

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego como expresión corporal en educación física

Trabajo académico presentado para optar el Título de Segunda
Especialidad Profesional de Educación Física

Autor:

Ruben Quijano Rivera

JAEN – PERÚ

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego como expresión corporal en educación física

Los suscritos declaramos que la monografía es original en su contenido y
forma

Ruben Quijano Rivera (Autor)

Segundo Oswaldo Alburqueque Silva (Asesor)

JAEN – PERÚ

2019



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

En Jaén, a los siete días del mes de agosto del dos mil diecinueve, se reunieron en la I.E. Jaén de Bascameros los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo, coordinador del programa, representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Mg. Blanca Barreto Escaroto (Secretaria) y Mg. Jorge Luis Arcoaga Salazar (Vocal), representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "El juego como expresión corporal en educación física", para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional de Educación Física al señor Ruben Quijano Rivera.


A las ONCE horas CINCUENTA minutos y de acuerdo a lo estipulado por el Reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto.

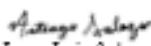
Luego de la exposición del trabajo, la formulación de preguntas y la deliberación de jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo Bastante.

Por tanto, Ruben Quijano Rivera, queda APTO, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida optar el Título de Segunda Especialidad Profesional de Educación Física.

Siendo las DOCE horas con VEGENTE minutos, el presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad todos los integrantes del jurado.


Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Presidente del Jurado


Mg. Blanca Barreto Escaroto
Secretaria del Jurado


Mg. Jorge Luis Arcoaga Salazar
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo a Dios por permitirme terminar con éxito mi segunda especialidad en educación física, a mis 3 hijas, mis hermanos, mis padres Víctor Antonio Quijano Zevallos y María Rivera Reyes por iluminarme desde el cielo.

INDICE

DEDICATORIA	9
RESUMEN	11
INTRODUCCIÓN	12
CAPITULO I	13
1.1. Planeamiento del problema	13
1.2. Necesidad de abordar el problema	14
1.3. Importancia del estudio monográfico	14
1.4. Objetivos	14
1.4.1. Objetivo general	14
1.4.2. Objetivos específicos	15
CAPITULO II	16
2.1. Antecedentes	16
2.2. Bases teóricas	17
CAPITULO III	26
CONSIDERACIONES DEL ESTUDIO MONOGRAFICO	26
3.1. Tipo de estudio	26
3.2. Procesos para la implementación de un plan de acción	26
3.3. Métodos, técnicas del plan de acción.	27
3.4. Difusión de los Resultados	27
CAPITULO IV	
CONCLUSIONES	28
REFERENCIAS	29

RESUMEN

El presente trabajo ofrece conceptos fundamentales del juego, sus clases y la importancia para el niño o niña ya que son el futuro del país.

Por otro lado orientando a los niños con aportes tecnológicos, les permitirá desarrollar sus capacidades en cualquier ámbito social, ya que se basan en el diálogo con los compañeros, en casa, también ser críticos en el aula, la participación, estos aspectos fortalecen el desarrollo personal del estudiante.

La monografía titulada Conocimientos Básicos De Los Juegos en la escuela, influirá en la actividad lúdica que permitirá el desarrollo integral del estudiante, en los aspectos Psicomotores, cognitivos, afectivos y sociales.

Palabras Claves: El juego, teorías del juego, juegos tradicionales.

INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo monográfico estaremos abordando temas relacionados al conocimiento del juego, como medio eficaz para lograr aprendizajes significativos en el marco de los programas curriculares aplicados a nuestros niños y niñas inmersos en la educación básica regular de nuestro país, porque el juego simboliza uno de los equipos más importantes y motivadores para el niño o niña, esta experiencia mueve diferentes religiones, condición social y edades.

Por otro lado es muy rescatable el valor que representa el juego en la formación de estudiantes creativos, competentes y en constante innovación.

Finalmente estaremos arribando a algunas conclusiones que todo agente educativo a cargo de un grupo de estudiantes debe tener en cuenta, conocer y proceder a su correcta aplicación aprovechando de los espacios educativos que pueden ser promovidos desde la escuela, la familia y la sociedad.

Según Gómez , Patricia, & Rodriguez (2015) en su tesis nos menciona que: en los juegos lúdicos es una forma de vivir cotidianamente, ya que debemos vivir con satisfacción, con espiritualidad, porque en la actividad lúdica desarrollamos aptitudes, ya que los niños se relación con el sentido del humor, con el aprendizaje y desarrollo personal.

Por otro lado Montero Herrera (2017) nos menciona en su artículo que: es necesario que realicen juegos lúdicos, ya que algunos estudiantes se pueden considerar tontos, la pérdida de la autoestima, sin embargo la pedagogía estimula la competitividad del niño o niña y permite desarrollarse en el ámbito social.

CAPITULO I

PROBLEMA DEL CONOCIMIENTO DE LOS JUEGO COMO EXPRESIÓN FÍSICA

1.1.Planeamiento del problema

En la actualidad los docentes podemos observar que en la mayoría de los niños el principal problema es que usan la tecnología frecuentemente, esto afecta en el aprendizaje y por lo tanto baja su rendimiento académico, por otro lado no deja que el niño se relacione con sus compañeros, ya que provoca el sedentarismo y diferentes enfermedades como la obesidad.

Este problema se evidencia cuando el profesor quiere interactuar con los estudiantes preguntándoles que ocurren en el aula o a su alrededor, sin embargo muchos de ellos se intimidan.

Según Purizaca (2018) en su monografía nos menciona que: los niños y niñas al momento de ingresar al aula presentan dificultades, ya que no se relacionan con sus compañeros y tampoco interactúan con los docentes, es por ello que los juegos verbales se utilizan como estrategia para mejorar la expresión oral tanto de las niñas como los niños.

Por otro lado Rodriguez & Rodriguez (2018) en su proyecto de investigación nos menciona que: en la escuela los niños no tiene las condiciones adecuadas para el crecimiento personal, ya que no reciben los estímulos apropiados para el desarrollo de las habilidades comunicativas y esto es debido al desinterés de los padres y por otro lado los medios de comunicación, ya que limita el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas.

Finalmente para Medina (2016) en su tesis nos menciona que: en muchos estudiantes algunos cursos les acusa temor o también les parece muy tedioso, sin embargo

aplicando estrategias didácticas, podemos ver la mejora del rendimiento académico de los alumnos.

1.2.Necesidad de abordar el problema

Teórico: Como estudio teórico hemos utilizado fuentes bibliográficas confiables, las cuales nos servirán para el desarrollo y la sustentación de nuestra monografía.

Práctico: para la elaboración de esta monografía se tomó como población a los estudiantes de primaria, teniendo como problema principal el uso de la tecnología en la actualidad, para esto hemos propuesto desarrollar estrategias para que los niños y niñas tengan conocimiento de los juego como expresión física y poder fortalecer su desarrollo personal e intelectual.

Metodológico: La elaboración de la monografía hemos considerado hacer un seguimiento a los niños para observar el desarrollo que van teniendo en el transcurso del año y ver si va mejorando o en caso contrario aplicar nuevas estrategias, que nos permitan percibir si el niño o niña tienen conocimiento de los juego como expresión física, ya que nos puede ayudar a fortalecer su desarrollo personal e intelectual.

1.3.Importancia del estudio monográfico

La importancia del estudio monográfico, es porque nos permite conocer a los niños (as) y sobrellevar sus intereses, ya que al tener conocimiento de los juego como experiencia física y poder realizar actividades, las cuales están integrados por dos o más personas desarrollando sus capacidades como: su imaginación, la creatividad, esto con el propósito de brindar entretenimiento y diversión a cada uno de sus integrantes. Por otro lado podemos decir que el juego es un ambiente de diversión sujeto a reglas establecidas para cada niño, ya que a través de los juegos puede ir socializando y ser unos niños competitivos desde la niñez estimulando sus habilidades prácticas.

1.4.Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar el nivel de conocimiento de los juego como expresión física en los niños y niñas de primaria.

1.4.2. Objetivos específicos

Analizar el nivel de conocimiento de los juego como expresión física en los niños y niñas de primaria.

Evaluar el nivel de conocimiento de los juego como expresión física en los niños y niñas de primaria.

Implementar estrategias para el aumentar el nivel de conocimiento de los juego como expresión física en los niños y niñas de primaria.

CAPITULO II

2.1. Antecedentes

Ramos (2019) en su Tesis de Grado titulada “**La psicomotricidad en el desarrollo cognitivo en los niños de educación inicial**” nos menciona que: tiene como finalidad demostrar teóricamente que la educación psicomotriz es el comienzo del proceso de educación inicial. El objetivo general del estudio fue analizar la importancia del aprendizaje psicomotor en los primeros años. La metodología utilizada fue la revisión de la literatura. La encuesta fue realizada en los repositorios de las universidades brasileñas y bases en línea. Los juegos lúdicos deben entenderse como prácticas que promueven el aprendizaje y desarrollan diversos aspectos de la persona, como el motor, psicológico, social y afectivo. El juego es un canal directo a las aplicaciones del niño para expresar sus deseos y emociones, ser muy valioso en la serie inicial, un período en el que el niño se empieza a vincular con la sociedad.

Flores (2019) en su trabajo de investigación titulada “**Los juegos recreativos tradicionales de las comunidades aymaras, Zepita, Puno, Perú**” nos menciona que: El presente trabajo se desarrolló con los objetivos de recopilar y describir los juegos recreativos tradicionales aymaras de las comunidades campesinas del distrito de Zepita, Puno. Las comunidades campesinas que participaron en el trabajo de investigación fueron las siguientes: Copamarca; Jahuerja Mamaniri; Sicuyani; Huañacaya; Tanca Tanca; Piedra Blanca; Justani; Choquecagua y Alto Pavita, pertenecientes al distrito de Zepita, provincia Chucuito Juli, departamento de Puno, país Perú. La presente investigación corresponde a la investigación cualitativa, utilizando el diseño etnográfico, ya que se estudió a un conjunto de comunidades campesinas, para la recolección de datos los instrumentos que se utilizaron fueron el focus group y la entrevista a profundidad. Se concluyó que, se recopiló y describió los

juegos recreativos tradicionales, y que dichos juegos estaban orientados a las labores cotidianas del campo y a la productividad como el pastoreo de sus ganados, las actividades domésticas, de comercio y la preparación para enfrentar las invasiones de tierra en tiempos pasados.

Arevalo & Arevalo, (2019) en su informe técnico titulada “**Actividades motrices de educación física, para el aprendizaje de la conducción del balón y el pase con el pie en el fútbol en estudiantes del 5° grado de educación primaria de la I. E. Fe y Alegría N° 79**” CUTERVO – CAJAMARCA nos menciona que: El presente informe técnico Profesional responde al problema diagnosticado a través de una encuesta aplicado a los estudiantes. El trabajo se desarrolla con la finalidad de contrarrestar esta situación se ha creído conveniente diseñar y aplicar el programa de intervención denominado, “Determinar el nivel de aprendizaje técnico motriz, establecido en los aprendizajes motrices de la conducción del balón con el pie y el pase en la disciplina deportiva de fútbol para divisiones menores” que tuvo como objetivo general y como finalidad lograr mediante un proceso de activación psicomotriz el desarrollo de capacidades físicas y motrices, el programa estuvo estructurado en diez sesiones de aprendizajes con una duración aproximada de 100 minutos cada una; con el juego libre y la expresión, permitiendo que se logre satisfacer distintas necesidades, deseos y emociones, dicha investigación constituye un material de ayuda para futuras investigaciones en el campo de la educación física y el deporte formativo como un medio para el desarrollo de aprendizajes y capacidades cognitivas, motoras y emocionales en la formación de los estudiantes. Promoviendo actividades de capacitación y actualización profesional como estrategia para fomentar la innovación didáctica en las escuelas, y de esta manera lograr que los docentes desarrollen capacidades técnicas y procedimientos apropiados, utilizando metodologías innovadoras para el desarrollo escolar.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Definición de juego.

Según Purizaca (2018) nos menciona que los juegos tienen mucha relación con los planes y programas de estudios, por que sirven de motivación constante y demuestran con eficiencia las diferentes actividades de aprendizaje, ya que con el avance de la ciencia y la tecnología se ha llegado al convencimiento que con la incorporación de los juegos en el desarrollo de la acción se ha ganado un valioso elemento de ayuda, tanto cognitivo, como psicomotor, para la formación integral del educando. (pg. 17)

Respecto lo mencionado por el autor podemos deducir que los juegos ayudan a que los estudiantes desarrollen sus habilidades desde muy temprana edad y también sirve como motivación constante.

También Venegas, García, & Venegas, (2010), nos afirma que: “El juego es toda acción voluntaria y lúdica de recreación que exige y libera energía, ya que emplea un esfuerzo físico o mental, se realiza en un espacio determinado, en un tiempo limitado y tiene reglas establecida por los jugadores”.

Cabe mencionar con respecto a lo afirmado por el autor que los niños son libres para realizar cualquier juego y plantearse sus propias reglas para que lleguen a una meta propuesta y es necesario para el pleno desarrollo de la persona.

Por otro lado el autor Medina (2016) en su tesis nos menciona que: El juego es la actividad natural y de modo peculiar de la expresión creadora del niño. Constituyendo la forma más espontánea y autentica de la actividad infantil; su función predominante es proporcionar al niño estímulos variados y de orden, para su desarrollo físico y su madurez emocional.

El juego desempeña en la actualidad un papel muy importante en la educación, sobre todo en la primera infancia, ya que en lo posterior suele aparecer en otras formas como el deporte y la forma que tiene de expresarse libremente esto lo afirma (Medina G, 2016).

2.2.2. Características del juego.

Según Venerandablanco¹⁴ (2012) en su revista menciona que: “El juego es la actividad fundamental del niño, imprescindible para un desarrollo adecuado, por lo que éste debe disponer de tiempo y espacio suficiente según su edad y necesidades”.

Por otro lado según Venegas et al (2010) nos menciona las siguientes características del juego:

- “El juego es libre, espontaneo y voluntario”, es una acción que inicia desde la propia decisión del que lo ejecute y se puede realizar en cualquier lugar.
- “el juego produce placer”, las emociones y sentimientos que se representan durante el momento del juego son innumerables, puesto que en la actividad lúdica se descargan todas las tensiones producidas en el transcurso del día a día, por otro lado el juego da respuesta a todas las necesidades no satisfechas.
- “El juego es innato”, es un juego que se determina por ser propio del niño y esto empieza a desarrollarse en la etapa de la infancia, ya que los bebés son los primeros que desarrollan los juegos para conocer su cuerpo, es por ello que el juego es una forma de aprendizaje y desarrollo personal de los niños,
- “El juego implica actividad”, el juego no solo requiere de actividad física, sino que al momento de jugar siempre esta psíquicamente activo, pero se halla en una etapa neutral.
- “El juego favorece la socialización”, el ser humano se empieza a desarrollar desde la niñez y se va fortaleciendo a lo largo de la vida.
- “El juego es un elemento motivador”, el juego al momento de ser utilizado como estrategia cumple una función muy importante en los niños, como en los adultos, ya que posee un alto nivel de motivación.
- “el juego se desarrolla en una realidad ficticia”, el juego se convierte en el intermediario entre la ficción y la realidad, ayudando de esta manera la creatividad y la facilidad de ideas.
- “El juego es una actividad propia de la infancia”, cuando se menciona la palabra juego seguidamente se relaciona con la etapa de la infancia, ya que se presentaron mediante la niñez las primeras relaciones sociales, habilidades cognitivas y motrices, por lo tanto podemos decir que el juego es una actividad natural del ser humano.

- “El juego permite al niño afirmarse”, permite a los niños y niña afrontar el camino de sus propios conflictos y al mismo tiempo permite que el niño desarrolle su personalidad.
- “En el juego el material no es indispensable”, cualquier acción que el niño realice es calificado como juego, sea con material o sin material. (p.18)

2.2.3. Composición del juego:

Según Ligna (2011) nos menciona la composición del juego las cuales son: las metas u objetivos, las reglas, las herramientas o componentes, el reto o desafío y la interactividad.

La composición del juego nos permite tener claro hacia dónde queremos llegar, lo que vamos a utilizar y sobre todo la socialización entre estudiantes o las personas que están vinculadas al juego.

2.2.4. Diferencia entre juego y deporte.

Según Sánchez (2020) nos menciona sobre la diferencia entre el juego y el deporte: La diferencia entre juego y deporte radica en que éste último dispone de reglas específicas regidas por reglamentos oficiales, las cuales no son muy flexibles, además el deporte se suele practicar con fin competitivo en sí mismo y requiere de una previa preparación, ya sea preparación física, mental, gestos técnicos y tácticos.

Por otra lado, en el juego, no existen reglas tan institucionalizadas. Estas son breves y flexibles. Además, que la principal finalidad del juego es el esparcimiento, diversión y recreación y no la competición como así ocurre con el deporte.

2.2.5. Función del juego en la infancia.

Según la revista Guiainfantil, (2016) nos afirma que: El juego es una acción, además de satisfactoria necesaria para el crecimiento intelectual y emocional del niño. El juego espontáneo y libre ayuda la creatividad del niño, promueve su maduración y el desarrollo personal.

No obstante y a través del juego, los niños empiezan a percibir como se realizan las cosas, las cosas que están bien o están mal, descubren reglas de causalidad, de probabilidad y de conducta.

2.2.6. Tipos de juegos.

Según Parra, et al (2011) nos menciona los tipos de juegos los cuales son:

A) Juegos Motores y de Interacción Social

El juego es una actividad que comienza en la infancia, ya que inician con los juegos llamados motores, los cuales los pequeños utilizan al juego para conocer las partes de su cuerpo los cuales son: agarrar, chupar, golpear, propios de cada niño y esto les permite desarrollarse e incrementar el nivel de su aprendizaje.

Por otro lado a medida que el niño va creciendo, aumenta el nivel de dificultad al momento de divertirse, ya que el niño va explorando con diferentes objetos, es por ello que los primeros juegos de socialización de cada niño son: dar palmas, identificar, nombrar los dedos de cada mano, esconderse y reaparecer. Parra, et al (2011).

B) Juego de Fantasía o de Ficción

Según Parra et al (2011) también nos menciona que: En el transcurso que el niño va desarrollándose personalmente e intelectualmente empiezan a representar las cosas que no están presentes en su lenguaje y también surgen los juegos de ficción, ya que los niños simbolizan los juguetes como: la muñeca que lo representan como una bebé o un palo que representa un caballo.

Por otro lado se suele considerar el juego de la ficción o fantasía es el más importante de la infancia, ya que el niño disfruta jugar y crear su propio mundo.

C) Juegos Sociales Tradicionales: Juegos De Reglas

Los juegos sociales tradicionales o juegos de regla van surgiendo en el transcurso que el niño va creciendo, ya que también es de gran importancia para el desarrollo intelectual y emocional de cada niño.

Los niños empiezan a jugar este tipo de juegos dependiendo al entorno en que se encuentran, ya que se desarrollan principalmente en la escuela y en la casa, esto facilita al niño involucrarse en este tipo de juego.

Por otro lado en los juegos sociales o juegos de regla, se tienen que cumplir ciertas reglas por todos los integrantes del juego, ya que son obligaciones que se aceptan voluntariamente. Esto nos afirma Parra, et al (2011).

D) Los Juegos en Construcción

Los juegos de construcción no son característicos de una edad limitada, ya que es depende de la necesidad predominante de cada niño a lo largo de su desarrollo.

También podemos ver que los primeros juegos se vinculan a los juegos motores, porque se relacionan con meter y sacar objetos, derribar torres, insertar piezas; por otro lado en la etapa de la ficción los niños construyen sus propios guiones de juego y la imagen que tenga de una persona, la cual se desarrollan del juego en cuestión, cuando la persona externa, se empieza a convertir en el modelo deja de ser un juego y empieza a acercarse a una actividad de adultos, resultando agradable ya que alcanzan el propósito inicial, ayudando a desarrollar buena parte de la capacidad creativa del juego, al realizar este tipo de construcciones tan reales. Parra, et all (2011).

2.2.7. El juego como herramienta de aprendizaje.

Según La Federación de Enseñanzas CC.OO. de Andalucía (2010) nos menciona en su revista que: El juego como herramienta de aprendizaje ha ido evolucionando con el paso del tiempo, ya que las actividades se han ido perdiendo ante la falta de recursos educativos, por otro lado en la actualidad los niños han dejado de lado los juegos y lo reemplazan por medios tecnológicos, en algunos casos los padres apoyan esta situación, ya que mantienen ocupados a sus hijos, sin embargo afectan el desarrollo intelectual, social, emocional y física del niño, ya que les están cohibiendo de socializarse con los demás, quizás por un tema de cuidado, pero no logran percatarse que están haciendo un daño a sus hijos, también la forma de relacionarse del niño consiste en el juego, ya que se desarrollan en todo los aspectos y los niños toman conciencia de las cosas que están haciendo, porque se dan cuenta de lo que ocurre a su alrededor.

Por otro lado según La Federación de Enseñanzas CC.OO. de Andalucía (2010) nos menciona que: “las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo”.

También se sugiere las investigaciones, ya que el juego imaginativo se relaciona con el aumento de la cooperatividad, la empatía y el autocontrol; reduciendo la agresividad y obteniendo un mejor desarrollo social y emocional, existe además, un estrecho vínculo entre el juego y el aprendizaje, ya que son las bases para el desarrollo académico y provee las experiencias reales con materiales de la vida que ayudan a los niños al desarrollo de conceptos científicos y matemáticos, el juego es importante para el desarrollo de la imaginación y la creatividad para solucionar problemas. La Federación de Enseñanzas CC.OO. de Andalucía (2010).

Es por ello que los profesores, no deben caer en el error de separar educación y juego, ya que es fundamental, para el aprendizaje de cada niño, sin embargo el docente debe asegurar que la actividad del niño o la niña sea una de las fuentes principales de su desarrollo personal y debe facilitar la realización de actividades y experiencias que ayuden a los niños y niñas a aprender, desarrollarse y sobre todo la motivación para el crecimiento integro de la persona. La Federación de Enseñanzas CC.OO. de Andalucía (2010).

Finalmente Según Vygotsky (1991) citado por La Federación de Enseñanzas CC.OO. de Andalucía (2010) nos menciona que: Es importante el desarrollo cognitivo, ya que los niños (as) tienen derecho a expresarse mediante palabras o símbolos y son capaces de crear o construir conceptos útiles que ayudan al pensamiento y sobre todo observan el lenguaje, ya que es la principal vía del pensamiento y la autorregulación.

2.2.8. Clasificación de los juegos según diversos autores

Según Caillois (2015) nos menciona que: Los juegos se clasifican según criterios y fueron los griegos los que definieron cuatro tipos de juegos:

- AGON: son los juegos de competencia donde los contrarios se encuentran en condiciones de relativa igualdad y cada equipo busca demostrar su mejoría como son los deportes y los juegos de salón.
- ALEA: son los juegos establecidos en una decisión que no depende del jugador, no se trata de vencer al competidor sino de imponerse al destino.

- MIMICRY: los juegos son de aceptación temporal, ya que es una ilusión cuando menos de un universo cerrado, convencional y en ciertos aspectos ficticios. Aquí no predominan las reglas sino la simulación de una segunda realidad. El jugador escapa del mundo haciéndose otro. Estos juegos se complementan con la mímica y el disfraz.
- ILINX: son juegos que consisten en buscar el vértigo y se tratan de un intento de destruir por un instante la estabilidad emocional, y de sancionar a la conciencia clara una especie de pánico voluptuoso.

Según García (1974) citado por Caillois (2015) nos menciona que: es pionero en España su trabajo en 1974 sobre los juegos populares y deportes tradicionales de la península. En su estudio bibliográfico hace una clasificación pormenorizada en la que se distinguen las siguientes categorías:

- Juegos y deportes pedestres de saltos y equilibrios
- Juegos y deportes de lanzamiento
- Juegos y deportes de fuerza
- Juegos de lucha
- Juegos de mazo y bola
- Juegos y deportes de pelota
- Juegos populares de habilidades en el trabajo
- Juegos y deportes populares con animales o vehículos

Según: Moreno (1992) citado por Caillois (2015) afirma que: el profesor del INEF de Madrid de la asignatura de Juegos y deportes populares, elaboró en 1992 la siguiente clasificación basada fundamentalmente en criterios asociados al ámbito de la educación física:

- De locomoción: carreras, saltos, equilibrios.
- De lanzamiento a distancia: a mano, con otros elementos propulsivos.
- De lanzamiento de precisión: bolos, discos, monedas.
- De pelota y balón: baloncesto, fútbol.
- De lucha: lucha, esgrima.
- De fuerza: de levantamiento, transporte, de tracción y empuje.

- Náuticos y acuáticos: pruebas de nado, vela, remo.
- Con animales: luchas, caza.
- De habilidad en el trabajo: agrícolas.

Según Lavega (1996) citado por Caillois (2015) nos menciona que: en la mayoría de los casos las clasificaciones se construyen a partir de criterios superficiales y formales, sin elegir elementos realmente pertinentes y constitutivos de su estructura interna, por otro lado también los criterios morfológicos se da debido a las múltiples formas en que puede desarrollarse el juego, presentan excesivas categorías heterogéneas, en este sentido, una de las clasificaciones mostradas por Moreno Palos, es por ello que se precisó construir nuevas propuestas objetivas y rigurosas, edificadas sobre bases teóricas justificables.

CAPITULO III

CONSIDERACIONES DEL ESTUDIO MONOGRAFICO

3.1. Tipo de estudio

El tipo de estudio que se realiza en el trabajo monográfico es de tipo descriptiva, ya que revisando varios fuentes confiables bibliográficas hemos podido inducir sobre teorías del conocimientos básicos de los juegos en la escuela, además podemos ver que es de enfoque socio crítico, porque nos servirá para incentivar a la implementación de estrategias para el desarrollo cognitivo de los estudiantes.

3.2. Procesos para la implementación de un plan de acción

Para el proceso de implementación del plan de acción se basará en el seguimiento a los estudiantes sobre los conocimientos básicos de los juegos en la escuela, con el objetivo de incrementar el desarrollo personal y los niveles de aprendizaje.

GUÍA DE SEGUIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES SOBRE LOS CONOCIMIENTO BÁSICOS DE LOS JUEGOS EN LA ESCUELA

GUÍA DE SEGUIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES SOBRE LOS CONOCIMIENTO BÁSICOS DE LOS JUEGOS EN LA ESCUELA.

Nombre y apellidos

Aula

Fecha de aplicación de la
guía

I. CUESTIONARIO

¿Se relaciona con sus
compañeros?

¿Participa en clases?

¿Prestan atención al momento que el docente dicta las clases?

¿De qué manera se desenvuelven en clases?

OBSERVACIONES DE LA GUÍA DE ENTREVISTA

Fuente: elaboración propia.

3.3. Métodos, técnicas del plan de acción.

3.3.1. El método

El método utilizado es el inductivo ya que se parte de lo general a lo particular.

3.3.2. Técnicas

3.3.2.1. Guía de observación

La guía de observación nos sirva para medir el nivel de aprendizaje de los niños antes, durante y después de la aplicación del plan de acción.

3.3.2.2. Diario de campo

El diario de campo nos permitirá registrar todos los procesos relacionados con el conocimiento de los juegos con expresión física en los niños de nivel primario.

3.4. Difusión de los Resultados

La difusión de los resultados se realizará mediante:

- Talleres dinámicos para los niños
- Mediante juegos de interacción.

La implementación de los juego como expresión física, permitirá al estudiante desarrollar sus habilidad cognitivas y poder desenvolverse en el entorno que le rodea.

CONCLUSIONES

PRIMERO. Concluimos que el juego es una acción fundamental para todos los niños (as), puesto que permite al niño desarrollarse en todas sus habilidad y destrezas, también aumentar el crecimiento del aprendizaje, las capacidades intelectuales, motoras y afectivas, por otro lado el juego se debe desarrollar sin ninguna obligación, ya que debe ser voluntario realizarlo.

SEGUNDO. También los educadores consideran al juego como un instrumento principal para el desarrollo del estudiante y el nivel de aprendizaje, por otro lado los juegos también permiten a los estudiantes desenvolverse en cualquier entorno y afrontar las adversidades que se atreviesen, descubrir diferentes estilos de pensamiento a los largo de la vida, por otro lado nos sirve para fortalecer el intercambio grupal.

TERCERO. Finalmente concluimos que es muy importante los juegos en los niños y niñas, para el desarrollo integro de cada estudiante y les permitirá desenvolveré con la sociedad.

REFERENCIAS

- Andalucía, F. d. (2010). LA ESTIMULACIÓN EDUCATIVA . *Federación de enseñanza de CC.OO. de Andalucía* , 10.
- Arevalo Monteza, O., & Arevalo Monteza, S. (2019). *Actividades motrices de educación física, para el aprendizaje de la conducción del balón y el pase con el pie en el fútbol en estudiantes del 5° grado de educación primaria de la I.E. Fe y Alegría N° 79 Cutervo - Cajamarca* . Cutervo- Cjamarca.
- Caillois, R. (27 de octubre de 2015). *LA HISTORIA DEL JUEGO Y LA EVOLUCIÓN*. Obtenido de <http://efrain2307.blogspot.com/2015/10/clasificacion-de-los-juegos-segun.html>
- Flores Mamani , M. (2019). *Los juegos recreativos tradicionales de las comunidades aymaras, Zepita, Puno, Perú- Tesis de Grado*. Puno.
- Gómez Rodríguez , T., Patricia Molano, O., & Rodriguez Claderon, S. (2015). *ACTIVIDADES LUDICAS COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA FORTALECER EL APREDIZAJE DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NIÑO JESUS DE PRAGA* . Tolima Colombia.
- guiainfantil. (23 de NOVIEMBRE de 2016). *IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA INFANCIA*. Obtenido de guiainfantil.com:
<https://www.guiainfantil.com/educacion/juegosinfancia.htm>
- Ligña, M. (Junio de 2011). *COMPOSICIÓN DEL JUEGO*. Obtenido de <http://juegynfantyls.blogspot.com>:
<http://juegynfantyls.blogspot.com/2011/06/composicion-del-juego.html>
- Medina G, F. E. (2016). *ESTRATEGIAS DINAMICAS EN BASE A JUEGOS RECREATIVOS, PARA LLEVAR EL RENDIMIENTO ESCOLAR EN EL TEMA DE EXPRESIONES ALGEBRAICAS, EN LOS ESTUDAIENES DEL PRIMER DE SECUNDARIA DE LA I.E EL CRUCE , LA JOYA, AREQUIPA, 2016*. AREQUIPA-PERÚ.

- Medina Gómez , F. E. (2016). *ESTRATEGIAS DINÁMICAS EN BASE A JUEGOS RECREATIVOS, PARA ELEVAR EL RENDIMIENTO ESCOLAR EN EL TEMA DE EXPRESIONES ALGEBRAICAS, EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMERO DE SECUNDARIA DE LA I.E. EL CRUCE, LA JOYA , AREQUIPA- 2016*. UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA, AREQUIPA .
- Montero Herrera, B. (2017). *APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS COMO METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA: UNA REVISIÓN DE LA LITERATURA*. COSTA RICA.
- Parra García , A. I., Heredero Espinosa , I., García Díaz , M. G., & López Moreno , B. (DICIEMBRE de 2011). *CLASIFICACIÓN DE JUEGO*. Obtenido de <http://eljuegoinfantilcc.blogspot.com>:
<http://eljuegoinfantilcc.blogspot.com/p/caracteristicas-y-clasificaciones.html>
- Purizaca Hernández , Y. M. (2018). *JUEGOS VERBALES COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS* . TUMBES- PERÚ .
- Ramos Campos , L. P. (2019). *La psicomotricidad en el desarrollo cognitivo en los niños de educación inicial- Tesis de Grado*. TUMBES.
- Rodriguez Cerna, D. R., & Rodriguez Cerna , S. A. (2018). *LOS JUEGOS LINGÜÍSTICOS Y SU INFLUENCIA EN EL FORTALECIMIENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS DEL TERCER GRADO DE LA I.E. N° 82320 DEL DISTRITO DE CONDEBAMBA-CAUDAY*. CAJABAMBA.
- Sánchez , P. (2020). Diferencia entre juego y deporte . *MUNDO ENTRENAMIENTO EL DEPORTE BAJO EVIDENCIA CIENTIFICA* .
- Venegas F. , García M., & Venegas A. . (2010). *EL JUEGO INFANTIL Y SU METODOLOGÍA, ANDALUCÍA* . ESPAÑA: IC EDITORIAL .
- VENERANDABLANCO14. (12 de NOVIEMBRE de 2012). *TEORIAS DEL JUEGO-CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS*. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com>:
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/caracteristicas-de-los-juegos/>

EL JUEGO COMO EXPRESIÓN CORPORAL EN EDUCACIÓN FÍSICA

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PROMINIAS

1	dspace.ucuenca.edu.ec Fuente de Internet	5%
2	es.wikipedia.org Fuente de Internet	2%
3	imetyd.org.mx Fuente de Internet	2%
4	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	www.nucleodoconhecimento.com.br Fuente de Internet	1%
6	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	documentop.com Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%

9	www.imetyd.org.mx Fuente de Internet	1%
10	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1%
11	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	1%
12	www.guiainfantil.com Fuente de Internet	1%
13	electivajuegoydeportes.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
14	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1%
15	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	<1%
16	arg-educa.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
17	ric.cgnet.com Fuente de Internet	<1%
18	repositorio.ufadec.edu.pe Fuente de Internet	<1%
19	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1%

Excluir citas
 Activo
 Excluir coincidencias
+ 17 words
 Excluir bibliografía
 Activo