

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Los juegos motores en el proceso aprendizaje en los niños de primaria.

Trabajo académico

Para optar el Título de Segunda especialidad profesional en Educación Física

Autor.

Jorge Ronmel Angulo Bacilio

Trujillo – Perú

2020


UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES




Los juegos motores en el proceso aprendizaje en los niños de primaria.

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (presidente) 

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro) 

Mg. Ana María Javier Alva (miembro) 

Trujillo – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Los juegos motores en el proceso aprendizaje en los niños de primaria.

Los suscritos declaramos que el trabajo académico es original en su contenido
y forma

Jorge Ronmel Angulo Bacilio (Autor)


.....

Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)


.....

Trujillo – Perú

2020



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Trujillo, a veintinueve días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio San José N° 81608, 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. Segundo Albuquesque Silva, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *"Los juegos motores en el proceso aprendizaje en los niños de primaria"*, para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Física al señor(a) **ANGULO BACILIO, JORGE RONMEL**.

A las doce horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de 18.

Por tanto, **ANGULO BACILIO, JORGE RONMEL**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Física.

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

Dr. Segundo Oswaldo Albuquesque Silva
Presidente del Jurado

Dr. Andy Figuerola Cárdena
Secretario del Jurado

Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

A *DIOS* por darme la sabiduría en la realización de este trabajo.

A MI FAMILIA quienes me apoyaron en todo momento para cumplir mis metas y llegar al éxito.

INDICE

DEDICATORIA.....	5
ÍNDICE.	6
RESUMEN.....	8
ABSTRACT.....	9
INTRODUCCIÓN	10
CAPITULO I.....	12
ANTECEDENTES DE ESTUDIO.	12
1.1. Antecedentes nacionales.	13
1.2. Antecedentes internacionales.	15
CAPITULO II	16
FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE LOS JUEGO MOTORES	16
2.1 Teoría del juego como anticipación funcional.....	16
2.2. Teoría Piagetiana.	17
2.3. Teoría Vigotskyana.....	18
CAPITULO III.....	20
ASPECTOS BÁSICOS DE LOS JUEGOS MOTORES	20
3.1 Definición de juegos motores.	20
3.1. Clasificación de los juegos motores.	21
3.2. Importancia de los juegos motores.	22
3.3. Aplicación de los juegos motores.	23
CAPÍTULO IV	30
ASPECTOS BÁSICOS DEL TRATAMIENTO CURRICULAR DE LOS JUEGOS MOTORES EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA.....	30
4.1. Área de educación física.	30

4.1. Enfoque transversal en el área de educación física asociado a los juegos motores.	31
4.2. Competencias en el área de educación física relacionado a los juegos motores ...	31
4.3. Competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	32
CONCLUSIONES	35
RECOMENDACIONES	36
REFERENCIAS CITADAS	37

RESUMEN

La presente monografía quiere contribuir en dar énfasis a los juegos motores en el proceso de aprendizaje en los niños de educación primaria. El juego motriz cumple un papel preponderante en lo físico, biológico, motriz, intelectual, emocional, psicológico y social del niño; ya que forma la mente y el cuerpo mediante el movimiento. Este estudio responde a la necesidad educativa de conocer **¿Cuáles son los aspectos básicos fundamentales de los juegos motores en el proceso de aprendizaje en los niños de primaria?** Por ello se buscó y ordenó información bibliográfica para construir el marco teórico y conceptual del estudio. Después del análisis de la información se concluye que los juegos motores constituyen un medio eficaz en el proceso de aprendizaje en el área de educación física en los niños debido a que favorece el desarrollo tanto de las capacidades físicas como las habilidades básicas en los menores desarrollando notablemente su aprendizaje cognitivo, motriz y actitudinal.

Palabras clave: Juegos, juegos motores, educación física.

ABSTRACT.

This monograph wants to contribute to emphasizing motor games in the learning process in primary school children. The motor game plays a preponderant role in the physical, biological, motor, intellectual, emotional, psychological and social aspects of the child; since it forms the mind and the body through movement. This study responds to the educational need to know what are the fundamental basic aspects of motor games in the learning process in primary school children? For this reason, bibliographic information was sought and ordered to build the theoretical and conceptual framework of the study. After analyzing the information, it is concluded that motor games constitute an effective means in the learning process in the area of physical education in children because it favors the development of both physical abilities and basic skills in minors, developing notably their cognitive, motor and attitudinal learning.

Keywords: Games, motor games, physical education.

INTRODUCCIÓN

Este trabajo monográfico denominado “Los Juegos Motores en el proceso aprendizaje en los niños de Primaria “parte de las curiosidades del trabajo colectivo y estratégico como un medio eficaz estratégico dentro del campo de la educación física entre los niñas y niños de este nivel (primaria), puede llevarse a implementar de muchas maneras también a una reflexión y discernimiento a través de diferentes opiniones o propuestas por parte de nuestros amigos lectores. Las ideas empleadas para poder describir “algunas” estrategias pertinentes en el empleo de los juegos motores son para mejorar el aprendizaje a través de la educación física el cual nos sirve de trampolín para el beneficio en las demás áreas curriculares siendo también de importancia para mantener una socialización y una mejor salud.

Los juegos motores en el área de educación primaria son muy importantes por que contribuyen con el desarrollo emocional, social y cognitivo del niño, también logra motivar extrínsecamente para el desenvolvimiento de diferentes capacidades que explora un estudiante, con mayor intensidad en los niños de este nivel, ya queda demostrado en diferentes artículos mencionados que a través de los juegos motores logran un fácil entendimiento del aprendizaje y la socialización en los grupos de trabajo con estudiantes. Con el juego se logra destrezas motrices y de acciones eficientes, se socializa normas especiales y reglas y además valora la importancia de un trabajo colectivo. Por tanto, en todo sentido los juegos motores cumplen un papel preponderante, ya que no solo permite el desarrollo motor y físico si no también un aumento en la capacidad expresiva y socio emocional en los niños.

Para una mejor orientación y direccionalidad del presente trabajo monográfico se han considerado los siguientes objetivos.

Objetivo General.

Identificar los aspectos básicos fundamentales del juego motor en el proceso de aprendizaje en estudiantes del nivel primaria.

Objetivos Específicos.

- ✓ Describir los aspectos más importantes de los **fundamentos teóricos** de los juegos motores en el proceso de aprendizaje en los niños y niñas de primaria.
- ✓ Explicar los **aspectos básicos de los juegos motores** como medio eficiente en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de primaria.
- ✓ Especificar los aspectos básicos **del tratamiento curricular** de los juegos motores en el proceso de aprendizaje en la educación física del nivel primaria.

Los materiales fundamentales que nos han servido fueron las fuentes físicas como electrónicas, artículos periodísticos, libros, etc. Por otro lado forma y estrategia responde a una investigación bibliográfica y está conformada de cuatro capítulos:

El Capítulo I. Se cita aspectos resaltantes de los **antecedentes nacionales e internacional**.

Capítulo II. En este apartado se manifiesta los **fundamentos teóricos de los juegos motores** como medio eficaz en el proceso de aprendizaje de la educación física en los niños.

Capítulo III. Se puntualizan los **aspectos básicos de los juegos motores** de un proceso de aprendizaje en la educación física de educación primaria.

Capítulo IV. Se enfoca los aspectos básicos del **tratamiento curricular de los juegos motores** en el proceso de aprendizaje de la educación física de educación primaria.

Finalmente se realiza las conclusiones de dicho estudio monográfico incorporando su respectiva bibliografía consultada.

CAPITULO I

ANTECEDENTES DE ESTUDIO.

1.1. Antecedentes nacionales.

La importancia de la implementación de los juegos motores dentro de la educación del nivel primaria es considerable pues su práctica contribuye a un desarrollo óptimo de la sociabilidad, aprendizaje cognitivo y estabilidad emocional del estudiante. Gracias a las actividades lúdicas se pone en práctica aquellas habilidades motrices y de pensamiento que se requiere en un niño. Además, gracias a la constancia el menor aprende a respetar el reglamento y las normas de un juego, así como ser consciente de la importancia de realizar trabajo en grupo. Por lo general para desempeñarse correctamente se requiere del empleo de la mente en coordinación con el físico. Al respecto, Jiménez. (2010), afirma que gracias a los juegos motores y su constancia es posible desarrollar diversas habilidades con las que se otorga la capacidad para realizar ciertos ejercicios de tipo educacional o psicológico.

El juego es considerado como una actividad fundamental dentro de la etapa infantil pues garantiza el aprendizaje del menor mientras paralelamente se encuentra recreando y explorando su entorno; por lo tanto, se utiliza dentro de la educación como herramienta didáctica implementada dentro del método de enseñanza de los docentes encargados. Conocer los beneficios de la práctica del juego es suficiente evidencia para poder desarrollarla dentro de clases mediante diversas estrategias para ser contenida en la metodología del educador, ello garantiza la transferencia de conocimientos y ganancia de aprendizajes de los alumnos mientras se desempeñan jugando. Arteaga (2016) sostiene que gracias a los juegos motrices se adquiere la capacidad para controlar y expresar las emociones además de reafirmar la personalidad; asimismo, mientras se juega el menor se divierte, aprende e interactúa con sus demás compañeros logrando así que el niño sea

socialmente hábil. Por su parte, Méndez (2016) que el juego es el ejemplo claro de lo que significa y en que se basa la motricidad en el ser humano.

Por tanto, en todo sentido los juegos motores cumplen un papel preponderante, ya que no solo permite el desarrollo motor y físico si no también un aumento en la capacidad expresiva y socio emocional en los niños.

Sin embargo en la actualidad los profesores en el área de educación física acuden a estrategias metodológicas obsoletas, aburridas y habituales que se traducen en ejercicios físicos que no permiten despertar el interés de los niños por aprender el área; además, en algunas oportunidades se ha evidenciado agresiones verbales o físicas o las acciones realizadas a través de la autoridad que maneja el educador desarrollando un método tradicional que no garantiza la integración del menor para su relación con la sociedad la cual es cada vez más exigente. Por lo tanto, el rendimiento académico de los niños en el área de educación física cada día se muestra en inicio o en proceso causando preocupación en los docentes.

1.2 . Antecedentes internacionales.

A pesar de que actualmente se requieren de metodologías adoptadas por docentes para evitar que se genere la adquisición de conocimientos en alumnos de manera aburrida y pesada y por el contrario, recreativa. No se ha tomado importancia a los estudios verídicos que indican la relación que existe entre el juego y la educación física pues mediante su práctica se potencia la capacidad para pensar lógicamente y seguir de manera razonada las reglas que permitirán una participación y desempeño correcto.

Se cuenta con suficiente evidencia de la efectividad de los juegos motores dentro del aprendizaje sobre todo en educación física, algunos respaldos se muestran a continuación:

Vásquez. (2006) desarrolla su investigación denominada “Influencia del juego motor basado en dinámicas de animación y agrupación en el proceso de socialización”, el objetivo de dicho estudio es determinar la influencia del juego dinámico en la socialización de niños participantes en la investigación. Al finalizar la investigación se concluyó que los participantes al jugar se socializaron, comunicaron y se pudieron integrar fácilmente dentro de un grupo obteniendo finalmente un proceso de enseñanza-aprendizaje en educación física.

Así también tenemos a Valenzuela. (2010) En su investigación sobre “El juego como estrategia de aprendizaje en el aula” obtiene por conclusión de que gracias a la participación en actividades lúdicas de alumnos perteneciente4s al nivel inicial, se ha logrado conciencia de las acciones corporales que realizan, han descubierto su espacio gracias a sus sentidos, han logrado controlar los movimientos que realizan, han mejorado su coordinación y son capaces de desarrollar su habilidad espacial. Uno de los factores que evita alcanzar un pleno desarrollo en el proceso de aprendizaje es la escasez de oportunidades para participar en actividades lúdicas, por lo tanto no existe estimulación que permita desarrollar habilidades. Tras el conocimiento de esta realidad, el autor ha desarrollado un manual en el que se sitúan ciertas técnicas para permitir el aprendizaje de los alumnos. Para ello el docente debe de basarse en dicho manual con el fin de que pueda establecer la estrategia que crea más conveniente.

Además, Contreras. (2012) en su investigación sobre “las habilidades motrices desde su desarrollo en la educación física”, esta investigación concluye que surge la necesidad de que cada educador realice una auto evaluación que le permita ser consciente de que tan efectiva está resultando el método de enseñanza que sigue, sobre todo en el ámbito motor. En esta investigación se recopila todo concepto aceptable en torno al desarrollo motor, el contenido motriz, expresión corporal y otros términos involucrados en la motricidad con relación al desarrollo en la etapa infantil del estudiante.

Finalmente mencionaremos a Beltrán (2013) en su investigación sobre “Aplicación de juegos para lograr aprendizajes significativos en el área de educación

física”, esta investigación concluye que el juego va a ayudar a lograr el aprendizaje significativo en los niños y niñas de primaria haciendo más agradable, fácil, divertido y eficiente el aprendizaje mediante las interacciones que se pueden trabajar con los estudiantes en diferentes contextos de su propia realidad, fortaleciendo los aspectos motrices del niños y que a la vez permitirá un desarrollo cognitivo y afectivo. (Pág. 122)

El presente estudio monográfico responde a la siguiente problemática: ¿Cuáles son los aspectos básicos fundamentales de los juegos motores en el proceso de aprendizaje en los niños y niñas de primaria? Así como persigue el siguiente objetivo central: Identificar los aspectos básicos fundamentales de los juegos motores en el proceso de aprendizaje en educación primaria.

CAPITULO II

FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE LOS JUEGO MOTORES

2.1 Teoría del juego como anticipación funcional.

Según Groos (1902) (citado por Blanco, 2012) según una investigación psicológica especial, el juego obtiene un papel fundamental en el desarrollo de actividades y pensamientos. Ésta investigación ha sido realizada en base al estudio expuesto por Darwin quien indicó que solo las especies que hayan conseguido la adaptación dentro de un medio con condiciones cambiantes son las que lograrán la supervivencia.

Siendo así, es el juego una necesidad dentro de la vida del ser humano, sobre todo cuando éste se encuentra en su etapa infantil. La razón de esta necesidad se encuentra en que su práctica sirve como estímulo para desarrollar tanto las habilidades cognitivas como motoras las cuales permiten la capacidad de empeño en competencias funcionales básicas, provocando cierta madurez en niños y niñas.

Groos. (1902) (citado por Martínez, 2008) afirmó que aun cuando el ser humano es niño, no posee la capacidad para desempeñarse en la vida correctamente. Esto se va desarrollando conforme va creciendo y es durante su etapa juvenil que adquiere mayores facultades. Durante esta etapa el ser humano se encuentra aprendiendo de acuerdo a las experiencias que vive y a su vez va adquiriendo de a pocos conocimientos y aptitudes. Posteriormente, el individuo ya se habrá adaptado logrando el despliegue de ciertas acciones impulsivas realizadas gracias a su instinto.

El mismo Groos sostiene que los niños aun logran adquirir sus habilidades al ingresar a una etapa juvenil caracterizada por brindarle desarrollo al ser humano adquiriendo habilidades motoras para su desempeño en las circunstancias de la vida.

Además, durante esta etapa adquiere mayor aprendizaje sobre todo en la escuela y su hogar.

Según Froebel. (1896) el ser humano se educa desde que es un niño. A partir de esta afirmación es que se sostiene que el juego es fundamental para culturizar, ayudar a socializar y mejorar la creatividad de los niños sin quitarle la diversión y libertad para poder desenvolverse. Por lo tanto, mediante la educación se permite adaptar al ser humano para que responda ante diversos contextos en los que se encuentre.

Según Acuña. (s/f) es Froebel quien sostiene que la educación da comienzo durante la niñez gracias a tres factores los cuales son la acción, el juego y el trabajo. Tras esta afirmación encomienda diversos procedimientos para que los educadores puedan adquirir e impartan a sus alumnos para lograr su aprendizaje. Según el autor la herramienta que proporciona corresponde a un material óptimo que facilita el trabajo que desempeña el docente con sus alumnos de acuerdo a su naturaleza para permitir el estímulo de su desarrollo físico e intelectual.

Gracias a su aporte en educación, Froebel desarrolla una siguiente propuesta en la que funda los jardines de la infancia Kindergarten, los cuales son instituciones fundadas con el fin de enfocarse exclusivamente en la educación del menor durante su etapa pre escolar. El autor denomina al Kindergarten como una extensión del hogar pues esta basado en la influencia de la familia en el crecimiento del menor.

2.2. Teoría Piagetiana.

Piaget sostiene que es necesario que los padres y docentes se mantengan pendientes del desarrollo evolutivo del menor para determinar qué tipos de juegos se requiere pues la dificultad de un juego va de acuerdo a su etapa pero que, sin embargo, sea cual sea el juego debe poseer un mismo fin, obtener el mayor potencial de aprendizaje del niño.

Según Ruiz. (2017) es Piaget quien sostiene que la mejor forma de hacer que un niño interactúe con la realidad se logra gracias al juego, entonces se puede decir que es el juego la mayor necesidad del ser humano durante su niñez. Según el mismo Piaget el juego posee una estructura equivalente al del que posee el pensamiento por lo tanto reconoce que el juego corresponde a un acto intelectual. Posterior a ello realiza una división en la que reconoce cuatro estadios dentro del desarrollo intelectual, los mismo son:

- Estadio sensorio motor; Se desarrolla desde los 0 hasta los 2 años de edad y se caracteriza por la práctica de juegos motores.
- Estadio pre operacional; Se desarrolla desde los 2 y 6 años de edad y corresponde a una etapa en la que los juegos son simbólicos o de construcción.
- Estadio operacional concreto; surge entre los 6 y 12 años de edad del menor y se caracteriza por el predominio del juego reglado.
- Estadio operacional formal; Se desarrolla a partir de los 12 años y en éste estadio aparece la práctica de todo tipo de juegos en la que se necesite deducir.

Para Piaget, todas las formas en la que se desarrolla el juego durante la infancia mantienen cierta relación con las transformaciones que ocurren en las estructuras intelectuales por lo que se puede decir que el tipo de juego que se realiza constituye a un reflejo de dichas estructuras. Sin embargo, gracias al mismo juego es posible establecer o desarrollar el surgimiento de nuevas estructuras mentales. Además, el autor señala que en el juego se encuentra la predominancia de la asimilación por encima de la acomodación, sin embargo, el surgimiento de una adaptación en el medio indicaría un equilibrio entre polos. Ejemplo de esta afirmación surge en el empleo de la imitación en donde se superponen otros comportamientos por encima de los ya establecidos por las estructuras intelectuales generando la acomodación dentro del juego.

2.3. Teoría Vigotskyana.

Se reconoce a la teoría de Vigotsky como constructivista debido a que mediante el juego el niño es capaz de construir su aprendizaje, su realidad social y cultural. Gracias

a la participación en juegos en las que tiene como compañeros a otros niños va desarrollando su capacidad para entender la realidad en relación al entorno social.

Según Peña. (2019) es Vygotsky quien afirma que el desarrollo se basa en la interiorización de instrumentos culturales como por ejemplo el lenguaje debido a las relaciones que se establecen con otras personas. Un concepto fundamental dentro de esta teoría es la zona de desarrollo próximo (ZDP) que consiste en el apoyo que una persona recibe gracias a otra persona permitiéndole generar su desarrollo.

Entonces, según el autor no es igual lo que un niño aprende solo con lo que es capaz de aprender gracias al apoyo de otras personas. Aquí se engloban tanto la solución de diversos problemas, comprensión de sucesos o el aprendizaje de símbolos, así como otras cosas más. Dentro de la interacción con otras personas gana influencia considerable el factor socio cultural.

Tripero. (2011) afirma que, Vygotsky fue quien otorgó al juego, el título de ser tanto un instrumento como un recurso socio cultural además de adquirir un papel fundamental dentro del desarrollo mental del menor ayudando a otorgarle la facilidad para desarrollar funciones superiores como la atención o la memoria. Según el autor, el juego sirve como impulsor de las funciones mentales del menor. Gracias a su práctica se puede adquirir una mayor atención, memoria y capacidad para recordar sin la necesidad de hacer grandes esfuerzos y con total recreación.

En conclusión, los postulados de Vygotsky determinan que mediante el juego es que el menor puede construir su aprendizaje y desarrollar sus actividades mentales haciendo posible su interacción con otros compañeros o la sociedad en general.

CAPITULO III

ASPECTOS BÁSICOS DE LOS JUEGOS MOTORES

3.1 Definición de juegos motores.

El concepto de juego es muy variado y su aplicación también pues está presente en diversos aspectos como los juegos de ajedrez, los juegos infantiles, juegos de balompié, etc.

Zapata (1990) afirma que el juego es un factor fundamental que siempre debe estar presente en la educación del niño. Es evidente que un niño aprende mejor mientras juega y por lo tanto esta actividad debe tener la prioridad que merece impartir una educación a través de juegos garantiza al niño la adquisición de diversos beneficios entre ellos el desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la memoria y una optimización del lenguaje además de adquisición de habilidades motoras para enfrentar eventuales problemas que aparezcan en la vida.

Por otra parte, Menéndez (2012) afirma que gracias al juego el niño puede saber qué es lo que existe en su entorno. Gracias a esta actividad puede experimentar, crecer y dominar lo que existe en el mundo. Además, guarda por objetivo alcanzar una maduración psíquica lo que genera una óptima salud mental. La adquisición de conocimiento sobre su mundo exterior garantizará obtener la capacidad para dominar situaciones difíciles y pueda afrontarlas.

Entonces el juego le permite a los niños y niñas liderar el mundo para poder manejarlo y resolver situaciones problemáticas que se le presentará a lo largo de la vida conforme vaya adquiriendo una mayor edad.

3.1. Clasificación de los juegos motores.

Según la revista ABC. (2020) existe una clasificación respecto a los juegos motores, estos se presentan a continuación:

- **Juegos motores abiertos**

Se caracteriza por mantener cierta igualdad con una participación cognitiva y motriz pues el individuo necesita realizar situaciones de acuerdo a diversas planificaciones sobre el movimiento que va a realizar dentro de un espacio libre y simple que puede tener o no refugios. Aunque los límites supongan una dificultad no determina el desempeño dentro del juego. Los reglamentos varían en cada participante pues hacen el uso de su propia interpretación por lo que las reglas no son fundamentales.

- **Juegos motores cerrados**

Se caracteriza por poseer un espacio más dificultoso por lo que la participación cognitiva-motriz en cada participante le otorga cierta dependencia debido a las altas exigencias que predominan en este tipo de juego motor. Planificar un movimiento es complejo pues se requiere de un ajuste que vaya acorde al espacio y tiempo que se encuentra en variación. El reglamento dentro de estos juegos determina ciertas condiciones que se deben cumplir en el desplazamiento y habilidades que desempeñen los participantes. Por lo tanto, las capacidades físicas y los movimientos realizados dependen del espacio en que se realiza el juego y el reglamento que contiene.

- **Juegos motores combinados**

Este tipo se caracteriza por establecer situaciones en las que se combina el intenso dinamismo en el juego debido a la multiplicidad de la participación cognitiva-motriz por una apertura lúdica profunda. Debido a ello los participantes deciden si es que

realizan una cooperación o se oponen a ella dentro de una delimitación compleja y variada en la que se exige una actuación condicionada por un corto tiempo para ser realizada.

El reglamento condiciona al participante en la acción que requiere hacer para intervenir en la posición del balón.

Dentro de estos juegos se observa una limitación en cuanto a espacio lo que permite que sea posible perder un balón por tal motivo se considera al rival como una limitación extra. Es el balón el que constituye el centro de situaciones en que se comprende la velocidad, el desplazamiento, la posición, la estrategia y la táctica; además es fundamental la valorización del rol del tercero, el que se encarga de distribuir justicia dentro del juego (el árbitro), el docente con la misión de explicar el reglamento y las acciones que deben seguir dentro del juego y los jugadores quienes realizan las acciones recreativas y/o competitivas que pasan a ser analizadas por el grupo desde lo técnico táctico-didáctico.

3.2. Importancia de los juegos motores.

López (2000) (citado por Latorre y López 2008) indica que los juegos motores atraen una serie de beneficios que, centrados en ámbitos, estos se muestran a continuación:

- **Ámbito cognitivo**
El menor puede reconocer lo que ocurre en su entorno y conocerse a sí mismo por lo que es apto para resolver diversas dificultades que se le presenten.
- **Ámbito motriz**
El niño ha recibido una correcta educación que le ha permitido desarrollar sus capacidades por lo que será capaz de mantener su confianza cuando se desempeñe en un juego.
- **Ámbito afectivo**

Gracias al juego el menor puede ir resolviendo dificultades, así como expresar sus emociones libremente y recrearse.

García Fernández (2005) (citado por Sáenz, 2018) complementa el tema indicando que gracias al juego se mantiene una estabilidad sana en la salud, la interacción con otras personas y una correcta autoestima. Además, se genera una disminución en conductas agresivas y apoya al menor a mejorar su lenguaje.

Por otro lado, Huéscar y Redondo (2008) reconocen las etapas dentro del desarrollo psicomotor con respecto al juego, estos son:

- Etapa de adquisición de cierto control del cuerpo y de la coordinación óculo-manual
Considerada desde los 0 y 3 años de edad se caracteriza por el desarrollo de la motricidad tanto fina como gruesa permitiéndole al niño una mejor coordinación que mejorará su movimiento. Las acciones predominantes en esta etapa son la manipulación y el desplazamiento.
- Etapa de intensa actividad motriz y sensorial
Se desarrolla dentro de los 3 y 6 años de edad y se caracteriza por la existencia de una coordinación avanzada y es a partir de los 5 años que el menor ya puede realizar movimientos sin complejidad.

3.3. Aplicación de los juegos motores.

Juegos motores para niños de 2 y 3 años.

Según la revista Educación Social. (2018) señala que los diferentes y diversos juegos motores en niños y niñas se aplican según las edades: (Págs. 1-10)

Nombre: “El gavián y las gallinas.

Espacio: Patio de la escuela.

Desarrollo: El gavilán es escenificado por el educador y las gallinas son los alumnos. El gavilán se encuentra durmiendo mientras las gallinas deambulan sin temor debido a que no son conscientes de la presencia del ave mayor. Llega un momento en que el gavilán despierta y extiende sus alas, momento en que las gallinas deben correr para ponerse a salvo de lo contrario, si son tocadas pierden y se convierten en gavilán. Al final de la ronda el gavilán pasa a ser gallina y así sucesivamente.

Nombre: Empujando

Participantes: Adultos y niños.

Materiales: Caja grande o un vehículo de juego.

Desarrollo: El menor debe empujar el vehículo a varios lados. O de otra forma, el menor entra al vehículo y el adulto se encarga de empujar.

Nombre: Jugando con la pelota

Materiales: una pelota grande de poco peso

Desarrollo: El menor debe de tirar el balón y volver por ella durante varias veces y en cada ronda hacerlo con más fuerza y en diversas direcciones o realizarla con un compañero donde uno es el lanzador y otro el que va por la pelota.

Nombre: Los Bastones

Materiales: Bastón de plástico para cada niño.

Desarrollo: Se le otorga un bastón a cada niño y se les deja realizar las acciones que ellos crean conveniente. Entre esto se puede hacer una emulación de caballito, desfile o escenificación de un soldadito.

Nombre: Pegando patitas

Espacio: Patio de la escuela

Número de participantes: Por lo menos 15 alumnos.

Material: Patitas de goma

Desarrollo: Se reparten a los participantes en dos equipos que obtendrán patitas por cada integrante mientras que en otro extremo se colocarán dos pies más grandes. El objetivo es

colocar las patitas en el pie que le corresponda a cada grupo, para ello deben seguir una línea caminando mientras que para volver necesitan correr. Ganará el equipo que termine de pegar sus patitas en menor tiempo.

3.4. Juegos motores para niños de 4 y 5 años

Nombre: “Carrera de tortugas”

Materiales: Una almohada para cada alumno.

Número de participantes: Mínimamente 10 niños

Espacio: Un espacio abierto como un parque o el patio.

Desarrollo: Primero se establece por donde se desarrollará la carrera. Cada participante posee una almohada y se ubican detrás de una línea de partida con una posición con cuatro patas en el piso mientras se colocan la almohada en la espalda simulando ser una tortuga. Al dar la indicación todas las tortugas avanzarán y deberán mantener la almohada en la espalda, de lo contrario si se les cae deberán volver al punto de partida para volver a empezar. La tortuga que llegue primero a la meta será la vencedora.

Nombre: “Jirafa y sapitos”

Espacio: Patio grande

Desarrollo: Primero se establece por donde se desarrollará la carrera. Cada participante posee una almohada y se ubican detrás de una línea de partida. Cuando el educador de la orden cada alumno deberá correr, pero con los pies en punta y los brazos estirados hacia arriba. Serán seis ganadores y serán solo aquellos que lleguen primero a la meta. En otra carrera de revancha los niños adoptaran una posición de sapito (agachados con rodillas flexionadas) para realizar el recorrido con saltos.

Nombre: “Malabaristas”

Espacio: Patio de la escuela

Materiales: Cualquier objeto que se pueda mantener en equilibrio en la cabeza fácilmente.

Desarrollo: Se establecen dos grupos en las que se les da un borrador para cada alumno que se encuentre en la primera posición de la columna, éstos deberán competir manteniendo el objeto en la cabeza sin que se caiga, de lo contrario podrán levantarlo y volver a competir. Una vez hecho el tramo se le da el borrador al jugador que estuvo detrás y así se continuará hasta llegar al último participante. Ganará el grupo que termine primero el transcurso de cada jugador que compone su agrupación con el objeto en la cabeza.

Nombre: “Sacarle la cola al burro”

Participantes: Por lo menos 10 participantes

Materiales: Una soga

Espacio: Un patio grande

Desarrollo: EL niño que posee la soga corre mientras los demás tratan de perseguirlo mientras pisan la soga. El primer que lo logre será el nuevo poseedor de la soga.

3.5. Juegos motores para niños de 6 y 7 años

Nombre: “El chivo perdido”

Espacio: Un ambiente de grandes dimensiones

Organización Dinámica: Deberán participar un número impar de participantes

Desarrollo: En el suelo se sitúan un número par de estudiantes mientras que el resto permanece de pie. El docente da la señal de inicio con palmadas o un silbato e inmediatamente los estudiantes que permanecieron de pie empiezan a correr alrededor de los que se encuentran sentados, a un segundo aviso del docente los que se encuentran corriendo tocarán con una palmada al compañero sentado que elijan. Aquel que no consiga tocar un compañero será el chivo perdido y deberá correr a la siguiente ronda con los alumnos que se encontraban sentados.

Bote quemado

Material: bote de plástico y una pelota de goma o vinil

Espacio: Un ambiente grande que no contenga obstáculos.

Desarrollo: Todos los botes son enumerados de acuerdo a la cantidad de participantes que haya y se sitúan en frente de los mismos, cada participante es consciente del bote que le corresponde. Un alumno elegido de todos los que hay será el encargado de lanzar la pelota contra los botes, el número de botes que sea tirado determinará que alumno irá por la pelota, mientras que al mismo tiempo los demás compañeros correrán en diversas direcciones para llegar a una base. El alumno que ahora posee la pelota tratará de tocar a un compañero. El que sea tocado por el balón será denominado como “quemado” y se anotará un punto negativo hasta llegar a un acumulado que lo determinara como perdedor el cual deberá cumplir un castigo de acuerdo a lo que proponga todos los demás compañeros.

3.6. Juegos motores para niños de 8 y 9 años

Nombre: “Pluma al Viento”

Ambiente. Patio de la escuela

Materiales: 5 o 6 plumas

Organización Dinámica: Entre 25 a 30 participantes para determinar 5 o 6 grupos.

Desarrollo: Se ubican a cada agrupación detrás de la línea de inicio. El docente da la señal de inicio y el estudiante necesita dirigir su pluma hacia la línea de meta, una vez lograda regresará a velocidad y el siguiente participante de su grupo realizará la misma acción, y así hasta terminar con los integrantes. El primer grupo que complete la tarea será dado como ganador.

Nombre: “Yasketball”

Ambiente: Campo muy amplio

Materiales: Dos aros de mimbre y una pelota preferiblemente de goma.

Organización: Se establecen dos equipos que contengan nueve jugadores. El arquero posee el rol de proteger el aro que se encuentra en movimiento pues se encuentra sostenido por dos jugadores del otro quipo que se ubican detrás de él.

Desarrollo: Se empieza el saque inicial con un tiro elevado de manera vertical como un partido normal de básquet, se procede a pasar el balón hasta que uno de los dos equipos logre llegar al aro móvil para conseguir un punto. Como obstáculo tendrán, además, un

arquero que evitará que conviertan el punto realizando desvíos si es que lo requiere. Como reglamento se encuentra la prohibición de que los defensores pisen el área del arquero, de infringir dicha regla se concederá penal para el equipo rival.

3.7. Juegos motores para niños de 10 y 12 años.

Nombre: “Carrera con pelota”

Participantes: Cantidad par de alumnos

Materiales: Una pelota

Desarrollo: Se realiza una división de dos grupos a las que se le otorga una pelota por cada grupo. Cada integrante deberá sentarse tomando distancia y formando una fila con su escuadra. El objetivo del juego es pasar le balón hacia atrás sucesivamente hasta llegar al último de la fila quien se levantará y correrá hacia delante para realizar nuevamente la acción, el equipo ganador será el que primero consiga que el integrante que estuvo en primer lugar al iniciar la carrera se encuentre ahora en el último lugar.

Nombre: “El canguro”

Participantes: Entre diez y veinte participantes

Ambiente: Un espacio amplio

Desarrollo: Se forma un gran círculo con todos los participantes alrededor, se enumeran a los participantes clasificándolos en dos grupos, los pares serán un color y los pares otro. Aquellos dos que se encuentren al extremo del diámetro del círculo darán por iniciada la competencia, mientras que los demás compañeros deberán adoptar una posición en la que mantengan el trono flexionado y la cabeza con los brazos pegados con las rodillas flexionadas. Al dar la indicación el docente, ambos jugadores de equipos distintos y que se encuentran de pie tendrán que saltar sobre los compañeros que se encuentren en la posición ya mencionada, conforme pasen sobre los compañeros del equipo rival irán ganado un punto. Se dará por ganador a la escuadra que haya recolectado mayor puntaje al finalizar la participación de todos sus integrantes.

Nombre: “Lucha en el cuadrado”

Participantes: de dos a 10, deben ser pares.

Materiales: Algo que permita dibujar un cuadrado en el suelo

Espacio. Un ambiente amplio

Desarrollo: Se dibuja un cuadrado de tres metros por lado. Se ubican dos jugadores en ángulos opuestos del cuadrado. Dichos jugadores mantendrán una pierna levantada así como los brazos hacia atrás. Cuando el docente dé la señal tendrán que acercarse para empujarse empleando solo el pecho. Será denominado ganador quien permanezca en el cuadrado mientras el otro ha sido sacado de la figura, o bien, uno infringió las reglas de mantener la postura, dando como ganador al otro jugador.

CAPÍTULO IV

ASPECTOS BÁSICOS DEL TRATAMIENTO CURRICULAR DE LOS JUEGOS MOTORES EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

4.1. Área de educación física.

Martínez (2018) afirma la educación física mantiene por objetivo instruir a los alumnos para poder desarrollar sus capacidades físicas, la consciencia de sus movimientos y la seguridad. Además, le otorga al alumno la capacidad para poder desempeñarse en diversas actividades que requieran un esfuerzo físico. Además, estimula al ser humano para adquirir confianza y diversas habilidades relacionadas con la estrategia, colaboración o comunicación. Todo ello en conjunto con los valores desarrollados y la actitud adquirida gracias a la educación física garantiza una mayor predisposición para el aprendizaje del alumno.

La educación física tiene por objetivo establecer diversas competencias pues estas garantizan una gran participación en relaciones importantes dentro de la sociedad como en la escuela, la misma familia o el trabajo.

MINEDU. (2015) sostiene que gracias a la educación física se obtienen estudiantes con gran capacidad para expresarse de acuerdo a su motricidad pues realiza una o más acciones motrices intencionadas en las que comparte pensamientos o criterios. De este modo halla su rol dentro de la educación pues dentro del plan se determina esta área como aquella que proporciona el desarrollo que el estudiante requiere para adquirir motricidad que defina posteriormente su personalidad.

Contreras. (1998) señala que es la educación física un área educativa peculiar a otras que se encuentran en el currículo pues se ejecuta mediante los movimientos. Bajo

este aspecto, no se observa al movimiento como una simple movilización mecánica del cuerpo sino como un traductor de aquellas expresiones sentimentales que se reflejan dentro de la conducta del ser humano.

De todas estas afirmaciones podemos concluir que la educación física permite el desarrollo del movimiento, como la manera de expresar sentimientos, emociones y formas de pensar, además, permite la consolidación de la personalidad en los estudiantes.

4.1. Enfoque transversal en el área de educación física asociado a los juegos motores.

El perfil de un profesional en el área de educación física se adquiere gracias a la consistente formación que ha adquirido el docente y por lo tanto ha sido reconocido tanto por las instituciones educativas como los programas formativos en coordinación con la familia. Esta afirmación se encuentra basada en los enfoques transversales relacionados con los principios educativos declarados en la Ley General de Educación y otros principios relacionados a las demandas del mundo contemporáneo.

4.2. Competencias en el área de educación física relacionado a los juegos motores

Según Currículo Nacional. (2016) la competencia es reconocida como la capacidad que posee una persona para fusionar las capacidades que posee con el fin de alcanzar un objetivo de acuerdo a una situación que así lo requiere. Por lo tanto, ser competente significa que el individuo es consciente de los obstáculos que deberá afrontar y posteriormente decidir una estrategia o táctica con la que piensa superarla. Dentro de esta decisión existen constituyentes como la identificación de las capacidades que la misma persona posee y que son las que ayudarán a resolver el obstáculo, pensar aquellas combinaciones que podrían resolver la situación o el objetivo por el cual se logran determinar las decisiones a tomar.

Teniendo en cuenta el Currículo nacional. (2016) las competencias de la educación básica (asociado al área de educación física) que se aplican los juegos motores tenemos:
(Pág. 32- 36)

4.3. Competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

El alumno es capaz de concientizar y comprender gracias a la relación que ha establecido con su espacio y las personas en su entorno, gracias a esto es capaz de ir construyendo una identidad y definir su autoestima. Además, trata de organizar los movimientos de acuerdo a las posibilidades que posee para desempeñarse dentro de las actividades físicas ya sea el juego, un deporte en específico o las actividades en la rutina diaria. Además, es capaz de expresarse y comunicarse a través de los movimientos que realiza con el cuerpo como por ejemplo transmitir un sentimiento de acuerdo al movimiento corporal que establece.

Gracias a la competencia se implica una combinación de diversas capacidades en relación con el juego:

Esta competencia implica la combinación de las siguientes capacidades relacionado al juego:

- a. Comprende su cuerpo, en otras palabras, es capaz de sincronizar los movimientos del cuerpo de acuerdo al espacio, tiempo, objeto o personas que existen a su alrededor permitiéndole desarrollar su identidad.
- b. Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida; Quiere decir que el individuo establece la importancia de adquirir hábitos saludables para mejorar sus condiciones de vida.

4.4. Competencia: Asume una vida saludable.

El alumno es capaz de tomar consciencia sobre lo que le conviene para mantener su bienestar por lo que analiza una rutina que le permita mantener dicha estabilidad. A través de esta afirmación se entiende la relación que existe entre el bienestar y la vida saludable además de la ejecución de actividades físicas para mantener una buena salud, una alimentación balanceada, una buena higiene y una correcta postura corporal.

4.5. Competencia: Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.

Realiza diversas actividades físicas en la que se destacan los deportes y juegos. Quiere decir que se utilizan los recursos personales para adquirir cierta interacción con la sociedad, en específico con aquellos que participan con él en las actividades físicas, permitiéndoles así adecuarse correctamente dentro de un grupo social y por lo tanto mantener su capacidad para resolver conflictos correctamente. Asimismo, generar estrategias que permitan adquirir un logro por parte de la agrupación sobre todo cuando se está siendo participe de un deporte.

4.6. Capacidades y desempeños de aprendizaje asociados a los juegos motores

Según Gómez. (2015) afirma que el termino capacidad se forma a partir de su proveniencia de un término latín “capacitas” y se define como la aptitud del individuo para realizar una actividad, acción o tarea específica. Esto refiere que todos los seres humanos poseen la capacidad para ejecutar exitosamente una tarea.

La capacidad comprende diversas herramientas que se desarrollan dentro del ser humano. Constituye un proceso adquirido por el ser humano para reunir la condicione necesaria para alcanzar el aprendizaje dentro del campo del conocimiento sin importar si dichas condiciones ya han sido empleadas por lo que, se hace referencia a dichas condiciones aquellas que permitan desarrollar las habilidades.

Asimismo, la capacidad se define como aquellas cualidades conjuntas que permiten que el individuo pueda establecer una condición favorable para poder desempeñarse correctamente en alguna tarea.

Dentro del sector educativo, se reconoce a las capacidades como aquellas que mantiene una sociedad con los procesos cognitivos como la memoria o la inteligencia

además de procesos socio afectivo como la interacción y relación interpersonal lo cual garantiza la adquisición de una formación integral.

Las capacidades pueden ser reconocidas como un conjunto de herramientas que permiten al individuo desempeñarse en una labor.

Por otro lado, en el Marco del buen desempeño docente. (2018) se establece que el desempeño es el conjunto de acciones que realiza un individuo y que determina su competitividad. El término tiene una proveniencia del inglés “perform” y se define como la forma en que la persona realiza una tarea reafirmando su competencia.

Dentro del desempeño se reconocen dos condiciones las cuales son una actuación para ejecutar una responsabilidad que puede ser observable y el logro que se consigue finalmente.

Por lo tanto, el desempeño en el aprendizaje indica un alto rendimiento y productividad que genera una persona para la realización de una actividad.

Para establecer el desempeño se toma por ejemplo un objetivo que servirá como un medidor posteriormente. Se realiza entonces la actividad, labor o tarea por parte del individuo y al culminar se compara con el mencionado ejemplo que se mencionó, esto determinará la calidad, competencia y desempeño.

Dentro del sector educacional se determina que el desempeño es una o varias actividades realizadas que tienen por protagonistas a los estudiantes en las que se observan sus capacidades para alcanzar el objetivo. Evidentemente el desempeño también es observable en los diversos contextos. Es posible determinar dicho desempeño observando la producción final que han conseguido los estudiantes.

CONCLUSIONES

Primero : Diversos han sido los autores que han contribuido a ampliar la concepción del juego motor, explicar características y aplicaciones útiles en el desarrollo formativo de los niños y niñas. Por tanto, todos coinciden que el juego motor es un factor preponderante en desarrollo del niño porque lo prepara para que se desenvuelva de manera autónoma; permite un desarrollo de la coordinación motriz y una expresión corporal dándose un fenómeno de desarrollo del pensamiento, creatividad y actividad del cuerpo.

Segundo : Los juegos motores son tipos de juegos que se caracteriza por la actividad motriz que ejerce el niño y la niña. Existe una variedad de juegos motores en sus tipos y clasificaciones, las cuales pueden ser aplicadas y/o utilizadas por los docentes del área de educación física. Los juegos motores son importantes porque permiten el ejercicio de los esquemas de acción y las habilidades y destrezas adquiridas a lo largo de la infancia y niñez. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Tercero : La utilización del juego como estrategia o recurso educativo en el área de educación física permite el desarrollo de competencias, capacidades y desempeños de aprendizaje en los niños y niñas; y su correcta utilización, facilitara una mejor educación de calidad. Por tanto, se recomienda utilizarlo en las planificaciones de las sesiones de aprendizaje.

RECOMENDACIONES

- Promover los juegos motores en los niños y niñas como una estrategia fundamental para despertar el interés y la socialización en el trabajo colaborativo en la educación primaria.
- Brindar las recomendaciones, indicaciones, reglas, etc un juego para tener mayor direccionalidad y no sumergirse en ambigüedades el objetivo a lograr.
- Desarrollar juegos motores pertinentes y motivadores, según la edad o ciclo escolar y que se pueden integrar en con las demás áreas curriculares.

REFERENCIAS CITADAS

- ABC. (2020). Los juegos motores. Obtenido el 06 de enero del 2020. Recuperado en: <https://www.abc.com.py/articulos/los-juegos-motores-756551.html>
- Acuña. (s/f). Federico Froebel: El jardín de la infancia. Obtenido el 21 de diciembre del 2019. Recuperado en: https://www.academia.edu/32525102/Federico_Froebel_El_jard%C3%ADn_de_la_infancia
- Arauja. (2010). La importancia del juego en la enseñanza de las materias. Obtenido el 29 de julio del 2019. Recuperado en: <http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php#.XT8W2B0zBIU>
- Arteaga. (2016). Los juegos en el aprendizaje. Lima: Perú. Lima-Perú: Argos editorial. Pág. 53.
- Beltrán. (2009). “Aplicación de juegos para lograr el aprendizaje significativo del área de educación física”(tesis pre grado). Universidad Nacional de Trujillo. Trujillo: Perú.
- Blanco. (2012). Teorías de los Juegos: Piaget, Vigotsky, Groos. Obtenido el 22 de diciembre del 2019. Recuperado en: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Contreras. (1998) Didáctica de la Educación Física. Un enfoque constructivista. Barcelona: Editorial Inde. Pág. 25.
- Contreras. (2012) Las habilidades motrices desde su desarrollo en la educación física. (Tesis pre grado). Universidad de Cali. Colombia. Pág. 142.
- Educación Social. (2018). Juegos motores. Obtenido el 21 de diciembre del 2019. Recuperado en: https://html.rincondelvago.com/juegos-motores_1.html
- Froebel. (1896). La educación del hombre. México: Trillas. Pág. 43.
- Huéscar & Redondo. (2008). Expresión corporal y juegos: Cuaderno de esquemas. Universidad Miguel Hernández, Elche. Pág. 94-95.
- Latorre & López. (2008). Desarrollo de la motricidad en Educación Infantil: Consideraciones curriculares, científicas y didácticas. España: GEU. Pág. 72.

- Linaza. (1991). The adquisición of rules of games by children. Tesis doctoral: Oxford University. EE.UU. Pág. 21.
- Linaza y Maldonado. (1987). Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño. Madrid. España: Anthropos. Pág. 42.
- Martínez. (2008). El juego como escuela de la vida: Karl Groos. Obtenido el 22 de diciembre del 2019. Recuperado en: <file:///C:/Users/Innova%C2%B0/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEscuelaDeVida-2774872.pdf>
- Menéndez. (2012). ¿Para qué sirve jugar? Obtenido el 21 de diciembre del 2019. Recuperado en: <https://www.mujerhoy.com/ser-madre/educar/para-sirve-jugar-isabel-702776112012.html>
- Méndez. (2016). La psicomotricidad y los juegos. Obtenido el 29 de julio del 2019. Recuperado en: <http://www.uchile.cl/noticias/132791/psicomotricidad-infantil-el-juego-como-herramienta-pedagogica>.
- MINEDU. (2015). Orientaciones para el trabajo pedagógico: Educación física. Obtenido el 21 de diciembre del 2019. Recuperado en: <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/3-otpefisica2010.pdf>
- Currículo Nacional. (2016). Definiciones claves que sustentan el perfil de egreso. Obtenido el 22 de diciembre del 2019. Recuperado en: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>
- Marco del buen desempeño docente. (2018). Capacidades y desempeños de aprendizaje, Lima. Perú: Ministerio de educación. Pág. 42.
- Ley General de educación. (2012). Principio de igualdad de género. Lima. Perú: MIMP. Pág. 17.
- Jiménez. (2010). Importancia de los juegos motores en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Lima-Perú: ARA editores. Pág. 65.
- Peña. (2019). Vygotsky y la psicología del juego. Obtenido el 20 de diciembre del 2019. Recuperado en: <https://eresmama.com/vygotski-y-la-psicologia-del-juego/>
- Programa curricular. (2019). Competencias del área de educación física. Lima. Perú: Ministerio de educación.

- Ruiz. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. Obtenido el 22 de diciembre del 2019. Recuperado en: <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1>
- Sáenz. (2018). El juego motor en la etapa de Educación Infantil. Obtenido el 21 de diciembre del 2019. Recuperado en: <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/15339/SaezdeIRioClaudia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Tripero. (2011). Vigotsky y su teoría constructivista del juego. Obtenido el 21 de diciembre del 2019. Recuperado en: <http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php#.Xh3P6r4zbIU>
- Valenzuela. (2010) El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Obtenido el 13 de agosto del 2019. Recuperado en: <https://www.elblogsalmon.com/conceptos-de-economia/que-es-la-teoria-de-juegos>
- Rivera, E. y Trigueros C. (2004). El desarrollo de las habilidades motrices a través del juego. Didáctica de la educación física: una perspectiva crítica y transversal. 95-122.
- Rodríguez, M. J. (2013). El Juego en la etapa de Educación Infantil (3-6 años): El Juego Social. (T.F.G., Universidad de Valladolid)

Los juegos motores en el proceso aprendizaje en los niños de primaria

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	4%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	Submitted to Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion Trabajo del estudiante	1%
4	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	eresmama.com Fuente de Internet	<1%
6	repositorio.unican.es Fuente de Internet	<1%
7	ruidera.uclm.es Fuente de Internet	<1%
8	www.capitannemo.com.ar Fuente de Internet	<1%

9	idoc.pub Fuente de Internet	<1 %
10	pt.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
11	colegioalfredobryce.com Fuente de Internet	<1 %
12	www.taringa.net Fuente de Internet	<1 %
13	qdoc.tips Fuente de Internet	<1 %
14	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas Activo

Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor.