

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Los juegos motores y su relación con el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes de nivel primario

Trabajo Académico.

Para optar el Título de Segunda Especialidad profesional en Educación física

Autora.

Eudocia Gaudencia Alvarado Camacho

Tumbes - Perú.

2021

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Los juegos motores y su relación con el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes de nivel primario

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

Tumbes - Perú.

2021

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Los juegos motores y su relación con el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes de nivel primario

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

Alvarado Camacho Eudocia Gaudencia. (Autora)

.....

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Asesor)

.....

Tumbes - Perú.

2021



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Tumbes, a diez días del mes de julio del año dos mil veintiuno, se reunieron *sincrónicamente a través de google meet*, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, a los coordinadores de programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes el Dr. Oscar Calisto La Rosa Feijoo, Coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Aba (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: **“Importancia del juego en el nivel inicial”** para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Física al señor(a) **ALVARADO CAMACHO EUDOCIA GAUDENCIA**.

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 16.

Por tanto, **ALVARADO CAMACHO EUDOCIA GAUDENCIA**, 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. Oscar Calisto La Rosa Feijoo
Presidente del Jurado


Dr. Andy Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Aba
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

A mis padres quienes siempre me apoyaron y me siguen apoyando a seguir con mis metas y realizarlas dándome valor, cariño y las fuerzas necesarias para no desmayar en los momentos más difíciles del camino.

GRACIAS PADRES

INDICE.

DEDICATORIA.....	5
INDICE.....	6
RESUMEN	7
ABSTRACT.....	8
INTRODUCCIÓN.....	3
CAPITULO I.....	11
1.1. ANTECEDENTES	11
1.2. Que es el juego	11
1.3. Que es educación física	12
1.4. Que es aprendizaje motor	12
CAPITULO II.....	14
2.1. La motricidad y su relación con el juego.....	14
2.2. Psicomotricidad y educación física	15
2.3. El juego motriz como actividad física	18
2.4. Los juegos motores, el principal medio de aprendizaje.....	18
2.5. Relación de educación física y juego motor.....	22
CONCLUSIONES.....	28
RECOMENDACIONES	29
REFERENCIAS CITADAS.....	30

RESUMEN

La presente información se basa en el tema Los juegos motores y su relación con el aprendizaje en el área de Educación Física en los estudiantes de nivel primario, lo cual resulta de suma importancia investigar, tanto como padres y maestros, ya que se trata del desarrollo y manejo de las habilidades y capacidades de nuestros niños y su educación base, la cual se fomenta adecuadamente y se construye una buena base desde pequeños, tendrá un mejoramiento durante la etapa de su desarrollo; por ello en este tema se tiene en cuenta puntos fundamentales como lo que son los juegos motores, la relación con el aprendizaje en el área de Educación Física, como influye en los estudiantes de primaria.

Palabras claves: juegos, desarrollo, influye, aprendizaje.

ABSTRACT

This information is based on the topic 'Motor games and their relationship with learning in the area of Physical Education in primary-level students', which is extremely important to investigate, both as parents and teachers, since it is It deals with the development and management of the abilities and capacities of our children and their basic education, which is adequately promoted and a good base is built from an early age, will have an improvement during the stage of their development; for this subject, it takes into account fundamental points such as, what are motor games, the relationship with learning and primary education, and primary education students.

Keywords: games: development, influence, learning.

INTRODUCCIÓN

El aprendizaje en el campo del juego deportivo y la educación física está relacionado porque en el proceso se desarrollan las habilidades básicas y físicas de los niños, con gran desarrollo en su aprendizaje motor, cognitivo y actitudinal.

El trabajo actual se basa en el desarrollo de niños que necesitan un espacio de juego controlado y supervisado por un maestro donde puedan ayudar a estimular, desarrollar su conocimiento y desarrollar sus movimientos corporales coordinados.

El juego deportivo y su relación con la existencia de aprendizajes es muy importante para la etapa escolar y a través de este trabajo se obtienen los objetivos deseados, poder lograr y entregar un buen mensaje a las instituciones de educación primaria, y al mismo tiempo poder ayudar. Desarrollar la formación integral del niño, vinculándolo con los alumnos Aprendizaje procedimental, cognitivo y actitudinal.

El juego motor es una actividad que los docentes utilizan como estrategia para que los niños desarrollen su capacidad de aprender e interactuar con el entorno.

El juego motorizado beneficia los procesos del sistema cognitivo de cada niño e intenta proporcionar un aprendizaje entretenido para comprender mejor a cada niño a medida que se desarrolla y dónde aprende.

Analizamos la importancia de estos juegos, además de estar relacionados con el aprendizaje de los niños, encontramos un problema que se presenta en los estudiantes de primaria en la actualidad.

Este problema se debe a la falta de motivación de docentes y estudiantes, y la falta de motivación de padres e hijos, por lo que se tiene que basar en un sistema más innovador donde los niños estén motivados para hacer y aprender por su propia voluntad. Por ejemplo, un

maestro que aplica estos juegos haciendo entender el tema, el niño reacciona, durante el juego interactivo, aprende algo nuevo, lo marca porque lo aprende mientras se divierte y aplica su motricidad.

¿De qué manera se establecería, si existe una relación entre el juego motor y el aprendizaje en el área de Educación Física en los estudiantes de primaria?

La importancia del tema a tratar es que las bajas calificaciones muchas veces se dan sin razón, pero si prestamos atención a las actividades y motivaciones que pueda tener un niño, nos damos cuenta que algunas actividades faltan y son las más importantes para su desarrollo.

Objetivo general

- Establecer la relación existente entre el juego motor y el aprendizaje en el área de Educación Física de los estudiantes de primaria.

Objetivos específicos

- Analizar las diferentes actividades, tanto físicas como cognitivas que ayudan a un niño de primaria.
- Determinar cuál es la relación que guarda el juego motor con el aprendizaje en el área de educación física, en niños de primaria.

Al igual que los juegos deportivos, despierta a los niños de una manera entretenida y cognitiva que motivará a los niños a querer aprender más.

Además, por ser la clase de gimnasia, cuando tu cuerpo se mueve de una forma divertida y entretenida, el niño se anima a querer volver a esa misma sensación divertida y entretenida, dándose cuenta de que, de esta manera, está aprendiendo, despertando la energía del niño.

CAPITULO I

ANTECEDENTES

1.1. Que es el juego.

El derecho al juego está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño adoptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas el 30 de noviembre de 1959, en cuyo Principio 7: Los niños disfrutarán plenamente del juego y el entretenimiento; las autoridades sociales y públicas harán todo lo posible para promover el disfrute de este derecho.

Hill (1976), dice: El juego es una actividad u ocupación voluntaria, realizada dentro de ciertas limitaciones espaciales y temporales, siguiendo reglas aceptadas libremente, pero obedecidas incondicionalmente que tienen objetivos en sí mismas y están acompañadas de sentimientos de tensión y alegría. Por otro lado, Freire (1989) informa sobre el juego educativo: el niño es una persona completamente diferente a los animales irracionales que vemos en los zoológicos o circos. Los niños necesitan ser educados.

Según Guy Jacquin (1996), El juego es una actividad espontánea y desinteresada que requiere seguir reglas de libre elección o superar obstáculos deliberados. La función básica del juego es proporcionar al niño la emoción moral de la victoria, colocándolo frente a sí mismo ya los demás aumentando su personalidad.

Pugmire- Stoy (2001) Definir el juego como el acto de permitir la representación del mundo adulto por un lado y conectar el mundo real con el mundo imaginado por el otro. El comportamiento evoluciona a partir de tres pasos: entretener, estimular la actividad e influir en el desarrollo.

1.2. Que es educación física

La educación física es una disciplina que abarca todo lo relacionado con el uso del cuerpo humano para ayudar a cada persona a formarse como un todo. En su práctica se fomenta el movimiento creativo y consciente para expresar la carne a través de procesos afectivos y cognitivos de mayor nivel. Asimismo, se promueve el disfrute del movimiento físico y se fomenta la participación en actividades caracterizadas por tareas motrices. Asimismo, buscar la convivencia, la amistad y el disfrute, y el aprecio por las actividades comunitarias. Para el logro de estas metas se vale de ciertas fuentes y medios que, dependiendo de su enfoque, ha variado su concepción y énfasis con el tiempo. Sin embargo, lo que es incuestionable, son las aportaciones que la práctica de la educación física ofrece a la sociedad: contribuye al cuidado y preservación de la salud, al fomento de la tolerancia y el respeto de los derechos humanos, la ocupación del tiempo libre, impulsa una vida activa en contra del sedentarismo, etc. Los medios utilizados son el juego motor, la iniciación deportiva, el deporte educativo, la recreación, etc. La tendencia actual en educación física es el desarrollo de competencias que permitan la mejor adaptabilidad posible a situaciones cambiantes del medio y la realidad.

1.3. Que es aprendizaje motor.

El **aprendizaje motor** (AM) Se define como el conjunto de procesos internos asociados a la práctica y la experiencia que producen cambios relativamente permanentes en la capacidad de generar actividad motriz a través de habilidades específicas.

El aprendizaje motor es el proceso de adquirir la capacidad de realizar una serie de movimientos coordinados de forma automática. El proceso de aprendizaje de cualquier técnica motriz está relacionado principalmente con la maduración de los sistemas nerviosos central y periférico y la capacidad del tono muscular para realizar los movimientos deseados. Aunque el aprendizaje de nuevas habilidades también se da en los adultos, en el mundo deportivo básicamente se refieren al proceso por el cual un niño o una niña aprende

una nueva técnica de movimiento. En los niños, estos procesos comienzan con movimientos iniciales, desde aprender a tocar objetos, hasta aprender a tirar o no tirar, procesos complejos como ponerse de pie, caminar o correr. El aprendizaje motor es la suma de otros procesos que se han aprendido. Para adquirir una técnica refinada, ya sea natación u otros deportes, los bebés primero tienen que realizar movimientos básicos automáticamente en forma de reflejos condicionados. Los movimientos más técnicos y precisos se basan en el aprendizaje previo de movimientos gruesos. Este proceso de aprendizaje se basa básicamente en la repetición analítica. Desglose, aprenda y luego cambie para inspirar nuevos aprendizajes y prepararse para nuevas tareas.

CAPITULO II

LA MOTRICIDAD Y SU RELACIÓN CON EL JUEGO

Es una actividad muy importante para el ser humano ya que ayuda a su desarrollo físico, emocional y social. A medida que se desarrollen las habilidades de pensamiento y movimiento del juego, aprenderá a reconocer las reglas y a valorar la importancia del trabajo en equipo.

Por lo general, requiere uso mental o físico, a menudo una combinación de ambos. Muchos juegos ayudan a desarrollar ciertas habilidades o destrezas y se utilizan en una serie de ejercicios educativos, psicológicos o de simulación.

También aprenderás a expresar plenamente las emociones y reafirmar tu personalidad, de igual manera brinda diversión, aprendizaje y socialización a quienes lo practican.

Diferentes tipos de juegos motrices:

Existen diversos juegos deportivos que permiten a los niños desarrollar sus habilidades de forma divertida y eficaz, uno de ellos es:

- Encostalados
- Tipo de juego móvil
- Edad aproximada: 6-12 años
- Duración: depende del número de niños y de su edad.
- Material necesario: sacos.
- Actividad favorable: esforzarse por controlar el propio cuerpo y sus expresiones.
- Lugar de la competencia: al aire libre
- Requiere presencia de un adulto: previene caídas.

- Desarrollo del juego: Consiste en saltar al saco y competir en grupo para ver quién es el más rápido y quién llega primero a la meta gana.
- Valores: Ágil.

2.1. Psicomotricidad y educación física

La psicomotricidad es tan importante en los primeros años de vida de un niño que ni siquiera en los centros educativos se estudia ni se le da la importancia que merece (Cantuña, 2010; Osorio y Herrador, 2007). Mejorar la capacidad de aprendizaje para que se desarrolle su personalidad, lo que ayuda al niño a ser más autónomo, equilibrado y feliz. Anteriormente se utilizaba para evitar que los niños tuvieran retraso psicomotor, discapacidad o alguna fragilidad o dificultad, pero según Pineda (2008) hoy en día se aplica a la mejora de todos los niños.

Además, el sedentarismo es muy elevado en estos días y se reduce mucho el tiempo real de educación física en los colegios para promover estilos de vida saludables y activos en la edad adulta, lo cual es muy importante, como menciona Díaz (2009), hay un aumento de las enfermedades cardiovasculares, enfermedades y diabetes en niños y adolescentes atribuidas al sobrepeso y la obesidad precoces. Por ello, los cursos extraescolares pueden ayudar a conseguir los objetivos que el centro se ha marcado. **(Montesinos, 2005; Sánchez y Sánchez, 2003; Orts, 2005 y Mollá, 2007)**

La psicomotricidad es una de las cinco tendencias que intervienen en los programas de educación física escolar. Algunos profesores, dicen que enseñan educación física básica, que, según ellos, se trata de las competencias y habilidades necesarias para trabajar en el multilateralismo desde el principio, y luego hacer que los estudiantes trabajen en formas más complejas. **(Libardo, 2010).**

La educación infantil se divide en dos ciclos en los que se desarrollan el desarrollo

emocional, los hábitos de control motor y físico, el desempeño de la comunicación y el lenguaje, los principios básicos de la convivencia y las relaciones sociales, y el descubrimiento de las características físicas y sociales del entorno. Además, anima a niñas y niños a lograr una imagen propia positiva y equilibrada ya ganar autonomía personal. **(Ministerio de Educación, 2006).**

El concepto de psicomotricidad se divide en dos partes: movimiento, movimiento; y psicología, que determina dos etapas de actuación, la socioemocional y la cognitiva. Estos dos términos constituyen el desarrollo integral del individuo (Carrascosa, 2008)

Según (Gutiérrez 2009), la actividad psicomotriz es fundamental en el desarrollo de varios aspectos que afectan a la personalidad del niño, como son el cognitivo, emocional, social y motor. También facilitará aprendizajes como la lectoescritura, los conceptos topológicos o la motricidad gráfica. A través de esta herramienta, el niño aprenderá sobre su cuerpo y, a través de su cuerpo, aprenderá sobre el mundo que lo rodea. De ahí la importancia de practicar juegos, canciones y cuentos desde temprana edad.

2.2. El juego motriz como actividad física

El juego deportivo es uno de los elementos educativos más importantes en el proceso de enseñanza, independientemente de la etapa educativa en la que se encuentre. Una variedad de autores ha contribuido a ampliar la definición de juegos, explicando sus características, teorías y aplicaciones útiles.

La utilización del juego como recurso en el ámbito deportivo debe atender a una serie de premisas para facilitar la correcta ejecución del juego por parte de los alumnos y facilitar la labor del profesorado. La legislación educativa nacional y autonómica ha dejado entrever la importancia de los juegos y su tratamiento en las diferentes etapas educativas del sistema educativo español. Por ello, este artículo explora el carácter lúdico y educativo del juego desde diversas dimensiones y campos, sin olvidar su impacto

directo en el campo de la educación física.

2.3. Los juegos motores, el principal medio de aprendizaje

El juego constituye un patrón de comportamiento común en todas las culturas. Sus raíces son tan profundas que para explicarlo es necesario no ignorar el comportamiento animal que caracteriza incluso al juego. Así, las corrientes educativas de la Ilustración, Liberty Academy y Escuela Nueva, así como las últimas reformas educativas en España (LOGSE, LOCE y LOE), tienen y tienen en el juego una de sus principales enseñanzas medios de comunicación.

A lo largo de la historia, la literatura educativa ha ofrecido muchas explicaciones sobre la necesidad del juego tanto en adultos como en niños, desde lo que se considera un comportamiento atávico o una forma de recreación de la filogenia (Stanley Hall) hasta sus efectos catárticos o descontracturantes (Sigmund Freud). Otros autores, como Jean Piaget, Lev Vygostky, Fiedrich Fröebel y Ovidio Decroly, han destacado su papel como forma de aprendizaje, autodisciplina y crecimiento armonioso.

En cuanto a la conceptualización del juego, también encontramos un amplio abanico de posibilidades. Ahora bien, la mayoría de las definiciones suelen incluir algunas de las siguientes características:

- Los juegos son divertidos, divertidos y más.
- No tiene un propósito externo, su motivación es interna.
- Es espontáneo y voluntario.
- Significa participación activa de los jugadores.
- Indirectamente, asume una forma de aprendizaje y experimentación con la realidad.

En definitiva, este método de trabajo pretende utilizar el juego de movimiento en la educación infantil desde una perspectiva didáctica y formativa, sin renunciar a su aspecto más ameno y divertido.

Siguiendo a **Bernard Aucouturier**, Nos esforzaremos por lograr una comprensión global de los niños y niñas en la que la motricidad, el desarrollo emocional y cognitivo formen un todo dinámico y los docentes puedan estimular su desarrollo para que el desarrollo de los alumnos sea global y armónico.

Especialmente en la infancia, el juego se vuelve crucial como estrategia metodológica preeminente. Sin menoscabar la importancia del juego libre y espontáneo, pretendemos crear un archivo de juego motor para garantizar que todos los aspectos del desarrollo motor (planificación corporal, lateralidad, tensión, etc.) Hay suficiente trabajo en ambos lados. etc.) y cognición (espacio, tiempo, conceptos lógico-matemáticos, etc.), y lo que se propone en el diseño curricular de esta etapa, incluyendo la educación en valores, los temas transversales y la multiculturalidad.

Desde un punto de vista pedagógico, los momentos educativos de los juegos de coches también deben constituir en general un inagotable refuerzo y entusiasmo para los niños de estas edades (3 a 6 años), que ayuda a desarrollar y reforzar otras actividades. Más sistemáticos y estandarizados (iniciación en lectoescritura, iniciación en computación, adquisición de hábitos, etc.).

Tampoco hemos olvidado lo que Jean Le Boulch denominaba educación a través del movimiento para adquirir con facilidad las habilidades básicas que los alumnos adquieren en la escuela (lectura, escritura, aritmética, etc.), y que además constituye un excelente método de aprendizaje. Intervención: Dirigida a niños y niñas con necesidades educativas especiales (intelectuales, sensoriales, físicas, emocionales y socioculturales).

En definitiva, Juegos de Coches se perfila como un recurso didáctico de primer orden desde una perspectiva de trabajo global, ayudando a desarrollar y alcanzar los

objetivos, contenidos y habilidades que marcan nuestros proyectos curriculares por fases. Además, puede facilitar activamente intervenciones para alumnos con necesidades educativas especiales y promover una educación multicultural basada en valores.

Objetivos didácticos.

Con la implementación de los juegos motores pretendemos alcanzar los siguientes objetivos:

- Autoconciencia y autonomía personal
- Obtenga coordinación y control dinámico general de su propio cuerpo.
- Aplicar la coordinación ojo-mano necesaria para procesar y explorar objetos del entorno.
- Utilizar sus propias capacidades motrices, sensoriales y expresivas en actividades lúdicas.
- Reconocer y evaluar las posibilidades y limitaciones propias y ajenas en los juegos móviles.
- Planificar y resolver proactivamente situaciones de interés y demostrar una actitud de superación de las dificultades buscando la ayuda necesaria.

Conocimiento del entorno.

- Conocer y respetar las normas de conducta para el desarrollo de juegos móviles.
- Conocer y participar en juegos populares de la comunidad y otras culturas.
- Planificar y ordenar sus acciones en base a la información recibida, observando su impacto en el desempeño real del juego de autos.
- Crear una relación entre la propia acción y sus consecuencias.
- Posicionarse y actuar con autonomía en el espacio y tiempo de los juegos de coches.

- Integrar social y emocionalmente al alumnado con necesidades educativas específicas y al alumnado inmigrante.

Lenguajes: comunicación y representación

- Utilizar y asimilar conceptos de tiempo y espacio a través de juegos móviles.
- Utilizar juegos móviles para evocar situaciones, acciones, deseos y sentimientos reales e imaginarios.
- Descubrir e identificar los elementos básicos del lenguaje corporal a través de juegos de movimiento.
- Usar habilidades y recursos básicos para diferentes formas de expresión y desempeño físico para aumentar su probabilidad de comunicarse.
- Un juego de carros que comprende y recrea las tradiciones populares indígenas y de otras culturas.
- Desarrollar la expresividad y síntesis del lenguaje hablado y escrito mediante la realización de juegos motores.
- Utilizar juegos deportivos para desarrollar conceptos, procedimientos y actitudes relacionados con diferentes centros de interés.
- Valorar los juegos de coches como herramienta de información y diversión.

2.4. Relación de educación física y juego motor.

Básicamente, todos los autores que se especializan en este tema coinciden en

tres características esenciales de los juegos: libertad, espontaneidad y disfrute, pero veamos las otras características que definen a los juegos en sí. (Huizinga, Caillois y Cagigal en González y Riesco 2006):

- Libertad: Jugar es una actividad gratuita.
- Incertidumbre: Como actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego está en constante fluctuación, lo que inspira la deliciosa incertidumbre que nos fascina a todos.
- Libertad: Es una forma de expresión con una finalidad en sí misma, desinteresada y banal.
- Ficción: Es un mundo diferente.
- Protocolos, Normas y Reglas: Todo juego (colectivo) es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores que diseñan el juego y determinan órdenes, límites y reglas internas.
- Pasatiempos: Cualquier actividad donde el objetivo principal sea divertirse y pasar un buen rato.
- Diversión: El único propósito del juego es divertirse por jugar.
- Alegría: Los sentimientos de alegría son indicadores de actividad frente a la seriedad y el trabajo
- Esfuerzo: Aunque pueda parecer contradictorio, es la esencia del juego.

Marco normativo del juego en el diseño curricular del área de Educación Física en la etapa primaria

Cabe señalar que, como importante revisión histórica, el uso del juego como medio de educación física tiene sus precedentes, Rousseau, Froebel, Pestalozzi y Spencer (los padres de la pedagogía moderna) decidieron incluir el juego en las escuelas Filosofía educativa integral (natural, libre, espontáneo, creativo).

En esta etapa, el juego es un recurso fundamental, como entorno de aprendizaje, en consonancia con la intención educativa, y como herramienta didáctica por su carácter motivador. Los consejos docentes deben incluir la reflexión y el análisis de lo que está pasando, así como el desarrollo de estrategias que faciliten la transferencia de conocimientos de otras situaciones.

Además, los juegos o actividades lúdicas se mencionan en el Anexo II (específicos de la materia), especialmente en los criterios de evaluación 3, 8, 10 y 13 y su contenido específico en los criterios de aprendizaje.

El juego en el marco normativo de la comunidad autónoma de Andalucía

Respecto al ámbito autonómico es en la Orden de 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía, es donde más es referenciado, y se pone de manifiesto el papel primordial y estratégico del juego o lo lúdico.

En los Bloques de Contenidos:

Bloque 4: Juegos y Deportes Escolares: Desarrollar contenidos sobre la realización de diferentes tipos de juegos y deportes que se entiendan como expresiones culturales y sociales de la motricidad humana. Además de ser un recurso recurrente para

la región, el juego también tiene una dimensión cultural y antropológica.

Competencialidad del juego. Contribución de la Educación Física a las Competencias

Clave:

Competencias Clave. Breve fundamentación normativa

El soporte normativo de las competencias clave lo proporciona: la Recomendación 2006/962/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, a las que se hace referencia de forma no explícita en la Ley Orgánica de Educación 2/2006 (LOE), reforzada por el n. 8/2013 Ley de Calidad de la Educación (LOMCE), ECD Decreto 65/2015 (Artículos 2-7 y Anexo I) y RD, 126/2014 Decreto 97/ Órdenes de Modificación de 17 de marzo de 2015 y 2015 por las que se especifica la Educación Primaria Andalusí Currículo en Asia Occidental. El Decreto ECD/65/2015 se refiere a ellas como: Tecnologías propias aptas para su uso en diversos entornos académicos, sociales y profesionales.

En las Competencias Clave:

En materia de competencia social y ciudadana (CSC): (...) El jugar según las reglas del juego facilita la aceptación de un código de conducta para la convivencia. Las actividades deportivas competitivas generan conflictos en los que la negociación basada en el diálogo debe ser utilizada como medio de resolución.

En las Orientaciones metodológicas:

En materia de competencia social y ciudadana (CSC): (...) El jugar según las reglas del juego facilita la aceptación de un código de conducta para la convivencia. Las actividades deportivas competitivas generan conflictos en los que la negociación basada

en el diálogo debe ser utilizada como medio de resolución.

En los Criterios de Evaluación e indicadores de evaluación:

Criterio de evaluación:

Seleccionar y utilizar adecuadamente estrategias para juegos y actividades físicas que combinen cooperación, confrontación y ambas para abordar los desafíos tácticos inherentes a estos juegos y actividades.

Posibilidades didácticas del juego en la Programación

A continuación, nos sumergiremos en el papel que pueden desempeñar los juegos en el plan de estudios de la región. De esta manera, recorreremos las principales categorías de juegos disponibles para los docentes, considerando sus posibilidades de aplicación en la programación.

Entre estas destacamos:

2.4.1. Juegos psicomotores:

Nos referimos a juegos que están específicamente dirigidos al desarrollo psicomotor.

Aplicación didáctica en la Programación:

Se utilizan en el primer ciclo de Educación Infantil y Primaria, en unidades didácticas diseñadas para desarrollar las habilidades sensoriomotrices, de coordinación y equilibrio.

2.4.2. Juegos motores:

Si bien esta categoría puede incluir muchas otras, la interpretamos como una dirigida

al desarrollo de habilidades básicas. Por tanto, distinguimos: atrapar, perseguir, relevar y lanzar con precisión.

Aplicación didáctica en la Programación:

Son aplicables a lo largo de la educación primaria, en un gran número de unidades didácticas (movimientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones)

2.4.3. Juegos cooperativos:

En el marco del Enfoque pedagógico, como método educativo, los estudiantes pueden mejorar su propio aprendizaje y el de los demás (Sentir-Pensar-Compartir-Actuar) Los juegos cooperativos son aquellos que involucran a los jugadores en dar y recibir Ayuda para lograr un objetivo común, que es decir, no existe oposición entre las acciones de los participantes, sino que todos cooperan para lograr un objetivo común o varios objetivos complementarios Garaigordobil (2002, p. 43, citado por Velázquez Callado, 2010). Esta propuesta de la Pedagogía Cooperativa como modelo que amplía e incluye todo lo que tenemos hoy en aulas, terrazas, parques, calles, fue abordada recientemente en el pasado X Congreso Internacional de Actividad Física Cooperativa de julio de 2016 en Barcelona.

2.4.4. Juegos alternativos:

Los juegos alternativos presentan una comprensión de los nuevos deportes atractivos y entretenidos que están surgiendo, así como un resurgimiento de los juegos y deportes tradicionales con nuevos diseños.

Aplicación didáctica en la Programación:

Se puede aplicar a cualquier ciclo de educación primaria, seleccionando contenidos en función del ciclo en el que nos encontramos.

2.4.5. Juegos modificados:

Son juegos globales donde las reglas se modifican exagerando los aspectos tácticos y/o reduciendo los requisitos técnicos y físicos para adaptarlos a las necesidades que marcan la evolución del juego (Devis y Peiró, 1992).

Hay que destacar la innovadora propuesta ludo técnica en el modelo ludo técnico (juego modificado ayuda a tratar los gestos técnicos específicos (o partes de los mismos) que se quieren aprender) (Fernández-Río y Pérez Pueyo, 2016).

2.4.6. Juegos predeportivos:

Los juegos preejercicio son aquellos que implican adaptaciones a otros juegos estructural y funcionalmente más complejos, y que además contienen elementos relacionados con determinados modos de movimiento. (Navarro, 2002).

Aplicación didáctica en la Programación:

Las dos primeras formas se pueden manejar de forma complementaria. Su aplicación en Educación Primaria se sitúa básicamente en el tercer ciclo, aunque podemos avanzar en su aplicación tras ajustar y ajustar los contenidos a desarrollar.

- UD se utiliza para desarrollar habilidades básicas y generales.
- UD está diseñado para el descubrimiento táctico en el juego de equipo o grupo.
- UD para juegos de blancas y dardos: bola rodante, juego de lanzamiento de precisión con puck.
- UD se enfoca en juego de ruptura o pared: dodgeball, striker.
- UD para raqueta y juego de campo: Canadaball.

CONCLUSIONES

Primero. Un niño necesita un desarrollo cognitivo y físico a lo largo de su vida, por eso crece con la mente clara y aprende mejor, es esto lo que despierta el interés y la diversión en un niño.

Segundo. Muchas veces la motivación por la educación en la escuela es diferente a la motivación por la educación en casa o en la calle. Sin embargo, también hay algunos juegos muy ingeniosos, como los juegos de coches, que intentan motivar mejor a los niños.

Tercero. La educación física en la escuela primaria es crucial porque involucra tanto a su sistema sensorial como a todo su cuerpo, y ayuda a manejar mejor su cuerpo y sus articulaciones.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda que participen siempre en actividad física y que hagan tanto ejercicio físico y mental como puedan.
- Se recomienda que no dejemos solos a los niños, ayudémoslos a hacer el resto, ayudemos a que presten atención, los animemos y dejemos que lo hagan solos.
- Se recomienda tener clases de educación física en todos los centros educativos, no tanto como un requisito sino para ayudarlos poco a poco

REFERENCIAS CITADAS

Castro P. L. 1999. ¿Cómo es la familia y cómo educa a sus hijos? Editorial Pueblo y Educación. La Habana.

Colectivo de autores del MINED: Cuba una alternativa no formal de la educación Preescolar. UNIEEF, Cuba1992.

Colectivo de autores. MINED, CELEP, UNICEF (2003). Educa a tu hijo. La experiencia cubana en la atención integral al desarrollo infantil en edades tempranas. Monografía. Cuba.

Educa a tu hijo. Programa para la familia dirigido al desarrollo integral del niño. Orientaciones de cinco a seis años. 1994.

Estudio Longitudinal del proceso educativo y del desarrollo de los niños de 4º año de vida hasta la culminación del primer grado. (1973al1990).

Mújina, V.S. La caracterización psicológica de la actividad del niño en edad preescolar. En Psicología del desarrollo. Selección de lecturas. Compilación de Leyda Cruz. FAC. Psicología Universidad de La Habana. Imprenta Alejo Carpentier.

Pérez Valdés, María E. Cuba: Una alternativa no formal de educación preescolar. Ministerio de Educación1995.

Selección de lecturas de psicología de las edades. Tomo III. Colectivo de autores de psicología infantil y de educación. Facultad de psicología Universidadde lahabana.1988.

Escribá, A. Los juegos sensoriales y psicomotores en la Educación Física. Madrid. Editorial

Gymnos.

Fernández, A I. (2001). El juego como alternativa de desarrollo en los niños con necesidades educativas especiales. La Habana. ISP "Enrique José Varona".

Fleitas, I y col. (1996). Teoría y práctica general de la gimnasia. Ciudad de La Habana. Ediciones ENPES.

Flórez, J y col. (1997). El cromosoma 21 y la investigación médica sobre el síndrome de Down. Revista Síndrome de Down, (Cantabria), Vol. 14, N°1.

García, S. (2002). El niño con síndrome de Down. México. Editorial Diana.

González, C. (2003) El estudio de la motricidad infantil. Primera parte. EF Deportes. con, Revista Digital. Buenos Aires, Año 9 - N° 62 - Julio de 2003.<http://www.efdeportes.com/efd62/infantil.htm>

Junco, N. (1998). Síndrome de Downy desarrollo motor. Conferencia impartida en el seminario para metodólogos de Educación Física Especial. La Habana.

Muñoz, I. (2003). Desarrollo físico en el síndrome de Down. Curso Pre simposio. Simposio de actividad física terapéutica y educación especial. La Habana.

Navarro, V. (2002). El juego motor modificado como integrador con los alumnos con necesidades educativas especiales. EF Deportes. com, Revista Digital. Buenos Aires, Año 8, N°47. <http://www.efdeportes.com/efd47/rolpri.htm>

Los juegos motores y su relación con el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes de nivel primario

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	taniaquintanaalvarez12345.blogspot.com Fuente de Internet	4%
2	www.utn.edu.ec Fuente de Internet	3%
3	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru Trabajo del estudiante	3%
4	docplayer.es Fuente de Internet	2%
5	Submitted to Universidad Catolica De Cuenca Trabajo del estudiante	2%
6	Submitted to Universidad Europea de Madrid Trabajo del estudiante	1%
7	book-pre.blogspot.com Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	1%

9	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1 %
10	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1 %
11	Submitted to Universidad Internacional Isabel I de Castilla Trabajo del estudiante	1 %
12	Submitted to Universidad de Almeria Trabajo del estudiante	1 %
13	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	1 %
14	Submitted to Universidad Nacional Santiago Antunez de Mayolo Trabajo del estudiante	1 %
15	Submitted to Universidad Autónoma de Chiapas Trabajo del estudiante	<1 %
16	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
17	normalista.ilce.edu.mx Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía Activo



Dr. Segundo Albuquerque Silva
Asesor.