>Juegos Tradicionales</p> <p>Juegos Populares</p>	<p>Reglamentado Modificado</p> <p>Sin variación Con materiales del medio ambiente</p> <p>Integración Entusiasma Divierte</p>
<p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>Motivación</p>	<p>La motivación es la fuerza que tiene una persona para hacer algo, impulso que hace que logres tu cometido.</p>	<p>Motivación Escolar</p> <p>Factores</p>	<p>Grados de la Motivación</p> <p>Clima motivacional</p> <p>Disposición motivacional</p>

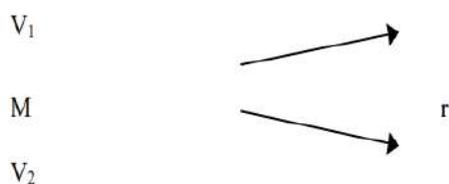
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1 Diseño metodológico

La investigación es descriptivo correlacional. Evaluaremos la influencia de los juegos recreativos y la motivación en la clase de educación física de los niños de 1ER grado de primaria.

3.2 Diseño de investigación

Es una investigación no experimental, transaccional, correlacional. La investigación es no experimental, ya que no se manipulo una variable independiente para producir alguna consecuencia determinada previamente en una o más variables dependientes. De acuerdo a (Hernández, 2003), se califica como investigación transaccional aquella donde los datos fueron obtenidos en una sola ocasión para describir las variables y así tener la posibilidad de analizar.



Dónde:

M: La muestra

V₁: Juegos recreativos

V₂: Motivación

r: Es el coeficiente de correlación entre las variables.

3.2. Población y muestra

3.2.1 Población

Viene a ser los elementos a los cuales hace referencia la investigación. Son todas las unidades de muestreo.

50 niños de 1ER grado de primaria de la I. E. 20341.

3.2.2 Muestra

La Muestra está constituida por 45 niños de 1ER grado de primaria de la I. E. 20341. Se efectuó la observación y medición la de las variables.

N= Población: 50 niños de 1ER grado de primaria.

n= Tamaño de la muestra: 45 50 niños de 1ER grado de primaria.

e= Margen de error 0.5

3.3. Técnicas de recolección de datos

Técnicas a emplear

Encuesta

Lista de cotejo

Guía de observación

Cuaderno de campo

3.4. Técnicas para el procesamiento de la información

Está de forma descriptiva e inferencial el cuál se detalla a continuación.

Descriptiva

La investigación se desarrolla con Excel y Spss 22, se procesó los cuestionarios que se tomó a los niños seleccionados como la muestra, se diseñó tablas y figuras para las dimensiones establecidas.

Inferencial

Es la fase donde se complementa la información mediante las tablas y gráficos, se toma decisiones y se interpreta. También se realiza la contrastación de las hipótesis de la investigación.

- Hipótesis Central y específicas
- Análisis de las tablas

Se determinará el Coeficiente de correlación de Spearman, ρ (ro).

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1. Análisis de resultados

ENCUESTA DE JUEGOS RECREATIVOS

Tabla 1

¿Te gusta los juegos recreativos?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	40	89%
No	0	0%
A veces	5	11%
Total	45	100%

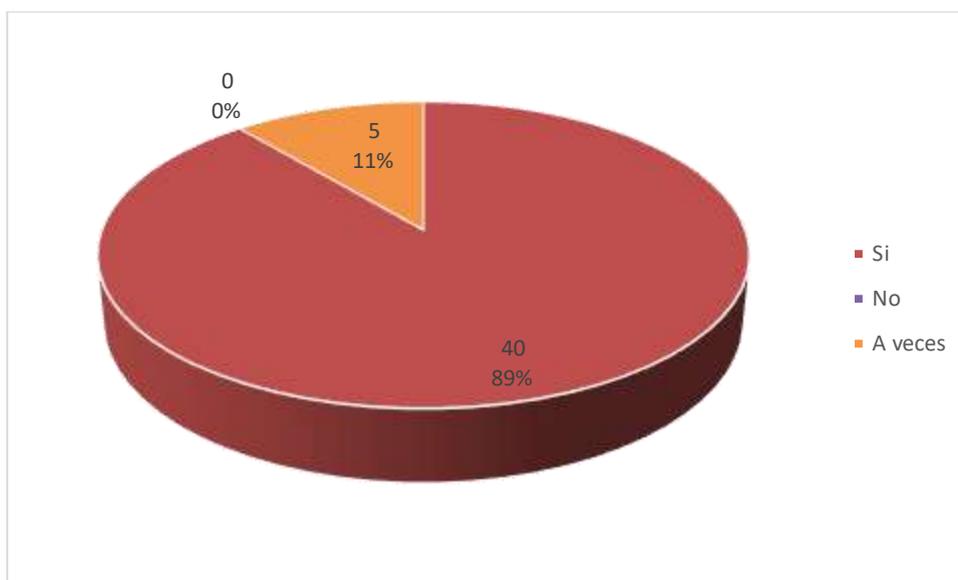


Figura 1 *¿Te gusta los juegos recreativos?*

De la tabla 1 y figura 1, se observa de 45 niños de 1ER grado de primaria. El 89% manifiesta que, Si le gusta los juegos recreativos, mientras que a un 0% No le gusta y el 11% A veces le gusta los juegos recreativos.

Tabla 2
 ¿Te gusta jugar los juegos tradicionales?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	40	89%
No	1	2%
A veces	4	9%
Total	45	100%

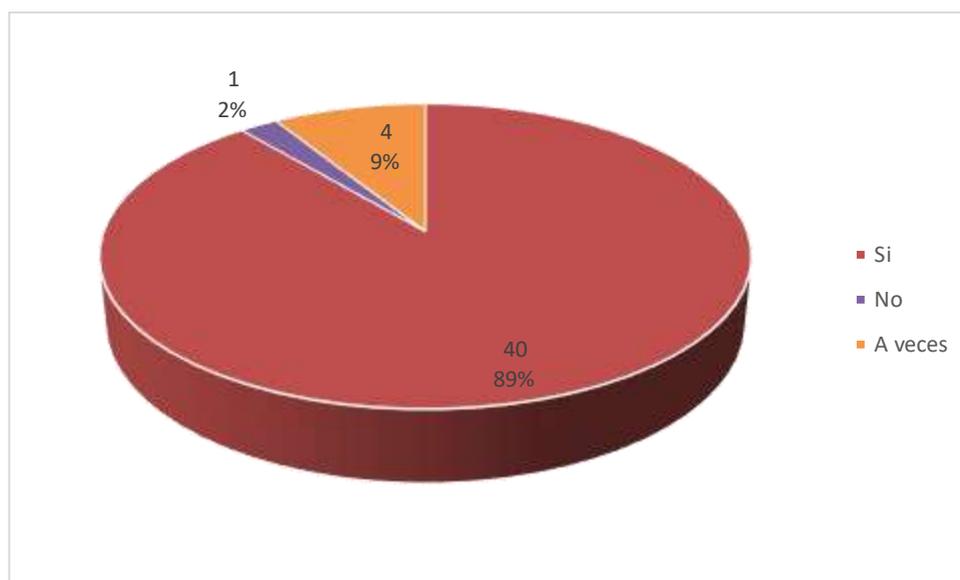


Figura 2 ¿Te gusta jugar los juegos tradicionales?

De la tabla 2 y figura 2, se observa de 45 niños de 1ER grado de primaria. El 89% manifiesta que, Si le gusta jugar los juegos tradicionales, mientras que a un 2% No le gusta y el 9% A veces le gusta jugar los juegos tradicionales.

Tabla 3
 ¿Le pides a tu profesor que realice juegos en la clase?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	43	96%
No	0	0%
A veces	2	4%
Total	45	100%

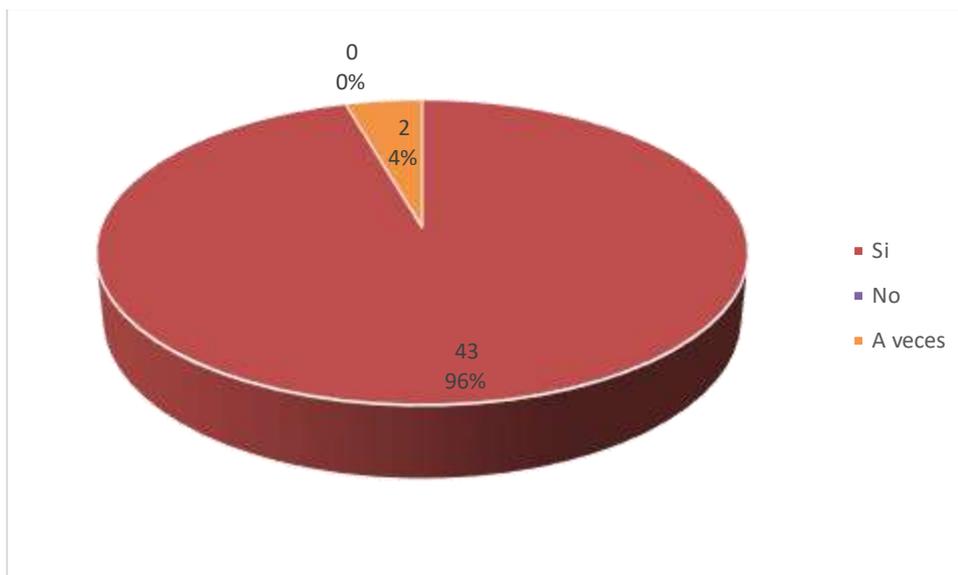


Figura 3 ¿Le pides a tu profesor que realice juegos en la clase?

De la tabla 3 y figura 3, se observa de 45 niños de 1ER grado de primaria. El 96% manifiesta que, Si le piden a su profesor que realice juegos en la clase, mientras que a un 0% No le pide y el 4% A veces le piden a su profesor que realice juegos en la clase.

Tabla 4
 ¿Participas de los juegos autóctonos de forma voluntaria?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	37	82%
No	1	2%
A veces	7	16%
Total	45	100%

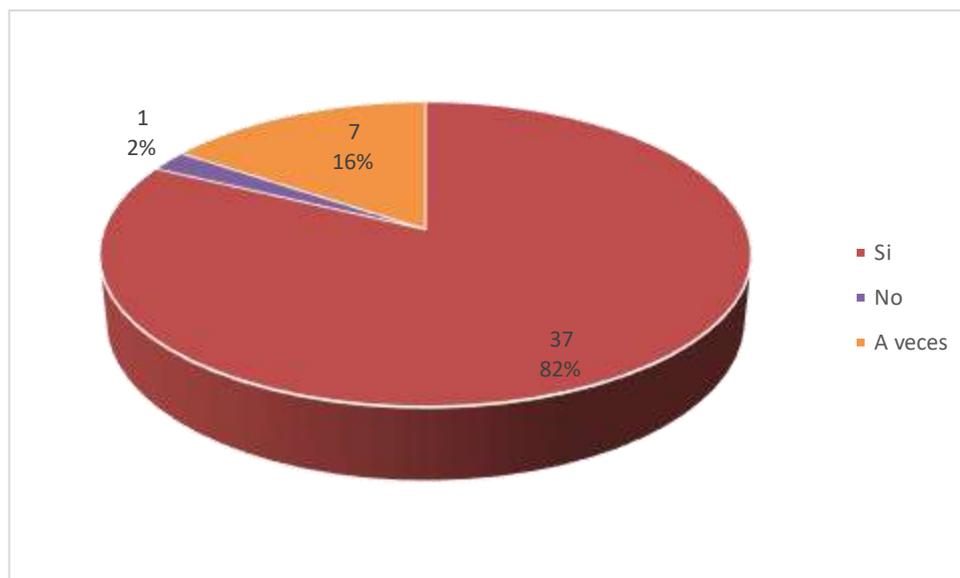


Figura 4 ¿Participas de los juegos autóctonos de forma voluntaria?

De la tabla 4 y figura 4, se observa de 45 niños de 1ER grado de primaria. El 82% manifiesta que, Si participa de los juegos autóctonos de forma voluntaria, mientras que a un 2% No participa y el 16% A veces participa de los juegos autóctonos de forma voluntaria.

Tabla 5

¿Quisieras que tu profesora de aula realizará juegos en clase?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	44	98%
No	0	0%
A veces	1	2%
Total	45	100%

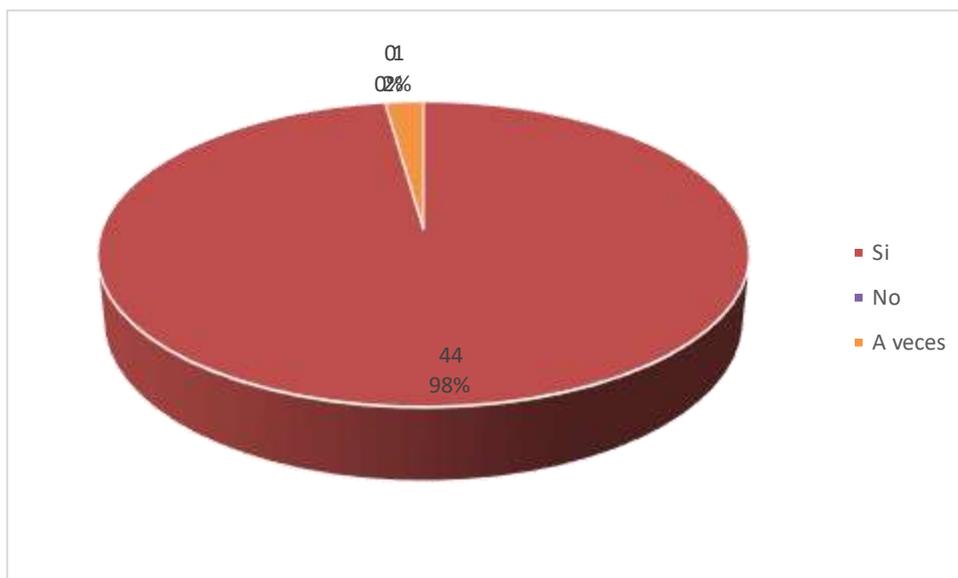


Figura 5 *¿Quisieras que tu profesora de aula realizará juegos en clase?*

De la tabla 5 y figura 5, se observa de 45 niños de 1ER grado de primaria. El 98% manifiesta que, Si quisieran que su profesora de aula realizará juegos en clase, mientras que a un 0% No quisiera y el 2% A veces quisieran que su profesora de aula realizará juegos en clase.

Tabla 6

¿Te gusta que en los juegos haya máscaras, pelotas, sogas etc.?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	42	93%
No	0	0%
A veces	3	7%
Total	45	100%

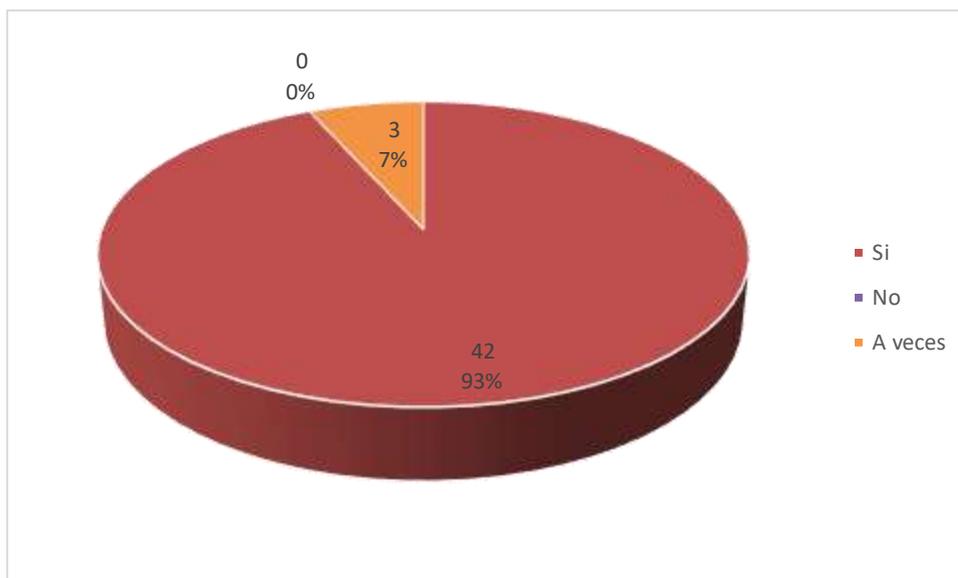


Figura 6 *¿Te gusta que en los juegos haya máscaras, pelotas, sogas, etc.?*

De la tabla 6 y figura 6, se observa de 45 niños de 1ER grado de primaria. El 93% manifiesta que, Si le gusta que en los juegos haya máscaras, pelotas, sogas etc. mientras que a un 0% No le gusta y el 7% A veces le gusta que en los juegos haya máscaras, pelotas, sogas etc.

Tabla 7
¿Qué juego te gusta más?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Trompo	5	11%
Bolitas	7	16%
Jala sogá	9	20%
Encostalados	6	13%
Mata gente	8	18%
El lobo	10	22%
Total	45	100%

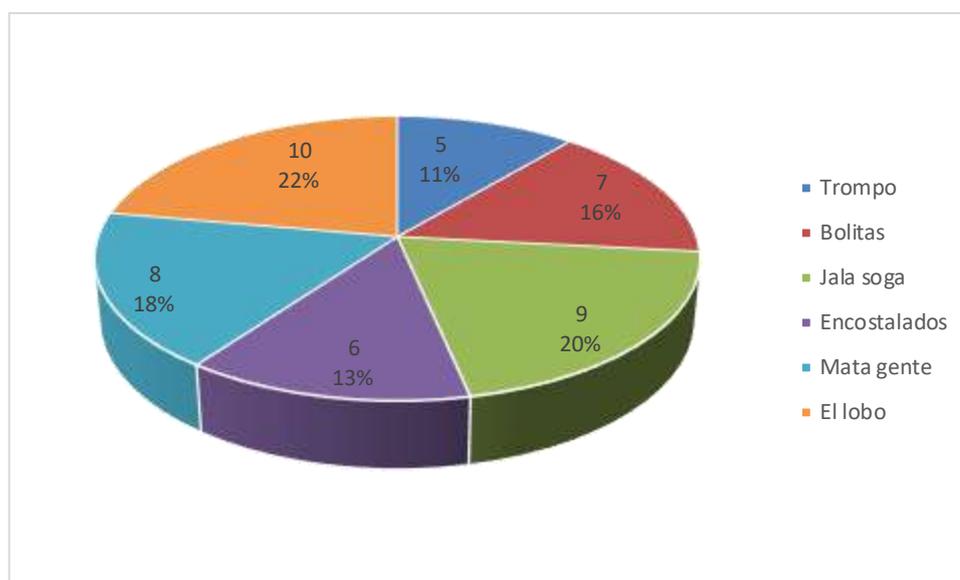


Figura 7 *¿Qué juego te gusta más?*

De la tabla 7 y figura 7, se observa de 45 niños de 1ER grado de primaria. El 11% manifiesta que el juego que le gusta más es el trompo, el 16% bolitas, el 20% jala sogá, el 13% encostalados, el 18% mata gente, 22% el lobo es el juego que le gusta más.

Tabla 8
 ¿Cuál juego es el favorito de tu salón?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Juegos tradicionales	12	27%
Juegos autóctonos	8	18%
Juegos populares	25	55%
Total	45	100%

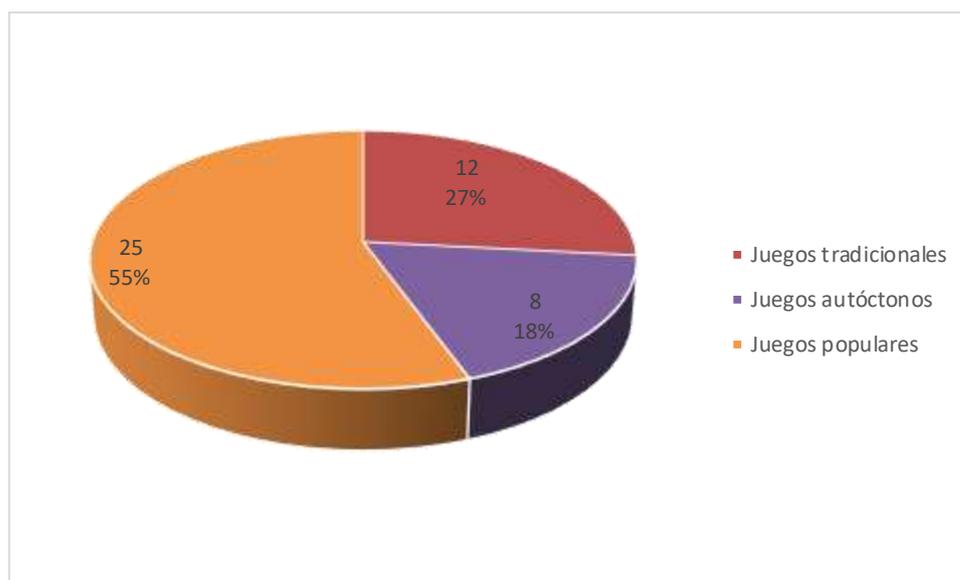


Figura 8 ¿Cuál juego es el favorito de tu salón?

De la tabla 8 y figura 8, se observa de 45 niños de 1ER grado de primaria. El 89% manifiesta que el juego favorito del salón es los juegos tradicionales en un 27%, el 18% juegos autóctonos y el 55% juegos populares.

LISTA DE COTEJO DE MOTIVACIÓN

Tabla 9

Le gusta la clase de educación física

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	39	87%
No	1	2%
A veces	5	11%
Total	45	100%

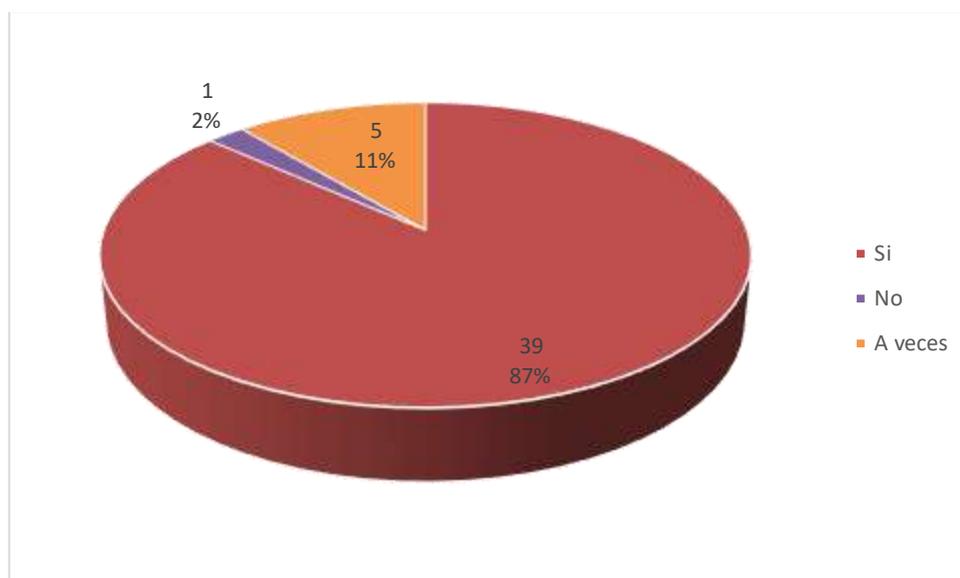


Figura 9 Le gusta la clase de educación física

De la tabla 9 y figura 9, se observa que a los 45 niños de 1ER grado de primaria. El 87% Si le gusta la clase de educación física, mientras que a un 2% No le gusta y el 11% A veces le gusta la clase de educación física.

Tabla 10
Se emociona cuando el profesor dice que van a jugar

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	40	89%
No	1	2%
A veces	4	9%
Total	45	100%

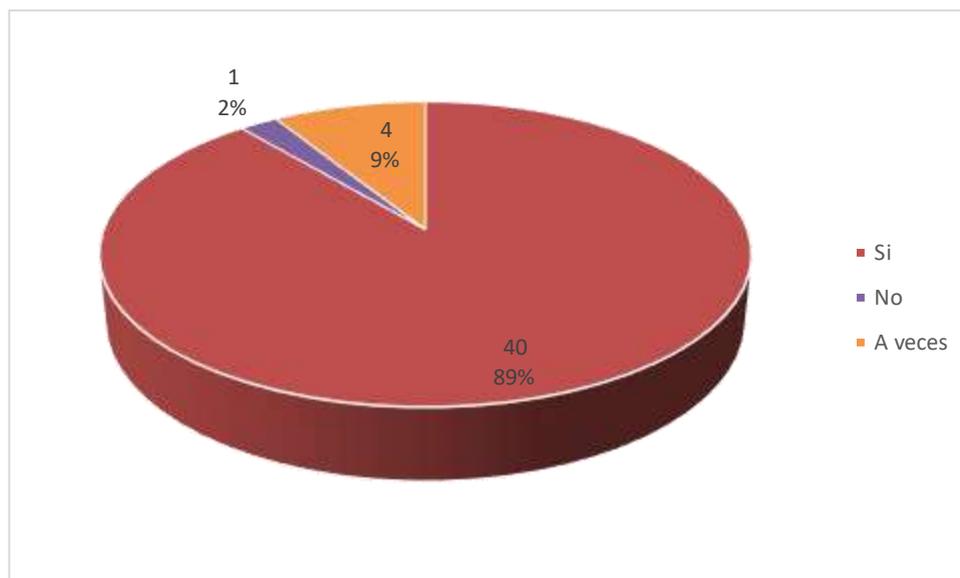


Figura 10 Se emociona cuando el profesor dice que van a jugar

De la tabla 10 y figura 10, se observa que a los 45 niños de 1ER grado de primaria. El 89% Si se emociona cuando el profesor dice que van a jugar, mientras que a un 2% No se emociona y el 9% A veces se emociona cuando el profesor dice que van a jugar.

Tabla 11
Su participación es de forma espontánea

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	38	85%
No	1	2%
A veces	6	13%
Total	45	100%

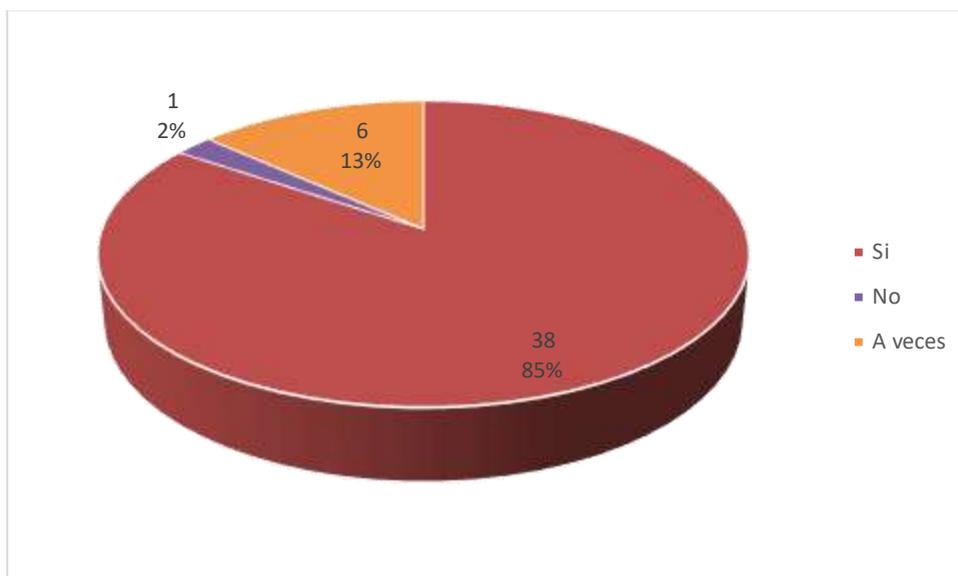


Figura 11 Su participación es de forma espontánea

De la tabla 11 y figura 11, se observa que a los 45 niños de 1ER grado de primaria. El 85% Si participa de forma espontánea, mientras que a un 2% No participa y el 13% A veces participa de forma espontánea.

Tabla 12
Se mantiene motivado mientras juega

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	41	91%
No	0	0%
A veces	4	9%
Total	45	100%

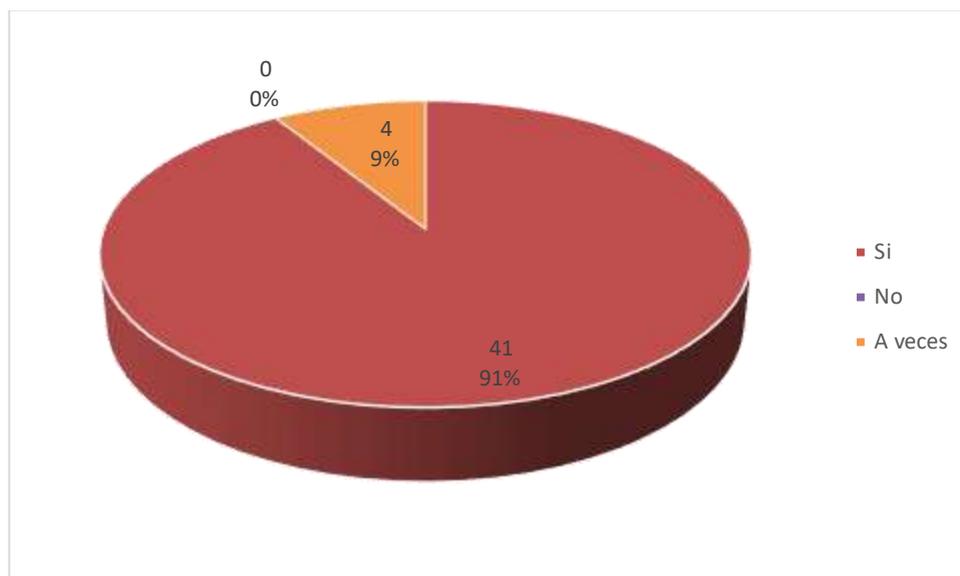


Figura 12 Se mantiene motivado mientras juega

De la tabla 12 y figura 12, se observa que a los de 45 niños de 1ER grado de primaria. El 91% Si se mantiene motivado mientras juega, mientras que a un 0% No se mantiene motivado y el 9% A veces se mantiene motivado mientras juega.

Tabla 13
Se alegra cuando ve que jugará un juego popular

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	42	93%
No	0	0%
A veces	3	7%
Total	45	100%

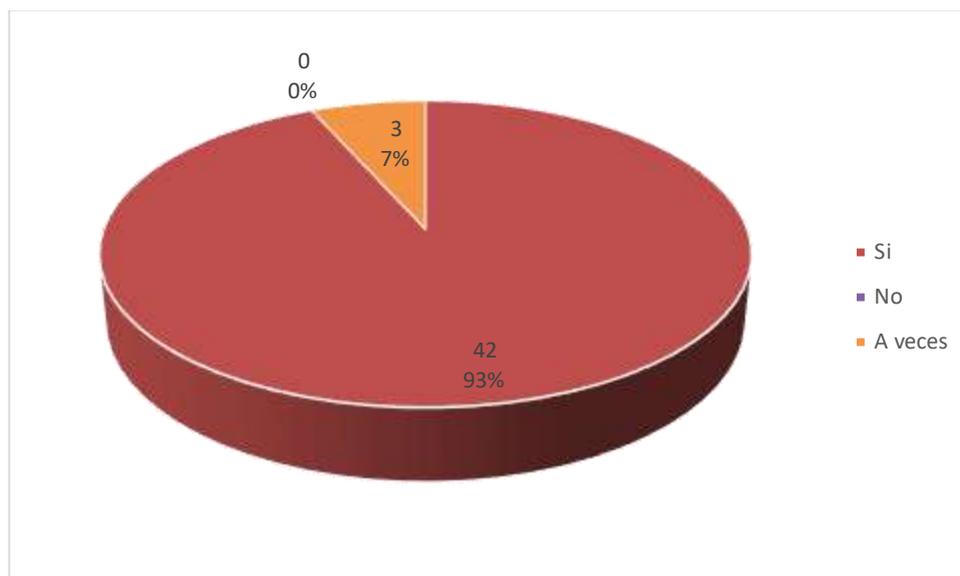


Figura 13 Se alegra cuando ve que jugará un juego popular

De la tabla 13 y figura 13, se observa que a los 45 niños de 1ER grado de primaria. El 93% Si se alegra cuando ve que jugará un juego popular, mientras que a un 0% No se alegra y el 7% A veces se alegra cuando ve que jugará un juego popular.

Tabla 14

Se desmotiva cuando le dicen que no se realizará la clase de educación física

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	44	98%
No	0	0%
A veces	1	2%
Total	45	100%

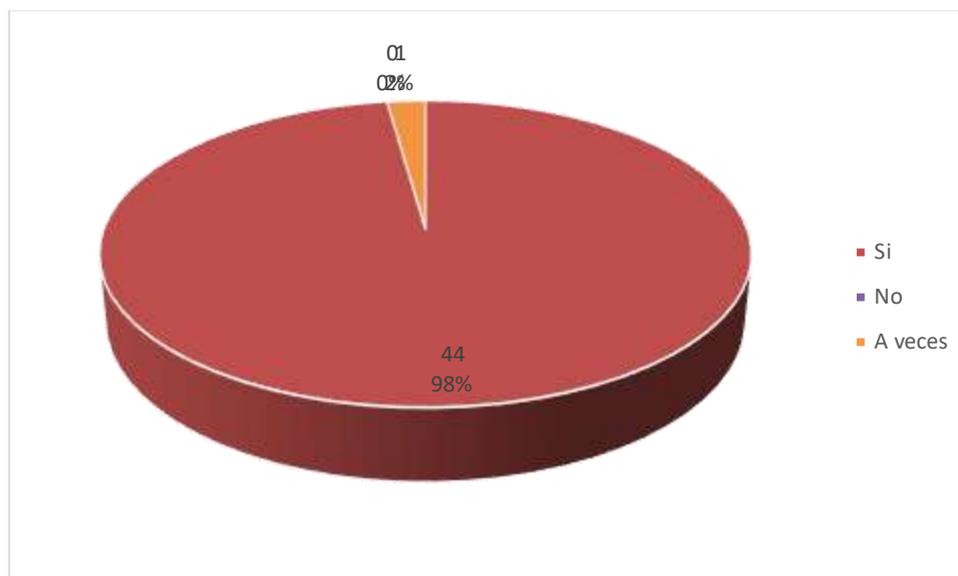


Figura 14 Se desmotiva cuando le dicen que no se realizará la clase de educación física

De la tabla 14 y figura 14, se observa que a los 45 niños de 1ER grado de primaria. El 98% Si se desmotiva cuando le dicen que no se realizará la clase de educación física, mientras que a un 0% No se desmotiva y el 2% A veces se desmotiva cuando le dicen que no se realizará la clase de educación física.

Tabla 15
Le gusta los materiales que utilizan para los juegos

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	43	96%
No	0	0%
A veces	2	4%
Total	45	100%

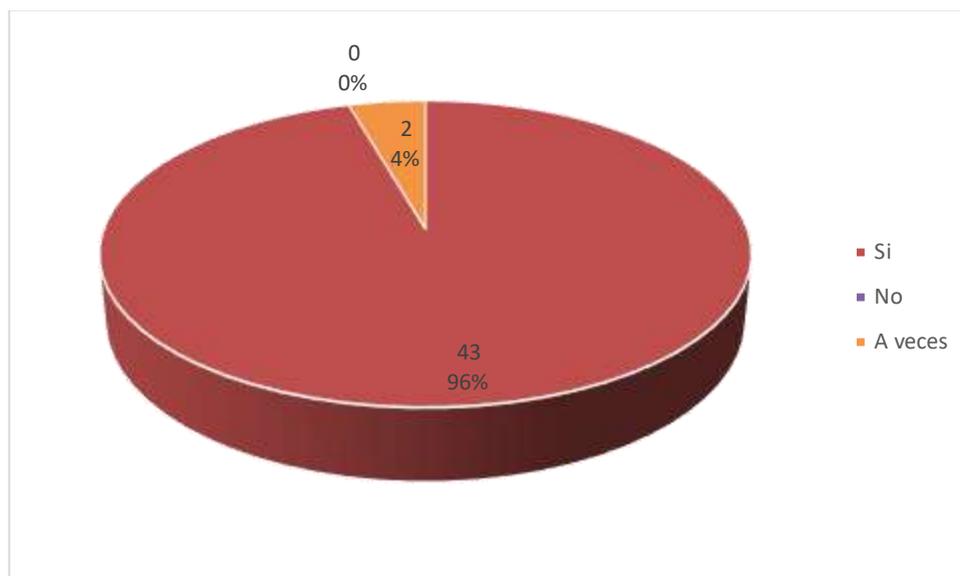


Figura 15 *Le gusta los materiales que utilizan para los juegos*

De la tabla 15 y figura 15, se observa que a los 45 niños de 1ER grado de primaria. El 96% Si le gusta los materiales que utilizan para los juegos, mientras que a un 0% No le gusta los materiales y el 4% A veces le gusta los materiales que utilizan para los juegos.

Tabla 16
Piden al profesor repetir los juegos que más les gusta

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	38	85%
No	1	2%
A veces	6	13%
Total	45	100%

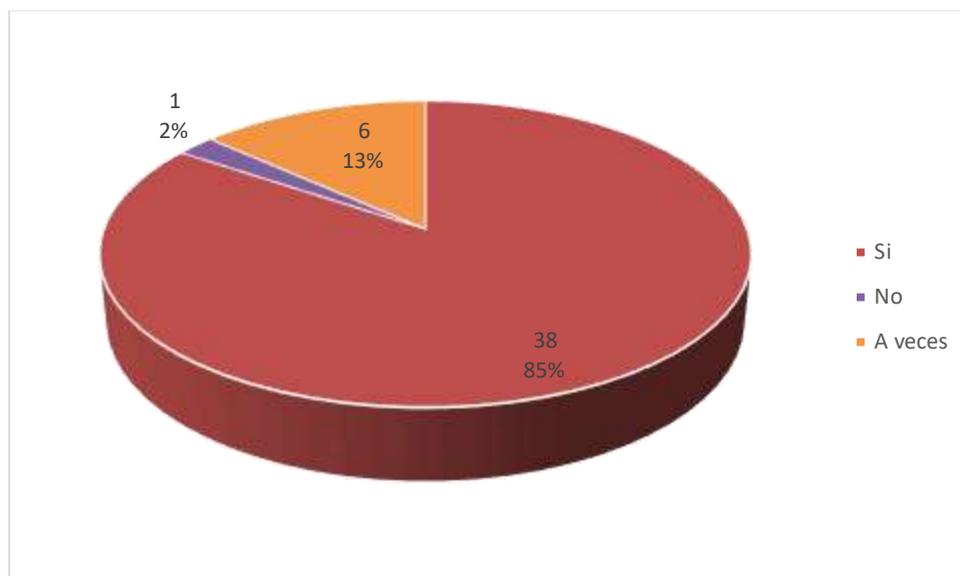


Figura 16 *Piden al profesor repetir los juegos que más les gusta*

De la tabla 16 y figura 16, se observa que a los 45 niños de 1ER grado de primaria. El 85% Si piden al profesor repetir los juegos que más les gusta, mientras que a un 2% No le gusta y el 13% A veces piden al profesor repetir los juegos que más les gusta.

4.2 Contrastación de hipótesis

4.2.1. Prueba de la hipótesis general

La hipótesis de trabajo planteada para este trabajo es la siguiente:

Los juegos recreativos influyen en la motivación en la clase de educación física de los niños del 1ER grado de primaria de la Institución Educativa N° 20341 de Chonta en el año 2018.

Las respectivas hipótesis estadísticas son:

Ho: Los juegos recreativos no influyen en la motivación en la clase de educación física de los niños del 1ER grado de primaria de la Institución Educativa N° 20341 de Chonta en el año 2018.

Ha: Los juegos recreativos influyen en la motivación en la clase de educación física de los niños del 1ER grado de primaria de la Institución Educativa N° 20341 de Chonta en el año 2018.

Determinado el nivel de significancia, en este caso es $\alpha = 0.05 = 5\%$

La tabla de contingencia asociada es la siguiente:

Tabla 17

*Tabla cruzada Los juegos recreativos * motivación en la clase de educación física*

		Motivación en la clase de Educación Física				
			Si	No	A veces	Total
Los juegos recreativos	Si	Recuento	23	5	0	28
		% motivación en la clase de Educación Física	46,0%	3,6%	9,0%	63,3%
		% del total	46,0%	3,6%	9,0%	63,3%
	No	Recuento	2	2	4	8
		% motivación en la clase de Educación Física	2,9%	2,9%	9,0%	13,8%
		% del total	3,2%	3,2%	9,0%	13,8%
	A veces	Recuento	5	0	4	9
		% motivación en la clase de Educación Física	5,1%	0,0%	20,0%	22,9%
		% del total	3,2%	0,0%	11,0%	22,9%
Total	Recuento	28	8	9	45	
	% motivación en la clase de Educación Física	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	
	% del total	63,3%	13,8%	22,9%	100,0%	

Interpretación:

- El 63,3% de los niños de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20341 de Chonta en el año 2018, Si los juegos recreativos influyen en la motivación en la clase de educación física.
- El 13,8% de los niños de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20341 de Chonta en el año 2018, los juegos recreativos No influyen en la motivación en la clase de educación física.
- El 22,9% de los niños de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20341 de Chonta en el año 2018, A veces los juegos recreativos influyen en la motivación en la clase de educación física.

Aplicando la prueba Tau_b de Kendall, se tiene:

Tabla 18
Correlaciones

			Los juegos recreativos	Motivación en la clase de educación física
Tau_b de Kendall	Los juegos recreativos	Coeficiente de correlación	1,000	,669**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	45	45
	Motivación en la clase de educación física	Coeficiente de correlación	,669**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	45	45
Rho de Spearman	Los juegos recreativos	Coeficiente de correlación	1,000	,690**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	45	45
	Motivación en la clase de educación física	Coeficiente de correlación	,690**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	45	45

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

Toma de decisión:

El valor de significancia del estadístico es $p = 0,000$; menor que $\alpha = 0,05$, entonces se rechaza la hipótesis nula, en consecuencia, afirmamos que; con una probabilidad de error de 0,0%, existe relación significativa entre los juegos recreativos y la motivación en la clase de educación física en los niños de primer grado de primaria de la Institución Educativa N°20341 de Chonta en el año 2018. La intensidad de tal relación es de 0,669, confirmado con Rho de Spearman de 0.69.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN

En base al resultado se acepta la hipótesis general Los juegos recreativos influyen en la motivación en la clase de educación física de los niños del 1ER grado de primaria de la Institución Educativa N° 20341 de Chonta en el año 2018.

El resultado obtenido en la investigación tiene similitud con Bautista (2011), que concluyo en que “Los juegos influyen en el proceso enseñanza aprendizaje lo cual es muy visible notar en los niños y niñas de la escuela fiscal mixta Rosa Zarate que su rendimiento académico es afectado por este problema” (p. 69). Así como también es el caso del autor Marrufo (2016), que alcanzo satisfactoriamente su objetivo, elevando las habilidades sociales de los estudiantes de la investigación. Se aprecia que el juego recreativo influye en el proceso de aprendizaje, desarrolla las habilidades sociales, en la investigación encontramos que el 89% manifiesta que, Si le gusta los juegos recreativos, mientras que a un 0% No le gusta y el 11% A veces le gusta los juegos recreativos, observamos que estos juegos recreativos gustan a todos los niños sin distinción de lugares o de épocas, ayudan en el proceso pedagógico.

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. CONCLUSIONES

Primera: Los juegos recreativos si gustan a casi todos los niños en un 89%, no les gusta 0% y al 11% A veces les gusta estos juegos.

Segunda: los juegos recreativos ayudan a desarrollar el sistema auditivo, la coordinación y facilita el ubicarse en el espacio y tiempo que le servirá en sus actividades cotidianas.

Tercera: Los niños en un 98% quisieran que su profesora de aula realizará juegos en clase, para que estén motivados en aprender los otros cursos.

Cuarta: Al 93% de los niños les gusta que en los juegos haya máscaras, pelotas, sogas y al 7% A veces le gusta, por eso se hace necesario que en la clase de educación física haya todos los materiales para ejecutar los juegos y de esta manera también se motiven los niños.

Quinta: Los juegos al ser recreativos no implica competencia por lo que cualquiera puede participar de estos, brinda mucha alegría por eso que al jugar todos se motivan, estos juegos son utilizados como dinámicas para motivar en diferentes eventos académicos.

Sexta: Todos debemos jugar de vez en cuando para estar felices y realizar nuestras actividades con más motivación.

6.2. RECOMENDACIONES

Primera: A los profesores de educación física, programar más juegos recreativos en sus clases, para que los niños estén contentos y se sientan motivados para aprender los contenidos del área.

Segunda: A las profesoras de primaria, programar juegos recreativos en clase para ayudar a entender algunos conceptos que da en las otras áreas de conocimiento.

Tercera: A la profesora de educación física, realizar un taller para todos los profesores de su colegio y realizar juegos donde participen y después orientarlos de cómo deben realizar los juegos con sus alumnos.

Cuarta: La dirección debe gestionar materiales deportivos en la Ugel para que la profesora pueda tener para realizar sus juegos durante la clase de educación física.

Quinta: La profesora de aula debe solicitar en la lista de útiles escolares algunos materiales para realizar juegos recreativos, como latitas, pelotas de trapo, ula ula.

REFERENCIAS

7. 1. Fuentes Documentales

Bautista, M. (2011). *EL JUEGO COMO AGENTE DE MOTIVACIÓN EN LOS NIÑOS (AS) DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA ROSA ZÁRATE DEL CANTÓN SALCEDO*. Ambato: UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO.

Casaño, M. (2018). *EL JUEGO COMO ESTRATEGIA MOTIVADORA PARA LOGRAR APRENDIZAJES EN NIÑOS Y NIÑAS*. Huánuco: UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN.

Cuba, V. (2019). *EL JUEGO RECREATIVO COMO MEDIO PARA EL DESARROLLO DE LA AUTONOMIA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 40377 JORGE AURELIO ABRIL FLORES, CABANACONDE, AREQUIPA-2017*. Arequipa.

De la Cruz, M. (2018). *Juegos recreativos para desarrollar el esquema corporal en estudiantes del 1° de primaria. I.E. N° 88021, 2017*. Chimbote: Universidad San Pedro.

Marrufo, C. (2016). *PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA IE N° 10373 DE SUCSE, SÓCOTA, CUTERVO-2016*. Cutervo: Universidad Cesar Vallejo.

Sanchez. (2018). *LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN LA ADQUISICIÓN DE VALORES EN LOS ALUMNOS DEL III CICLO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 20325 SAN JOSE DE MANZANARES DE LA UGEL 09, AÑO 2018*. Huacho: Universidad José Faustino Sánchez Carrión.

Segovia, M. (2015). *La motivación profesional en el cumplimiento de las actividades escolares de los alumnos del nivel secundario en la Institución Educativa Julio C. Tello - Ciudad Blanca*. Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.

7.2. Fuentes Bibliográficas

Ajello, A. (2003). *La motivación para aprender*. Popular.

Española, R. A. (1992). *Diccionario de la lengua española*.

Reeve, J. (2010). *Motivación y Emoción* (Quinta ed.). México D.F.: McGraw Hill.

7.3. Fuentes Electrónicas

"Fases". (julio de 2014). *Ejemplos y ejercicios*. Obtenido de Ejemplos y ejercicios:
<https://ejemplosyejerciciosde.blogspot.com/2014/07/la-motivacion.html>

"Juego". (03 de Noviembre de 2017). *Juego*. Obtenido de wikipedia:
<https://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

"motivación". (19 de noviembre de 2012). *orientación-motivacion.blogspot.com*. Obtenido de orientación-motivacion.blogspot.com: www.orientacion-motivacion.blogspot.com/2012/

"motivación". (febrero de 2015). *Planeta Tareas*. Obtenido de Planeta Tareas:
<https://www.planetatareas.com/2015/02/la-motivacion-caracteristicas-word.html>

"Premio". (s.f.). *WordReference.com*. Obtenido de WordReference.com:
<http://www.wordreference.com>

"variabilidad". (18 de enero de 2012). *la-motivacionn.blogspot.com*. Obtenido de la-motivacionn.blogspot.com: <http://la-motivacionn.blogspot.com/2012/>

Bermejo, R., & Blásquez, T. (2016). *sintesis.com*. Obtenido de sintesis.com: <https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773345.pdf>

Orozco, & Rojas. (2012). *repositorio.utp.edu.co*. Obtenido de repositorio.utp.edu.co: <http://hdl.handle.net/11059/3425>

Perez. (2008). *Definición.De*. Obtenido de Definición.De: <https://definicion.de/juegos-recreativos/>

ANEXOS

Anexo

Matriz de consistencia

TÍTULO: LOS JUEGOS RECREATIVOS Y LA MOTIVACIÓN EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LOS NIÑOS DEL 1ER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 20341 DE CHONTA EN EL AÑO 2018.

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables	Definiciones	Dimensiones	Indicadores
<p>PROBLEMA GENERAL ¿De qué manera los juegos recreativos influyen en la motivación en la clase de educación física de los niños del 1ER grado de primaria de la Institución Educativa N° 20341 de Chonta en el año 2018?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar la influencia de los juegos recreativos en la motivación en la clase de educación física de los niños del 1ER grado de primaria de la Institución Educativa N° 20341 de Chonta en el año 2018.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL Los juegos recreativos influyen en la motivación en la clase de educación física de los niños del 1ER grado de primaria de la Institución Educativa N° 20341 de Chonta en el año 2018.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>Juegos Recreativos</p>	<p>Los juegos recreativos son juegos donde se utilizan las capacidades físicas, mentales, sociales con la finalidad de divertirse.</p>	<p>Juegos Autóctonos</p> <p>Juegos Tradicionales</p>	<p>Reglamentado Modificado</p> <p>Sin variación Con materiales del medio ambiente</p>
<p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS ¿De qué forma los juegos populares influyen en la motivación en la clase de educación física de los niños del 1ER grado de primaria de la Institución Educativa</p>	<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS Establecer la influencia de los juegos populares en la motivación en la clase de educación física de los niños del 1ER grado de primaria de la Institución</p>	<p>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS Los juegos populares influyen en la motivación en la clase de educación física de los niños del 1ER grado de primaria de la Institución</p>	<p>VARIABLE DEPENDIENTE</p>	<p>“La motivación se refiere a las</p>	<p>Juegos Populares</p>	<p>Integración Entusiasmo Divierte</p>

<p>N° 20341 de Chonta en el año 2018?</p> <p>¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en la motivación en la clase de educación física de los niños del 1ER grado de primaria de la Institución Educativa N° 20341 de Chonta en el año 2018?</p> <p>¿De qué forma los juegos autóctonos influyen en la motivación escolar en la clase de educación física de los niños del 1ER grado de primaria de la Institución Educativa N° 20341 de Chonta en el año 2018?</p>	<p>Educativa N° 20341 de Chonta en el año 2018.</p> <p>Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la motivación en la clase de educación física de los niños del 1ER grado de primaria de la Institución Educativa N° 20341 de Chonta en el año 2018.</p> <p>Establecer la influencia de los juegos autóctonos en la motivación escolar en la clase de educación física de los niños del 1ER grado de primaria de la Institución Educativa N° 20341 de Chonta en el año 2018.</p>	<p>Educativa N° 20341 de Chonta en el año 2018.</p> <p>Los juegos tradicionales influyen en la motivación en la clase de educación física de los niños del 1ER grado de primaria de la Institución Educativa N° 20341 de Chonta en el año 2018.</p> <p>Los juegos autóctonos influyen en la motivación escolar en la clase de educación física de los niños del 1ER grado de primaria de la Institución Educativa N° 20341 de Chonta en el año 2018.</p>	<p>Motivación</p>	<p>inferencias relativas a propósitos consientes que hacemos a partir de la observación de conductas” (McC (McClelland, 1989).</p>	<p>Motivación Escolar</p> <p>Factores</p>	<p>Grados de la Motivación</p> <p>Clima motivacional</p> <p>Disposición motivacional</p>
---	--	--	-------------------	--	---	--



ENCUESTA

ENCUESTA DE JUEGOS RECREATIVOS A LOS NIÑOS DEL 1ER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 20341 DE CHONTA.

OBJETIVO: Conocer la opinión de los niños de la Institución Educativa N° 20341.

INSTRUCCIÓN

La suscrita está realizando una investigación sobre Los juegos recreativos y la motivación en la clase de educación física. Para el efecto solicito su apoyo respondiendo a las siguientes preguntas.

1. ¿Te gusta los juegos recreativos?
 - a) Si
 - b) No
 - c) A veces

2. ¿ Te gusta jugar los juegos tradicionales?
 - a) Si
 - b) No
 - c) A veces

3. ¿Le pides a tu profesor que realice juegos en la clase?
 - a) Si
 - b) No
 - c) A veces

4. ¿Participas de los juegos autoctonos de froma voluntaria?
 - a) Si
 - b) No
 - c) A veces

5. ¿Quisieras que tu profesora de aula realizará juegos en clase?
 - a) Si
 - b) No
 - c) A veces

6. ¿ Te gusta que en los juegos haya mascararas, pelotas, sogas etc.?
 - a) Si
 - b) No
 - c) A veces

7. ¿Qué juego te gusta más?
 - a) Trompo
 - b) Bolitas
 - c) Jala sogas
 - d) Encostalados
 - e) Mata gente
 - f) El lobo

8. ¿Cuál juego es el favorito de tu salón?
 - a) Juegos tradicionales
 - b) Juegos autoctonos
 - c) Juegos populares

LISTA DE COTEJO DE MOTIVACIÓN

N°	INDICADORES	SI	NO
01	Le gusta la clase de educación física		
02	Se emociona cuando el profesor dice que van a jugar		
03	Su participación es de forma espontanea		
04	Se mantiene motivado mientras juega		
05	Se alegra cuando ve que jugará un juego popular		
06	Se desmotiva cuando le dicen que no se realizará la clase de educación física		
07	Le gusta los materiales que utilizan para los juegos		
08	Piden al profesor repetir los juegos que más les gusta		

Lic. María Magdalena La Rosa Guevara
ASESOR

Dra. Norvina Marlena Marcelo Angulo
PRESIDENTE

Mg. Teobaldo Noreño Susanibar Hoces
SECRETARIO

Mg. Felipa Hinmer Hilem Apolinario Rivera
VOCAL