



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

Facultad Regional Multidisciplinaria, FAREM-Estelí

El juego como estrategia lúdica para la motivación e integración de los estudiantes de sexto grado en la asignatura de Educación Física y Deportes, en el centro escolar Gabriela Mistral, Matagalpa, segundo semestre de 2020

Trabajo de Seminario de Graduación para optar

al grado de

Licenciado en Ciencias de la Educación con mención en Educación
Física y Deportes

Autores

José Orlando Andrades Cárdenas

Oscar José Mendoza Martínez

Jonathan Díaz Sáenz

Tutora

Dra. Graciela Farrach Úbeda

Fecha: 13 de febrero de 2021

¡A la libertad por la Universidad!



Agradecimiento

Queremos agradecer, primeramente, a **DIOS** nuestro creador por habernos permitido en todo este proceso salud, fuerzas, inteligencia, paciencia y muchas cosas más.

A personas que nos brindaron su apoyo incondicional, entre ellas:

A nuestra **familia**, que desde que empezamos con la carrera fueron motivo especial de motivación para que nunca nos rindiéramos y siguiéramos hasta cumplir nuestra meta.

A la **docente y estudiantes** de sexto grado del colegio público Gabriela Mistral del Municipio de Matagalpa que nos apoyaron en la realización de este trabajo investigativo.

A la tutora de Seminario de Graduación **Dra. Graciela Farrach Úbeda** por su paciencia, acompañamiento, dedicación, interés, apoyo incondicional y por emplear estrategias metodológicas participativas para hacer de este trabajo un proceso más fácil para nosotros desde el comienzo hasta al final.

Gracias a todos/as las personas que de una u otra forma contribuyeron para que culmináramos el informe final.

Resumen

El presente trabajo investigativo se encuentra ubicado en la línea de investigación L1 Calidad Educativa, establecida en la Universidad desde el área de investigación. El mismo trata sobre la aplicación de juegos como estrategia lúdica para motivar a los estudiantes de sexto grado en la asignatura de Educación Física y Deportes, determinando así su incidencia.

Esta investigación con enfoque cualitativo, fue realizada en el colegio público Gabriela Mistral del Municipio de Matagalpa. Para la recolección de la información se utilizaron las siguientes técnicas: entrevista al docente de Educación Física y Deportes, encuestas a los estudiantes, una sesión de grupo focal integrada por nueve estudiantes y observaciones directas.

La base teórica está sustentada con bibliografía de diferentes autores, sitios web, documentos y revistas referidas al tema. Se abordó el concepto de juegos, teorías y clasificación del juego, el juego didáctico, importancia de los juegos escolares, definición de motivación y tipos de motivación. Respecto al marco teórico se plasmó que todos los juegos adecuados a la edad de cada estudiante inciden positivamente en su desarrollo educativo y que la motivación juega un papel muy importante en la asignatura en cuestión.

Este estudio, revela que...

El docente desarrolla estrategias lúdicas monótonas, que hacen que el estudiante pierda el interés en la signatura, algunos no participan de las actividades y esto da como resultado no cumplir con los objetivos de la clase. Lo que más les gusta realizar a los estudiantes en la asignatura de Educacion Física y Deporte es: realizar calentamiento general, mostrar su velocidad y jugar.

Es importante emplear juegos de manera colectiva en donde se practiquen valores tales como el compañerismo, respeto y la colaboración, pero también es necesario incluir juegos individuales para el desarrollo de habilidades y destrezas de cada estudiante.

Como resultado de análisis, se puede concluir que planificar y desarrollar juegos adecuados y variados como una estrategia, aporta diversos beneficios a los estudiantes, uno de los principales beneficios se refleja en la integración a la clase y la relación mutua entre ellos.

Contenido

I.	Introducción.....	1
1.1.	Antecedentes.....	3
1.2.	Planteamiento del problema.....	6
1.3.	Justificación.....	8
II.	Objetivos de la investigación.....	9
2.1.	Objetivo general.....	9
2.2.	Objetivos específicos.....	9
III.	Marco teórico.....	10
3.1.	Concepto de juegos.....	10
3.2.	Teorías del juego.....	11
3.2.1.	Teoría de la derivación por ficción.....	11
3.2.2.	Teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento.....	12
3.2.3.	Teoría sociocultural del juego.....	13
3.2.4.	Teoría del juego como instrumento de afirmación del yo.....	14
3.2.5.	Teoría de la enculturación.....	15
3.2.6.	Resumen de las teorías de los juegos.....	18
3.3.	Clasificación de los juegos.....	19
3.4.	El juego didáctico.....	22
3.5.	Importancia de los juegos en el aprendizaje.....	23
3.6.	Elementos estructurales del juego.....	23
3.6.1.	El contenido.....	23

3.6.2.	Los materiales.....	24
3.6.3.	Las normas.....	24
3.7.	Motivación.....	24
3.8.	Tipos de motivación.....	24
3.9.	Importancia de la motivación en la Educación Física	26
IV.	Diseño metodológico.....	28
4.1.	Paradigma	28
4.2.	Tipo de investigación.....	28
4.3.	Enfoque filosófico de la investigación.....	29
4.4.	Población y muestra.....	29
4.5.	Técnicas e instrumentos de recogida de datos	30
4.5.1.	Métodos empíricos	30
4.5.2.	Métodos teóricos	30
4.5.3.	Observación	30
4.5.4.	Grupo focal.....	31
4.5.5.	Entrevista.....	31
4.5.6.	Encuesta.....	31
4.6.	Procedimientos de análisis de datos.....	31
4.7.	Procedimientos metodológicos del estudio.....	32
4.7.1.	Fase de planificación o preparatoria.....	32
4.7.2.	Fase de ejecución o trabajo de campo	32
4.7.3.	Informe final o fase informática	32
4.8.	Sistema de categorías.....	32
V.	Análisis de resultados	33
VI.	Conclusiones.....	45

VII.	Recomendaciones	46
VIII.	Bibliografía	47
IX.	Anexos	49
9.1.	Anexo 1. Matriz para la construcción de instrumentos	49
9.2.	Anexo 2. Guía del grupo focal.....	51
9.3.	Anexo 3. Guía entrevista para docente	52
9.4.	Anexo 4. Guía de observación.....	53
9.5.	Anexo 5. Guía de encuesta	54
9.6.	Anexo 6. Malla curricular del MINED.....	55
9.7.	Anexo 7. Planes de la docente	56
9.8.	Anexo 8. Plan del equipo investigador	57
9.9.	Anexo 9. Juegos desarrollados por el equipo investigador.....	58

Línea de investigación:

Línea número 1, calidad educativa.

Tema general:

El juego como estrategia lúdica.

Tema delimitado:

El juego como estrategia lúdica para la motivación e integración de los estudiantes de sexto grado en la asignatura de Educación Física y Deportes en el centro escolar Gabriela Mistral, Municipio de Matagalpa, durante el segundo semestre de 2020.

I. Introducción

El presente trabajo fue realizado por estudiantes del V año de la carrera de Educación Física y Deportes, focalizado en el colegio público Gabriela Mistral del Municipio de Matagalpa. Tomando en cuenta la línea de investigación número 1, calidad educativa de la Facultad Multidisciplinaria FAREM- ESTELÍ, en el segundo semestre del año 2020.

La finalidad de esta investigación es determinar la incidencia del juego como estrategia lúdica para motivar a los estudiantes de sexto grado de la escuela antes mencionada a integrarse a la clase de Educación Física y Deporte.

De acuerdo a Gavira (2017) define:

Los juegos son actividades lúdicas, recreativas y placenteras que se practican a cualquier edad. Los niños juegan en sus primeros años de vida para divertirse, buscar afecto y crear solidaridad; y, al mismo tiempo, jugando desarrollan su fantasía, su imaginación y su creatividad y aprenden a vivir. Pero sus juegos no tienen aún normas específicas y surgen de manera espontánea, natural, sin aprendizaje previo. Más tarde comenzarán a practicar ya el juego reglamentado, es decir, dotado de una serie de normas que determinan no sólo las condiciones que se deben dar previas al inicio del juego, sino que regulan el desarrollo y terminación del mismo. (p.9).

Emplear el juego en las estrategias didácticas, pone en manifiesto que el docente tiene que realizar diferentes actividades como juegos tradicionales para motivar al estudiante a integrarse a la clase de Educación Física y Deporte.

En nuestra práctica docente, se hace evidente en los estudiantes por medio de la observación directa, el poco interés de participar en la asignatura de Educación Física y Deporte. Notamos que algunos no participan de las actividades, otros solo participan al inicio y luego ya no. También el docente compartió su opinión y planteó este mismo problema y que además, da como resultado no cumplir como se debe los objetivos de la clase.

Se ha identificado que una de las características que está asociada a los juegos y que dicho sea de paso a su vez, permite un mejor desempeño en la disciplina de Educación Física y Deporte y que ha desarrollado más interés en ambas partes tanto en docentes como

estudiantes, es la de divertirse, no solo ganar, y también la salud física. En parte es porque se capitaliza en la experiencia por medio de juegos nuevos en estudiantes y haciendo esto le pondrán más interés a la asignatura Educación Física y Deporte.

Es por esta razón que nos parece de mucha importancia el tema de investigación, para que nosotros, como docentes de Educación Física y Deporte, podamos usar el juego como una estrategia lúdica para motivar a los estudiantes y se integren siempre a todas las clases, ya que está comprobado que jugar es lo que más les gusta a los estudiantes de primaria.

1.1. Antecedentes

Al hacer una revisión exhaustiva de investigaciones llevadas a cabo anteriormente, nacionales e internacionales y relacionadas con nuestro tema de investigación, encontramos las siguientes:

Antecedentes internacionales

En la Universidad del Tolima, Colombia, se realizó una investigación titulada, los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal en los niños del grado transición. Su objetivo general fue establecer como estrategia pedagógica, los juegos tradicionales para fortalecer la dimensión corporal en los niños del grado transición.

Como resultado, destaca que se hace indiscutible, que, con la implementación de los juegos tradicionales, como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal, en los niños del grado transición, se logró vencer aquellas falencias que se presentaban, ya que se hizo evidente que ellos, se divertían y gozaban cada una de las actividades programadas, donde ellos podían expresar con su cuerpo, emociones, sentimiento y juego de roles significativo para su personalidad, por lo tanto, su desarrollo integral, se ve favorecido en un contexto especialmente diseñado para ellos. (Serna, 2016, p.5)

El siguiente estudio tiene como título el juego como estrategia didáctica para el fomento de la actividad física en los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa San Agustín de Barbosa Santander, desarrollada en la Universidad Católica de Oriente, Colombia.

Fue un proyecto para obtener el título de licenciatura en Educación Física y Deporte en el año 2019, teniendo como objetivo desarrollar una propuesta de intervención, basada en el juego, para el fomento de la actividad física en los estudiantes.

González (2019) afirma que:

Un 40% de los niños asocia al juego con el desarrollo de la felicidad, una actividad libre en el que los niños exploran, crean y se recrean; igualmente se observa una distribución paralela del 30% de las palabras integración y educativa, es decir que los niños son conscientes del potencial cooperativo del juego al igual que sus posibles usos educativos

como parte misma del compromiso escolar y educacional, lo que permite abonar el terreno para conferir un sentido pedagógico a este tipo de prácticas. (p. 6).

Antecedentes nacionales:

En la universidad UNAN-Managua FAREM- Matagalpa realizaron una tesis con el título estrategias metodológicas aplicadas en la asignatura de Educación Física durante la enseñanza de los fundamentos técnicos del Voleibol en quinto grado de primaria del centro escolar Julio Cesar Castillo Ubau, del Municipio de Condega, departamento de Estelí. Su objetivo fue describir las metodologías aplicadas en la asignatura de educación física en el proceso de enseñanza de los fundamentos técnicos voleibol.

Castillo y Olivas (2018) obtuvieron que:

La Educación Física forma a los estudiantes ofreciéndoles una serie de juegos, deportes y actividades recreativas que les permite desenvolverse o practicar actividades físicas lúdico - deportivas, con un enfoque politécnico a fin de contribuir a mejorar la calidad de vida personal, familiar y el desarrollo auto sostenible del país. (p. 4)

La próxima tesis, rasgos de personalidad y tipos de motivación en el deporte de los jugadores del equipo juvenil especial de fútbol campo masculino, tiene por objetivo principal analizar rasgos de personalidad y tipos de motivación en el deporte de los jugadores del equipo juvenil especial de fútbol campo masculino.

Sánchez, Urbina y Vega (2017 concluyeron que:

Los futbolistas manifiestan características de dependencia grupal, así como poco acatamiento a las reglas morales del grupo, introversión y altos niveles de ansiedad, lo cual está ligado a la circunstancia a las que pudiesen verse expuestos. Así mismo, presentan tres tipos predominantes de motivación, siendo estas motivación extrínseca, motivación intrínseca al conocimiento y motivación extrínseca-estética, reflejando de esta manera cierta estabilidad entre lo interno y externo en cuanto a los reguladores del interés y el deseo para la práctica de este deporte. (p.6).

Por otra parte, el estudio realizado el 25 de enero del año 2017, en la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, UNAN-Managua, tiene como título, el juego como estrategia

motivacional en el desarrollo de la lectura y escritura de los niños y niñas del primer grado, se desarrolló en la Escuela pública Paul Harris del Distrito II Municipio de Managua, Departamento de Managua, con el objetivo de valorar el juego utilizado como estrategia motivacional en el desarrollo de la lectura y escritura en los niños y niñas del primer grado.

Teniendo como resultado en cuanto a la implementación del juego como estrategia motivacional en el desarrollo de la lectoescritura por la docente del primer grado de la Escuela Paul Harris es totalmente nula, debido a la confrontación de los instrumentos, que anteriormente se han mencionado, no fue coherente a las respuestas de la directora y docente con la observación. (Gutiérrez y Briceño, 2016, p.4)

En la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua Facultad Regional Multidisciplinaria – Estelí, se llevó a cabo una investigación por con el tema: Motivaciones Psicosociales de los jóvenes que practican motociclismo desafiante. Su objetivo general fue, analizar las motivaciones psicosociales de los jóvenes que practican motociclismo desafiante.

“En la etapa infantil, específicamente durante el proceso de formación de la personalidad, la influencia del padre y la madre como modelos a seguir son motivaciones psicosociales de mayor relevancia, que conllevan a que los jóvenes practiquen motociclismo desafiante”. (Inestroza y Rodríguez, 2017)

Todos estos antecedentes tienen resultados similares, concluyen que cuando las personas realizan juegos o deportes obtienen diversos beneficios físicamente como mental, uno de ellos es diversión y motivación.

1.2. Planteamiento del problema

La poca motivación es algo más complicado de tratar porque se supone que eso sale de uno mismo, se pueden tener distintos grados de motivación, según sea la persona, etapa y circunstancias de su vida. Aquí es donde creemos que se puede actuar para intentar aumentar esa motivación y además conseguir que, por pequeña que sea, se aproveche para que el estudiante deje de ver la actividad física como un trabajo impuesto y pase a considerarla como algo muy beneficioso, placentero y se decida a incorporarla como una actividad más en su vida.

En el sexto grado del turno matutino del centro escolar Gabriela Mistral del Municipio de Matagalpa, en la mayoría de los estudiantes en la disciplina Educación Física y Deporte se ha podido observar y verificar por medio de conversaciones realizadas con el docente de esta área y los estudiantes la poca motivación. Ambos protagonistas nos dieron algunos puntos de vista, como, por ejemplo, el maestro expresó: poco interés de los estudiantes hacia la materia, algunos alumnos no participan de la clase, ponen pretextos para no realizar las actividades planeadas. Los estudiantes manifestaron: algunas actividades son difíciles y no las pueden realizar correctamente por su peso corporal, condición física, también que otras no son de su agrado.

También, una de las grandes causas de desinterés en los alumnos en el área de Educación Física, es el concepto que tienen sobre esta disciplina, algunos piensan que no es de mucha importancia y que, si realizan o no las actividades siempre aprobarán la clase. Además no ven esta disciplina educativa como otra, por eso no les interesa mucho ser partícipe de ella, estos también fueron puntos de vista de los estudiantes.

Tomando en cuenta, todo lo expuesto anteriormente, conlleva a formular las siguientes preguntas problema:

¿Cómo incide el juego como estrategia lúdica para la motivación de los estudiantes de sexto grado para integrarse en la asignatura de Educación Física y Deportes en el centro escolar Gabriela Mistral, Municipio de Matagalpa?

Para poder dar salida a nuestros objetivos específicos nos planteamos lo siguiente:

¿Cuáles son las estrategias implementadas por la docente en la disciplina Educación Física y Deporte para motivar a los estudiantes?

¿Cuáles son las estrategias lúdicas que contribuyen a la motivación de los estudiantes para la integración a la asignatura?

¿Qué juegos contribuyen a la motivación de los estudiantes para integrarse en la asignatura de Educación Física y Deporte?

1.3. Justificación

Metafóricamente nuestro cerebro es una herramienta poderosa, sin embargo, la mayor parte del tiempo, especialmente cuando nos sentimos desmotivados lo utilizamos para darle vuelta a nuestras preocupaciones. Aunque los pensamientos y preocupaciones de la niñez difieren a los de los adultos, estos también pueden expresar y sentir sentimientos negativos, pero normalmente son causados por sus estudios, en no poder realizar alguna actividad.

Según el docente de Educación Física y Deporte, el poco interés es un factor que afecta a los estudiantes del sexto grado en la disciplina de Educación Física del centro escolar Gabriela Mistral del Municipio de Matagalpa, ya que se puede afirmar por medio de la asistencia que casi no se involucran o se involucran al inicio y luego se salen de la actividad. También considera el poco interés, porque algunos de los estudiantes aún, teniendo ropa adecuada para esta área no llevan su ropa deportiva. Todo esto casi siempre sucede por lo que algunos alumnos no pueden realizar correctamente las actividades porque su físico no les ayuda, algunos son de más peso y otros de menos, es por esto que realizar actividades físicas adecuadas, de su interés ayudará a motivarlos y que siempre se integren tiempo completo a la clase.

Las actividades físicas y juegos aplicados por el docente en la disciplina Educación Física y las respuestas de los estudiantes de este centro de estudio, nos ayudó a identificar si estas son apropiadas, si motivan a los estudiantes y con esto proponer los innovadores que más ayuden en este proceso.

Por lo expresado anteriormente se considera de gran relevancia el tema de investigación, ya que en esta escuela los estudiantes en ocasiones se ven tristes, nerviosos, cansados y realizar juegos adecuados a sus capacidades, los mayores beneficiados serán ellos porque así, estarán motivados y atentos, no solo en la disciplina de Educación Física si no en todas las demás áreas.

II. Objetivos de la investigación

2.1. Objetivo general

Determinar la incidencia del juego como estrategia lúdica para la motivación de los estudiantes de sexto grado a integrarse en la asignatura de Educación Física y Deporte en el centro escolar Gabriela Mistral.

2.2. Objetivos específicos

- Describir estrategias metodológicas implementadas por la docente en la asignatura Educación Física y Deporte.
- Identificar estrategias lúdicas que contribuyen a la motivación de los estudiantes para integrarse a la asignatura.
- Proponer juegos que contribuyan a la motivación de los estudiantes para integrarse en la asignatura de Educación Física y Deporte.

III. Marco teórico

Este apartado contiene las diferentes conceptualizaciones de las variables juego y motivación, sus clasificaciones, tipos e importancia de estos en la asignatura de Educación Física y Deporte, plasmados por diversos autores, así como también nuestro propio concepto como investigadores.

Se inicia con las diferentes definiciones de diversos autores específicamente sobre juego:

3.1. Concepto de juegos

López y Vázquez (2018) sustentan:

Etimológicamente, la palabra “juego” procede de dos vocablos del latín: "iocus –i", que significa broma, chanza, gracia, chiste, y “lūdus –i”, que significa juego, diversión. Generalmente, el juego está asociado con la diversión, la recreación física, el placer y la alegría. (p. 42).

Gavira (2017) propone:

El juego es una actividad inherente al ser humano, que bien encauzada, y desarrollada de acuerdo a las condiciones de edad de las personas, y a las diferentes etapas, estimula el desarrollo y el dominio del cuerpo, favoreciendo la destreza, coordinación y el equilibrio; enriquece los movimientos; estimula el desarrollo de los sentidos; contribuye al desarrollo de habilidades y capacidades motrices, de la inteligencia, la imaginación y la creatividad. (p.15)

López y Vázquez (2018) propone la siguiente definición: “el juego es un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia”. (p.46).

Deportiva (2010) sostiene:

El juego es un fenómeno sociocultural con implicaciones psicológicas y pedagógicas que debe ser estudiado por docentes encargados de áreas de cultura física y por personas que forman un grupo social o familiar que necesiten modificar sus hábitos de vida y que busquen espacios recreativos abiertos o cerrados durante su tiempo libre. (p. 24)

Thió de Pol, Fusté, Martín Palou y Masnou (2011) afirman que el juego es: “Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego”.

En la actualidad, la sociedad es consciente de la necesidad de la práctica física y mental, como un medio de prevención de enfermedades y mantenimiento de un cuerpo saludable. Además de la importancia de participar en actividades de integración que produzcan una sana convivencia en el ámbito personal familiar y grupal. Por tal motivo, el juego, el deporte y la recreación desempeñan un papel muy importante en la motivación de las personas para lograr su vínculo en acciones lúdicas, crea en ellas el hábito y gusto por las prácticas de cultura física.

Las múltiples posibilidades cognoscitivas de entender el juego y la variedad de funciones de acuerdo con los campos de acción permiten que el juego se enfoque desde diversos campos teóricos.

Como equipo investigador, estamos de acuerdo con estos diversos autores porque el juego de eso se trata, de que el niño se divierta, se sienta libre, relajado: también ayuda a que el niño no esté pensando en cosas negativas si no en cosas positivas porque cuando el niño juega despeja su mente de todo lo malo.

3.2. Teorías del juego

A continuación, presentamos algunas de las teorías más importantes del siglo XX sobre el desarrollo del juego. (López y Vázquez ,2018)

3.2.1. Teoría de la derivación por ficción

Es una actitud diferente de la persona ante la realidad. El juego no puede diferenciarse de aquello que no lo es, ni por los comportamientos concretos, ni por las características de inmadurez de la persona, que estarán igualmente presentes cuando juegue como cuando no lo haga. Menos aún podría entenderse ese resto de juego que permanece presente en el comportamiento de las personas adultas, si ese fuera solo consecuencia de las condiciones que caracterizan la infancia.

La teoría denominada “teoría de la derivación por ficción”, sostiene que lo más importante en la vida del niño es el juego, y considera que la actividad lúdica es un dominio en el que están presentes las tendencias y necesidades que, posteriormente, estarán en juego en la vida de la persona adulta, la definición de juego viene dada por quien juega, por su modo de interaccionar con la realidad.

La clave del juego es su componente de ficción, su forma de definir la relación del niño con la realidad en ese contexto concreto. En este sentido, Claparède señala que el juego “es el puente que va a unir la escuela y la vida; el puente levadizo mediante el cual podrá penetrar en la fortaleza escolar, cuyas murallas parecían separarla para siempre”. Este autor, postula que el juego es el instrumento más útil para movilizar al niño, en lo que podría considerarse como escuela activa.

En su teoría sobre el juego, defiende que este persigue fines ficticios, los cuales vienen a dar satisfacción a las tendencias profundas cuando las circunstancias naturales dificultan las aspiraciones de nuestra intimidad, y sostiene que éste es una actitud abierta a la ficción, que puede ser modificable a partir de situarse en él “como sí”, lo que verdaderamente caracteriza el juego es la función simbólica.

Se puede decir que el niño quiere ser protagonista de los eventos y situaciones de la vida cotidiana, aunque este rol lo tiene perdido en favor del adulto. Así, mediante el juego, el niño puede recuperar este protagonismo, sirviéndole para recuperar su autoestima y para autoafirmarse. (Claparède, 1932)

3.2.2. Teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento

El juego consiste en un predominio de la asimilación sobre la acomodación. Cualquier adaptación al medio supone, en la teoría, un equilibrio entre ambos polos. Y si la imitación, la incorporación de comportamientos que obligan a modificar las propias estructuras intelectuales, “es el paradigma de la acomodación, el juego, en el que se distorsiona esa realidad externa a favor de la integridad de las propias estructuras, será el paradigma de la asimilación”.

El juego de ejercicio se da a lo largo del período sensorio motor (0-2 años) y corresponde a la necesidad de acción automática; en cuanto el niño ha superado las dificultades de

adaptación a una nueva situación utiliza las habilidades adquiridas para obtener placer funcional.

En este período el juego consiste en la repetición funcional de acciones sensorio motoras que “pierden” su finalidad y se reiteran por el solo placer que proporcionan al niño. Estas acciones inciden generalmente sobre contenidos sensoriales y motores; son ejercicios simples o combinaciones de acciones con o sin un fin aparente.

El juego simbólico (dominante entre los 2-3 y los 6-7 años) aparece alrededor de los 2 años y se caracteriza por el uso “simbólico” de los objetos: los objetos presentes en la situación no se toman en sí mismos, sino “representando” a otros objetos no presentes. Por ejemplo, cuando el niño juega con una caja de cartón como si fuese un coche o con trozos de papel como si fuesen billetes, está realizando juego simbólico. Este tipo de juego tiene su apogeo entre los 5 y los 6 años.

Deja de ser predominante hacia los 7 años, cuando es sustituido por los juegos de reglas, aunque el declive es paulatino, ya que se puede observar aún un juego intenso dependiendo de los niños o de los contextos que lo favorezcan. Los juegos de reglas aparecen entre los cuatro y los siete años, dependiendo en buena medida del contexto social de niño.

Comienzan siendo juegos de reglas simples y directamente unidas a la acción, y terminan, hacia los 12 años, siendo juegos de reglas complejas, más independientes de la acción, y en los que la lógica inductiva y deductiva, la formulación de hipótesis y la utilización de estrategias es frecuente. (Piaget, 1945)

3.2.3. Teoría sociocultural del juego

El juego es un proceso de sustitución; es la realización imaginaria, ilusoria, de deseos irrealizables; señala que la imaginación constituye esa nueva formación que falta en la conciencia del niño en la primera infancia, y que representa una forma específicamente humana de la actividad de la conciencia; cree que en el juego, el niño crea una situación ficticia y una estructura sentido/cosa, en la que el aspecto semántico, el significado de la palabra, el significado del objeto es dominante, determina su conducta; subraya que el niño no simboliza en el juego, sino que desea, satisface el deseo, hace pasar a través de la emoción

las categorías fundamentales de la realidad; y sostiene que un carácter esencial del juego es la regla, transformada en afecto.

El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el mismo, el niño está siempre por encima de su edad real. El juego contiene en sí mismo una serie de conductas que representan diversas tendencias evolutivas, y por esta razón es una fuente muy importante de desarrollo, los niños se proyectan en las actividades adultas de su cultura y recitan sus futuros papeles y valores.

Por delante del desarrollo, ya que así los niños comienzan a adquirir la motivación, capacidad y actitudes necesarias para su participación social, que únicamente pueden llevarse a cabo de forma completa con la ayuda de sus mayores y de sus semejantes Vygotsky. Así mismo, señala que la imitación es una regla interna de todo juego de representación.

A través de la misma “el niño se apropia del sentido sociocultural de toda actividad humana. El fondo del juego es social debido a que su naturaleza y su origen también lo son, subraya que la naturaleza de los juegos infantiles solo puede comprenderse por la correlación que existe entre éstos y la vida del niño en sociedad, considera que la utilización de objetos está subordinada al servicio de la comprensión de la vida social de relación, indica que el origen del juego simbólico está íntimamente relacionado con la formación cultural del niño, que está orientada por los adultos y manifiesta que el rol del niño en el juego protagonizado está vinculado orgánicamente a la regla, y que la regla se va destacando poco a poco como núcleo central del rol representado por el niño en este tipo de juego.

Desde la perspectiva sociocultural de la escuela soviética, el objetivo del juego es aprender del mundo de las personas adultas, de sus relaciones, sus actividades, transacciones y sistemas de organización y comunicación, la unidad fundamental del juego infantil es el juego protagonizado, característico de los últimos años de la etapa preescolar. Se trata, por tanto, de un juego social, cooperativo, de reconstrucción de roles adultos y de sus interacciones sociales. (Vygotsky, 1933; Elkonin, 1980)

3.2.4. Teoría del juego como instrumento de afirmación del yo

En su teoría del juego Chateau sostiene que el niño se desarrolla por el juego, señala que el gozo obtenido por el niño en el juego es un gozo moral, considera que el juego desempeña

en el niño el rol que el trabajo desempeña en el adulto, dice que el juego tiene su fin en sí mismo, en la afirmación del Yo, cree que la seriedad es una de las características esenciales del juego infantil y afirma que en el juego el niño muestra su inteligencia, su voluntad, su carácter dominador; en una palabra: su personalidad.

Una de las ideas más importantes de su teoría es “que el niño no sueña con ninguna cosa tanto como con ser adulto. El juego del niño, como toda su actividad, está regido por la gran sombra del Mayor” la búsqueda de afirmación del Yo se manifiesta en el juego en dos formas: la atracción del Mayor y el gusto por el orden, por la regla. Otra de las ideas principales de este autor es que el niño busca en el juego una prueba que le permita afirmar su Yo: es decir, su personalidad. Propone la siguiente clasificación de los juegos:

- Juegos sin ninguna regla: juegos funcionales, juegos con algo nuevo, juegos de destrucción, juegos de desorden, juegos de arrebató y juegos solitarios.
- Juegos reglados: juegos de imitación, juegos de construcción, juegos de regla arbitraria, juegos sociales, juegos figurativos, juegos de competición, danzas y ceremonias.

Los juegos sociales aparecen aproximadamente a los 7 años, ya que es a partir de esta edad cuando el niño asume los esquemas de las actitudes sociales y existen verdaderas situaciones de colaboración y de juego en equipo. (Chateau, 1958)

3.2.5. Teoría de la enculturación

En la teoría de la enculturación plantean que existe una relación entre el tipo de valores inculcados por una determinada cultura y la clase de juegos que, con objeto de garantizar la transmisión de los valores predominantes en una sociedad concreta, son promovidos por cada cultura. Los juegos son estructuras micro cósmicas de la cultura que atraen al individuo modelando los aspectos emocionales o cognoscitivos de su conflicto; el niño aprende de forma simple y directa a demostrar destreza, a arriesgarse y a fingir.

Gracias a este aprendizaje acumulativo el niño va aprendiendo a comportarse en adulto, relacionan su teoría de la enculturación con la economía de subsistencia y tecnología muy elemental, tecnología y organización moderadamente complejas, y organización social

compleja; consideran que el juego tiene esencialmente un valor adaptativo y de acomodación a la realidad, que le da una significación fundamentalmente positiva en el desarrollo del niño.

El juego constituye una salida de los conflictos personales del individuo, creados por el tipo peculiar de educación recibida en la infancia; señalan que el principio del aprendizaje por imitación formal e informal es inherente a la enculturación; y distinguen tres tipos de juegos:

a) Juegos de destreza física, practicados extensamente en las sociedades que recompensan el éxito y en las sociedades donde el temor al fracaso crea estados de ansiedad en el niño;

b) Juegos de azar, propios de las sociedades que valoran las tareas rutinarias que hacen mínimas concesiones a la iniciativa o a la autonomía individual.

c) Juegos de estrategia, asociados a las sociedades que valoran especialmente la obediencia a las órdenes emanadas de los dirigentes responsables.

Los juegos de estrategia se relacionan con los sistemas sociales, los juegos de azar con las creencias religiosas y los juegos de destreza física con el medio ambiente. La teoría de la enculturación concede gran importancia a la relación y las interacciones que se producen entre el medio en el que vive y se desarrolla el niño y el tipo de juego que este realiza. Mediante el juego se transmiten normas y valores fundamentales para vivir en una determinada cultura y sociedad.

Por ello, es importante considerar el contexto de la experiencia social a la hora de analizar el conocimiento que el niño está desarrollando acerca de los demás, ya que es difícil comprender el comportamiento humano y su desarrollo prescindiendo del contexto sociocultural el que aparece.

Esta teoría sostiene, que los juegos practicados por los niños en diferentes contextos responderían al marco sociocultural en el que surgen y, en este sentido, reproducirían los sesgos introducidos en los sistemas educativos concebidos, podemos decir “que el juego infantil ha presentado menos reticencias a la transculturación que el juego del adulto, y que la explicación reside en la percepción de ser considerado como una actividad menor, menos trascendente”.

Hoy en día el juego ocupa un lugar importante en el mundo infantil. A través de él, el niño aprende a conocer el mundo que le rodea, con las peculiaridades y limitaciones típicas de la edad y cultura a la que pertenece; el funcionamiento de las estructuras sociales, y las destrezas que necesitará en su vida adulta.

El juego favorece el proceso de identidad personal, enculturación y socialización, permite al niño aprender reglas, normas, valores, actitudes y comportamientos sociales que facilitan su integración en la escuela y en la comunidad en que vive. Es importante señalar que las relaciones entre las personas y la sociedad parecen salir reforzadas por algunas teorías del juego, como la de “función social” de Mead; la del desarrollo cognitivo de Piaget, y la de Sutton-Smith y Roberts sobre “enculturación conflictiva.” (SuttonSmith y Roberts 1964-1981)

3.2.6. Resumen de las teorías de los juegos

El siguiente cuadro es un esquema donde se encuentran más sistematizado las teorías de los juegos:

Teoría y su autor	Definición
Teoría de la derivación por ficción (Édouard Claparède, 1932)	Sostiene que lo más importante en la vida del niño es el juego, y considera que la actividad lúdica es un dominio en el que están presentes las tendencias y necesidades que, posteriormente, estarán en juego en la vida de la persona adulta, la definición de juego viene dada por quien juega, por su modo de interactuar con la realidad.
Teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento de (Piaget,1945)	El juego consiste en un predominio de la asimilación sobre la acomodación. Cualquier adaptación al medio supone, en la teoría, un equilibrio entre ambos polos. Y si la imitación, la incorporación de comportamientos que obligan a modificar las propias estructuras intelectuales, “es el paradigma de la acomodación,
Teoría sociocultural del juego (Vygotsky, 1933; Elkonin, 1980)	El juego es un proceso de sustitución; es la realización imaginaria, ilusoria, de deseos irrealizables; señala que la imaginación constituye esa nueva formación que falta en la conciencia del niño en la primera infancia, y que representa una forma específicamente humana de la actividad de la conciencia; cree que en el juego, el niño crea una situación ficticia y una estructura sentido/cosa, en la que el aspecto

	semántico, el significado de la palabra, el significado del objeto es dominante, determina su conducta.
Teoría del juego como instrumento de afirmación del yo (Chateau, 1958)	Chateau sostiene que el niño se desarrolla por el juego, señala que el gozo obtenido por el niño en el juego es un gozo moral, considera que el juego desempeña en el niño el rol que el trabajo desempeña en el adulto, dice que el juego tiene su fin en sí mismo, en la afirmación del Yo, cree que la seriedad es una de las características esenciales del juego infantil y afirma que en el juego el niño muestra su inteligencia, su voluntad, su carácter dominador; en una palabra: su personalidad.
Teoría de la enculturación (SuttonSmith y Roberts,1964-1981)	En su teoría de la enculturación plantean que existe una relación entre el tipo de valores inculcados por una determinada cultura y la clase de juegos que, con objeto de garantizar la transmisión de los valores predominantes en una sociedad concreta, son promovidos por cada cultura. Los juegos son estructuras micro cósmicas de la cultura que atraen al individuo modelando los aspectos emocionales o cognoscitivos de su conflicto; el niño aprende de forma simple y directa a demostrar destreza, a arriesgarse y a fingir.

3.3. Clasificación de los juegos

La clasificación de los juegos permite distinguir cual es la actividad necesaria a ejecutar con la finalidad de lograr el objetivo de aprendizaje en el niño.

Clasificación DE (2019) los clasifica en:

- **Espacio en el que se realiza:**

Interior

Son aquellos juegos que se llevan a cabo dentro del inmueble, de modo tal que estos se realizan con movimientos limitados para permitir el mayor roce entre los niños en cada uno de su desenvolvimiento.

Exterior

Son aquellos que se llevan a cabo en un espacio abierto, considerando que los mismos ameritan de mayores movimientos y además involucran gran cantidad de participantes, razón suficiente por la cual se deba desarrollar en planicies, parques y plazas.

- **El papel que desempeña el adulto:**

Los siguientes párrafos de la clasificación de los juegos también fueron planteados por el autor antes citado.

Libre

Son las actividades dinámicas en las cuales no se les establecen directrices a ninguno de los participantes, y estos pueden desarrollar los juegos con los cuales se sientan más cómodos y entretenidos.

Dirigido

En estos, el adulto interviene y supervisa la dinámica, la cual además se vuelve pedagógica.

Presenciado

En estos el niño puede jugar solo, es decir, sin ser dirigido, y pudiendo desenvolverse o ejecutar lo que desee, pero para eso es necesario la presencia del adulto quien solo lo observa.

Por lo general se tratan de juegos que implican retos para los niños y la cercanía del adulto le brinda seguridad.

- **Según el número de participantes:**

Individual

En este el niño juega solo, con un objeto o bien con un dispositivo.

Paralelo

Es la dinámica acorde a la cual, cada niño juega con un objeto pero de forma individual, pese a la compañía de sus compañeros.

Pareja o Grupos

Aquellos en los que se interrelacionan los niños unos con otros, bien sea de a dos, o en grupos mayores.

- **Por la actividad que promueve en el niño:**

Sensorial

Llamada así, porque amerita que el niño coloque en movimiento todos sus sentidos.

Motores

De acuerdo a este, el niño solo va a colocar en práctica sus extremidades tanto superiores como inferiores en movimiento.

Manipulativo

Ameritan colocar en práctica los niveles de fuerza y movimiento de los niños, por medio de la utilización de ciertos objetos como es el caso de poner presionar una pelota o bien moverse a través de unas telas.

Imitación

El adulto realiza una serie de movimientos que los niños deben de repetir, la diversión varía de acuerdo a los movimientos a emplear, pueden ser motores y ejercicios vocales (cantar, por ejemplo).

Simbólico

En la cual, los niños deben de brindarle un uso distintos a un objeto para el cual está destinado.

Verbal

Refiere a la práctica de canciones.

3.4. El juego didáctico

Chacón (2014) plantea que: “es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas”. (p.36).

Otro aspecto importante de (Chacón, 2014, p.37) es que, el juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad.

Agrega además que el uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área. Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica.

Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos. Una vez conocida la naturaleza del juego y sus elementos es donde el docente se pregunta cómo elaborar un juego, con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos para realizarlo, es allí cuando comienza a preguntarse cuáles son los materiales más adecuados para su realización y comienzan sus interrogantes

El propósito de generar estas inquietudes gira en torno a la importancia que conlleva utilizar dicha estrategia dentro del aula y que de alguna manera sencilla se puede crear sin la necesidad de manejar el tema a profundidad, además de que a partir de algunas soluciones prácticas se puede realizar esta tarea de forma agradable y cómoda tanto para el docente como para los alumnos. Todo ello con el fin de generar un aprendizaje efectivo a través de la diversión.

3.5. Importancia de los juegos en el aprendizaje

Jiménez (2017) explica que:

La importancia del juego en el aprendizaje escolar radica en que es la fuente del desarrollo tanto socio-emocional como cognoscitivo en los niños y las niñas. A través del juego aprenden a interactuar con sus pares y con todas las personas que lo rodean, los docentes, compañeros y familia en las vivencias, en el lenguaje, en el intercambio de ideas y la negociación. (p. 1).

Por consiguiente, en nuestra valoración creemos que los juegos escolares, cómo básicamente es la actividad que más le gusta realizar a los niños, son de mucha importancia porque les permite divertirse y despejar su mente de las demás actividades estresantes que realizan en el centro de estudio.

3.6. Elementos estructurales del juego

Castillo (2013) confirma que, “el juego en general posee una estructura resultante de la conjugación entre la forma y el contenido”. (p.16). Así mismo, este autor hace alusión a los procedimientos como los recursos necesarios para el funcionamiento de la actividad. Además, enfatiza que, los juegos son muy variados en su forma, por ejemplo, si dentro del juego se busca que los participantes sepan el nombre de sus compañeros se utilizan círculos concéntricos y señas que hagan posible identificar el nombre. Así mismo, se pueden formar pequeños grupos para interactuar constantemente o realizar encuestas con preguntas precisas y amables.

3.6.1. El contenido

Hace referencia al aspecto lúdico que busca la atención y al mismo tiempo implica una relación una moraleja o un aprendizaje físico qué va a incidir en las cualidades mentales sensitivas y físicas de los participantes.

Al llevar la forma y el contenido al desarrollo de un juego observamos como el contenido obedece al objetivo a la intención final del juego y la forma que permite el contacto de los participantes para su integración.

El cumplimiento del juego por sí mismo tiene valor, pero será más valioso por el logro de las expectativas y las necesidades particulares de los principales y generales grupo.

3.6.2. Los materiales

Buena parte de los juegos requieren materiales para su realización la mayoría de las veces son de fácil acceso como pelotas, lazos, latas, papeles, o elementos de desecho.

3.6.3. Las normas

Las normas guían la realización del juego, aunque son muy flexibles en muchos casos, se conservan la forma y el grupo pueden cambiar las normas para darle variedad al juego además de darle unidad al juego que se realiza en grupo, las normas enseñan a convivir pacíficamente a respetar lo establecido y a divertirse dentro de ellas.

3.7. Motivación

Ríos (2017) plantea: La motivación es un estímulo para satisfacer una necesidad, que mueve a una persona a realizar determinadas acciones y persistir en ellas. “La motivación es un factor relevante que conlleva el éxito en cualquier área”. (p.25).

La motivación es uno de los aspectos psicológicos que se relaciona más estrechamente con el desarrollo del ser humano. No se caracteriza como un rasgo personal, sino por la interacción de las personas con la situación, por ello varía de una persona a otra y en una misma persona puede variar en diferentes momentos y situaciones. (Herrera, 2016, p. 57)

En nuestra valoración creemos que la motivación es, simplemente la energía que necesitamos los seres humanos para emprender y sostener una acción o una conducta y no dejar estancado nuestros objetivos o las metas que queremos cumplir.

3.8. Tipos de motivación

Nosotros como seres humanos tenemos una energía que proviene del exterior o del interior que nos impulsa a realizar alguna actividad, sabemos que esa energía es la motivación, pero debemos de saber cuál es la motivación principal que necesitamos en la vida para alcanzar nuestros objetivos.

Gallardo (2018) clasifica los tipos de motivación en:

✓ Motivación intrínseca:

Considerada como un tipo de motivación positiva (la cual definiremos más adelante), la motivación intrínseca es aquella relacionada con nuestros deseos e impulsos internos.

Como bien su nombre indica, la motivación intrínseca viene de nosotros mismos y está dirigida a explorar, aprender y a obtener recompensas internas satisfactorias (placer, tranquilidad, felicidad,...). Según muchas teorías psicológicas, cuando una persona está motivada intrínsecamente tiene más probabilidades de mantener dicha motivación en un nivel alto y lograr así, sus objetivos.

✓ **Motivación extrínseca:**

En este caso, a pesar de tener una orientación positiva, la motivación extrínseca tiene su origen fuera de nosotros, es decir que viene inducida por nuestro medio. Este tipo de motivación en psicología se define como aquellos impulsos y elementos del exterior que elevan nuestra motivación y dirigen los actos hacia la persecución de un estímulo externo positivo (premios, dinero, aceptación social...)

Para la motivación en el aprendizaje, es más efectiva la motivación intrínseca. Sin embargo, el sistema educativo suele recompensar la motivación extrínseca en el aprendizaje.

✓ **Motivación positiva:**

Como bien indica su nombre, este tipo de motivación se define como la búsqueda de una recompensa positiva. Pongamos un ejemplo:

Las personas que están jugando a la lotería todos los días tienen una motivación extrínseca positiva (buscan una recompensa positiva externa: el dinero)

✓ **Motivación negativa:**

En este caso, las acciones originadas por la motivación estarán dirigidas a evitar un estímulo negativo (dolor, fracaso, pérdida de dinero...). Por ejemplo:

Cuando estamos en peligro, nuestra motivación para salir corriendo es intrínseca negativa. (Queremos evitar poner en riesgo nuestra integridad física)

✓ **Motivación personal o primaria:**

Este tipo de motivación es puramente intrínseca y se caracteriza por el hecho de que la recompensa está dirigida a satisfacer una necesidad propia del individuo, ya sea comida, agua, bienestar y placer.

✓ **Motivación secundaria:**

Por otro lado, si la motivación intrínseca está dirigida a lograr bienestar a través de los demás, se le conoce como motivación secundaria o social. Este tipo de motivación es algo más complejo de analizar porque las recompensas son difíciles de medir, entre ellas destacamos:

- La sensación de seguridad
- El respeto
- Sensación de pertinencia
- Reconocimiento social

Tipos de motivación en el deporte y en el aprendizaje

Finalmente, Gallardo (2018) también expresa que, existe una manera de clasificar la motivación según si la energía motivacional viene a corto plazo y está dirigida a una actividad en concreto o mejorar en un aspecto de nuestra vida.

✓ **Motivación centrada en el ego:**

También conocida como motivación en el deporte, es el impulso que nace de nuestro cuerpo y nos lleva a mantener un cierto ritmo de actividad física o un cierto nivel de atención para estudiar (en efecto, la motivación centrada en el ego también se puede aplicar a los estudios).

✓ **Motivación centrada en la tarea:**

Este tipo de motivación en la psicología se define como, las ganas que uno tiene de mejorar y de progresar en un campo concreto de nuestras vidas, ya sea en los estudios, el deporte o la vida laboral. La motivación centrada en la tarea busca el progreso a largo plazo.

3.9. Importancia de la motivación en la Educación Física

Sanz (2016) define:

La Educación Física como forma de actividad humana requiere por parte de la personalidad un móvil para poder ejecutarse, de ahí que la motivación como componente de la regulación inductora asuma en ella una importancia decisiva.

Uno de los procesos esenciales que permite a los alumnos esforzarse por cumplir las acciones dentro de la clase es la motivación, este es uno de los factores más importante que condiciona la Educación Física.

En la Educación Física, como en toda actividad humana, la motivación constituye el componente más importante dentro de los procesos inductores de la personalidad, siendo en este caso quien determina la dirección o nivel de activación de la conducta hacia la actividad física en cuestión. (p 26)

López (2006) afirma: “La motivación contribuye a despertar en los alumnos el deseo de realizar actividades de carácter físico deportivas”.

En nuestra opinión como investigadores, la motivación hacia la Educación Física influye también en la actitud que adoptan los alumnos, el modo en que realizan las actividades, así como en el nivel de esfuerzo que requieren para cumplir con las tareas de la misma.

Cuando los alumnos no se hallan motivados por participar activamente y disfrutar de las clases de Educación Física, los resultados que se obtienen en las acciones que dentro de ella se llevan a cabo no son los más favorables, lo que limita a su vez la capacidad de mantenerse en dicha actividad y superar conscientemente los obstáculos que se puedan presentar en el camino hacia el logro de los objetivos.

Asumir la Educación Física como una necesidad de bienestar y salud para la persona que contribuya a la motivación por realizarla, permite una mejor disposición y toma de conciencia en el proceso de aprendizaje y perfeccionamiento de las habilidades y capacidades a desarrollar e influye en la incorporación de la práctica de ejercicios físicos como un hábito de vida. (Sanz, 2016, p. 35)

Todo profesor de Educación Física debe lograr que sus alumnos se encuentren motivados hacia las ejecuciones que se realizan, de ello depende en gran medida el éxito de la clase.

IV. Diseño metodológico

Esta investigación se llevó a cabo en el centro escolar Gabriela Mistral, ubicado en el área urbana al este de la ciudad de Matagalpa. Este centro educativo cuenta con una matrícula de 485 estudiantes de pre-escolar, primaria y secundaria, con 19 docentes que laboran activamente, su infraestructura está compuesta por 12 aulas, tres pabellones, una cancha y servicios sanitarios.

4.1. Paradigma

Un paradigma Ramos (2015) afirma:

Es un conjunto de suposiciones que mantienen interrelación respecto a la interpretación del mundo, además, el paradigma sirve como una guía base para los profesionales dentro de su disciplina, ya que indica las diferentes problemáticas que se deben tratar y busca un marco referencial en el cual se aclaren las interrogantes mediante una epistemología adecuada (p. 10)

El paradigma de esta investigación es interpretativo ya que los estudiantes no descubren el conocimiento, sino que lo construyen, para dar sentido a su experiencia, y constantemente comprueban o modifican estas construcciones con aportes de nuevas experiencias.

Los estudiantes obtuvieron nuevas experiencias al realizar nuevos juegos, también al integrarse a la clase pudieron interactuar más física y socialmente en este espacio de educación, pero el resultado no solo fue interactuar, sino que aparte de eso, aumentaron sus conocimientos sobre lo importante que es integrarse a todas las sesiones de clase en la asignatura de Educación Física y Deporte.

Godínez (2013) explica que la base epistemológica de este paradigma es el construccionismo que se detona a partir de la concepción de aprendizaje según la cual, la persona aprende por medio de su interacción con el mundo físico, social y cultural en el que está inmerso. Así que el conocimiento será el producto del trabajo intelectual propio y resultado de las vivencias del individuo desde que nace (p. 5)

4.2. Tipo de investigación

Según su aplicabilidad es de carácter descriptivo ya que se formularon interrogantes y respuestas que nos ayudaron a proponer diferentes juegos que facilitamos a los docentes con el objetivo de dar soluciones a la problemática encontrada.

Sampieri et al. (2014) “Busca especificar propiedades y características importantes de cualquier fenómeno que se analice. Describe tendencias de un grupo o población” (p. 92)

Según el tiempo de realización es transversal, Sampieri *et al.* (2014). Afirma “Los diseños de investigación transversal recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único” (p. 154)

4.3. Enfoque filosófico de la investigación

La investigación cualitativa estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas. Utiliza variedad de instrumentos para recoger información como las entrevistas, imágenes, observaciones, historias de vida, en las que se describen las rutinas y las situaciones problemáticas, así como los significados en la vida de los participantes. (Blasco y Pérez, 2007, p.24)

El enfoque de esta investigación es cualitativa, porque para la recogida de información nos basamos en la observación, en respuestas abiertas que obtuvimos en la entrevista y el grupo focal, esto nos permitió conocer el punto de vista del estudiante y del docente y a la vez responder las interrogantes de investigación.

4.4. Población y muestra

Hernández, Fernández y Baptista (2014) afirman que la población es un “conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones (p. 174). Así mismo estos autores plantean que, “la muestra es, en esencia, un subgrupo de la población. Digamos que es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población” (p. 175)

De modo que, en el presente estudio, la población está constituida por 20 estudiantes del sexto grado y un docente del centro escolar Gabriela Mistral.

Como es un grupo pequeño, la muestra la conformó toda la población. La técnica de muestreo empleada fue no probabilística, ya que los estudiantes seleccionados tuvieron la misma edad y compartieron rasgos similares, esto nos ayudó a sentar el tema investigación. Cabe resaltar que el docente no solo imparte la asignatura de Educación Física y Deporte.

4.5. Técnicas e instrumentos de recogida de datos

4.5.1. Métodos empíricos

Según Cerezal y Fiallo (2005) aseguran que:

El conocimiento empírico es aquel tomado de la práctica, analizado y sistematizado por vía experimental mediante la observación reiterada y la experimentación. Constituye la primera etapa del conocimiento, donde el hombre obtiene el reflejo del mundo circundante a través de sensaciones, percepciones y representaciones. (p. 32)

Para esta investigación se aplicaron técnicas como la entrevista a docentes, también se realizó un grupo focal dirigido a X estudiantes y la observación que se aplicó a los sujetos de estudio.

4.5.2. Métodos teóricos

Rodríguez (2017) explica que:

El conocimiento teórico constituye el segundo nivel, donde, mediante los procesos lógicos del pensamiento, el hombre analiza, sintetiza, generaliza y extrae conclusiones sobre la esencia y los vínculos internos de los procesos, hechos y fenómenos, para explicarlos y descubrir las leyes que los rigen y poder agruparlos en un sistema único que son las teorías. (p. 45)

Utilizaremos el método inductivo, ya que permitió sintetizar y parafrasear las citas colocadas en el marco de referencia proveniente de la fuente de información como libros, revistas y documentos de internet.

4.5.3. Observación

La observación según Hernández et al (2014) es “comprender procesos, vinculaciones entre personas y sus situaciones, experiencias o circunstancias, los eventos que suceden al paso del tiempo y los patrones que se desarrollan” (p. 399).

En este estudio se realizó solamente la observación directa, para esto antes de iniciar la clase le explicamos al docente y a los estudiantes el porqué de nuestras visitas. Así pues, realizamos cuatro visitas, en donde todas nos dispusimos a observar cómo se desarrollaba la clase, cómo era la actitud del docente y de los estudiantes, si todos se integraban o no, si el docente usaba materiales y si respetaba con el tiempo establecido. (Anexo 4)

4.5.4. Grupo focal

La técnica de grupos focales es un espacio de opinión para captar el sentir, pensar y vivir de los individuos, provocando auto explicaciones para obtener datos cualitativos. (Hamui y Sutton, 2012)

A fin de profundizar en el tema y conocer la perspectiva de los estudiantes el cuestionario, estuvo conformado por 7 preguntas abiertas semis-estructuradas. Se seleccionaron 9 estudiantes que asistieron a una sección de discusión o grupo focal. (Anexo 2)

4.5.5. Entrevista

Denzin y Lincoln (2005) sostienen que la entrevista es “una conversación, es el arte de realizar preguntas y escuchar respuesta. La entrevista es de tipo semiestructurada, permite al investigador seguir una guía de conversación y a la vez introducir otras preguntas relacionadas al tema”.

Dicha técnica se aplicó al docente de la asignatura de Educación Física y Deporte del centro escolar Gabriela Mistral. La guía de entrevista constó de 9 preguntas que brindaron la oportunidad al entrevistado de exponer ampliamente su punto de vista. (Anexo 3)

4.5.6. Encuesta

La encuesta es “un procedimiento dentro de los diseños de una investigación descriptiva en el que el investigador recopila datos mediante un cuestionario previamente diseñado” (Johnson y Patricia Kuby, 2016)

La guía de la encuesta elaborada en nuestra investigación, constó de 10 preguntas (anexo 5), en la cual el estudiante debió marcar con una x en donde según su punto de vista era la respuesta adecuada. Esta la realizamos para constatar cómo se sentían antes y después de recibir la clase de Educación Física y Deporte.

4.6. Procedimientos de análisis de datos

Los datos obtenidos de la entrevista al docente, del grupo focal, de la guía de observación y de la encuesta se organizaron en las matrices de salidas, los que fueron analizados y comparados individualmente. Así mismo, los documentos encontrados en internet se contrastaron con la información obtenida por los participantes.

4.7. Procedimientos metodológicos del estudio

4.7.1. Fase de planificación o preparatoria

Primero se planteó el tema de investigación, luego se determinó el objetivo general y los específicos. A partir de los propósitos se identificaron los subtemas del marco teórico el cual está compuesto por concepto de juego, motivación, tipos de juego, juegos didácticos entre otros.

4.7.2. Fase de ejecución o trabajo de campo

El grupo focal se aplicó a los estudiantes de sexto grado del centro escolar Gabriela Mistral. La entrevista a profundidad fue enfocada en el docente de Educación Física y Deportes. Posteriormente se realizó el respectivo análisis de los instrumentos.

4.7.3. Informe final o fase informática

Se realizó un informe final con los resultados obtenidos de los instrumentos, técnicas aplicadas, las conclusiones y recomendaciones, con el fin de que este ayude a docentes y estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje y que estén aún más conscientes de la importancia que tienen los juegos.

4.8. Sistema de categorías

Objetivos específicos	Dimensión	Definición conceptual	Categorías	Sub categorías	Informantes	Guía de revisión Documental	Guía de entrevista	Guía de observación	Guía de Grupo focal
Describir estrategias metodológicas implementadas por la docente en la asignatura Educación Física y Deporte.	Estrategias metodológicas	Son un conjunto sucesivo de actividades organizadas y planificadas que permiten la construcción del conocimiento escolar y particular. (Riquelme, 2018)	Plan didáctico	Juegos, deportes, ilustraciones, charlas, demostraciones y correcciones	Docente Estudiantes	Revisión de plan del docente y de la malla curricular del MINED	✓	✓	✓
Identificar estrategias lúdicas que contribuyen a la motivación de los estudiantes para integrarse a la asignatura.	Motivación	La motivación es un estímulo para satisfacer una necesidad, que mueven a una persona a realizar determinadas acciones y persistir en ellas. “La motivación es un factor relevante que conlleva el éxito en cualquier área (...) y se requiere de disposición y el interés del niño o niña para obtener el aprendizaje. (Ríos, 2017)		Puntualidad y asistencia Integración a la clase, expresiones corporales de los estudiantes a la hora de la clase.				✓	✓
Proponer juegos que contribuyan a la motivación de los estudiantes para integrarse en la asignatura de Educación Física y Deporte.	Juegos	Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou, Masnou (2007) afirman que el juego es “una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego”. (p. 128)	Juegos y deportes	Encostalados, la cuchara con el huevo, carreras de velocidad y de relevo, rayuela, tinaja, túnel, pañuelo, fútbol, kit bol				✓	✓

V. Análisis de resultados

Para realizar el presente capítulo, se aplicó cada uno de los instrumentos diseñados para la recopilación de los datos necesarios y dar salida a nuestros objetivos.

Una vez aplicados los instrumentos, se procedió a transcribir fielmente la información obtenida de la entrevista, grupo focal, encuesta, revisión de documentos y guías de observación en el desarrollo de la clase de Educación Física y Deporte del colegio Gabriela Mistral. A continuación, se presentan los resultados, los cuales se abordan de acuerdo con cada uno de los objetivos planteados en esta investigación.

Estrategias metodológicas implementadas por la docente en la asignatura Educación Física y Deporte

En relación a la experiencia docente, la profesora manifestó que lleva tres años impartiendo la asignatura de Educación Física y Deporte, considera que aunque ha sido muy poca su experiencia, sustentó con certeza que este espacio le permite la liberación de muchas tensiones, se divierte y aprende de cada grupo.

En cuanto a la importancia de los juegos, explicó que los juegos, le permiten al estudiante distraerse de diferentes problemas que tienen en casa y en la escuela porque cuando realizan juegos se divierten y se olvidan de todo, también los motiva a participar en las demás clases y desarrolla muchas habilidades tanto físicas como mentales.

Jiménez (2017) explica que, “a través del juego aprenden a interactuar con sus pares y con todas las personas que lo rodean, los docentes, compañeros y familia en las vivencias, en el lenguaje y en el intercambio de ideas”. (p. 22), este concepto hace evidenciar más de lo importante que es realizar juegos en las clases.

El docente implementa el juego como estrategia lúdica por dos razones:

La primera porque en la malla curricular del MINED (Educación Física y práctica deportiva) en la unidad V (juegos infantiles recreativos) incluye el juego y la otra porque, está clara de los diversos beneficios y valores que se practican al realizar juegos. Según ella, no aplica los mismos juegos siempre, va depender de los contenidos y los objetivos plateados. Mencionó que unos de los limitantes para realizar juegos es la falta de materiales.

Según los estudiantes, la docente sí realiza juegos (fútbol y carreras), pero casi siempre son los mismos y aunque a la mayoría de ellos les gustan los juegos que se realizan, después de cierto tiempo, la clase se vuelve un poco aburrida.

En nuestra observación pudimos constatar las respuestas de los estudiantes y también las del docente. La docente sí realiza juegos, pero son parecidos o iguales y la respuesta de los estudiantes inmediatamente es, “ese ya lo habíamos hecho”, con un tono de voz no muy agradable. Otro aspecto que notamos es que no se cumple con el tiempo establecido para la clase.

Por otra parte, realizamos revisión de la malla curricular del MINED y verificamos que, en efecto, sí sugiere diversos juegos para enriquecer la clase de Educación Física y Deporte.

De acuerdo con lo observado en el plan de la docente y la entrevista dirigida a su persona, las estrategias metodológicas que utiliza en la clase son:

- Calentamientos
- Juegos tradicionales
- Juegos pre deportivos
- Competencias
- Investigaciones
- Correcciones y demostraciones de todas las actividades

En nuestra opinión, dichas estrategias pueden ayudar al aprendizaje y motivación, pero sí se plasman y se desarrollan. Afirmamos esto, pues la docente en su plan plasma las actividades de manera correcta de lo primero a lo último y Riquelme (2018) dice que: “las estrategias son un conjunto sucesivo de actividades organizadas y planificadas que permiten la construcción del conocimiento escolar y particular”. (p.27). Pero como antes lo mencionamos todas las estrategias planteadas ayudan en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero siempre y cuando se desarrollen, planteamos esto, ya que en nuestra observación, no verificamos que la docente desarrolla las actividades que planifica y respondió en la entrevista.

Estrategias lúdicas que contribuyen a la motivación de los estudiantes para integrarse a la asignatura

Cuando los estudiantes salen del aula y van a recibir la asignatura de Educación Física y Deporte, llegan estirando sus extremidades, haciendo flexiones, todo esto por pasar bastante tiempo sentados recibiendo otras clase, es por esta razón que realizar calentamiento general es muy satisfactorio para ellos, así como también les gusta mostrar su velocidad y jugar preferiblemente en grupo.

Aseguramos esto, pues en nuestras observaciones a las sesiones de clase, cuando realizaban las actividades antes mencionadas, los estudiantes se mostraban entusiasmados y motivados, demostraban esto con sus expresiones corporales, con sus sonrisas y e integración a la clase. También verificamos lo anterior en el grupo focal, ya que cuando preguntamos, qué es lo que más les gusta en esta asignatura, todos mencionaron estas tres actividades.

Otro aspecto que pudimos notar es que no todos los estudiantes tienen las mismas capacidades. Por ello, las actividades o juegos individuales para algunos no son de mucha satisfacción, pero para otros sí.

Por tanto, cuando son juegos de manera individual, los estudiantes con más pesos son los que casi no se integran y en los de fuerzas son los más delgados. Cabe resaltar que no es en todos los casos, pero cuando ocurren tales situaciones es ahí donde nosotros como docentes debemos motivarlos, con nuevas estrategias.

La mayoría de los participantes plantearon que, les gustaría realizar juegos en grupos, casi nadie opto por juegos individuales. En todo caso esta situación siempre pasará, pues no todos tienen las mismas capacidades; por tal razón, es recomendable desarrollar en su mayoría juegos colectivos, donde se promuevan valores como el compañerismo y colaboración.

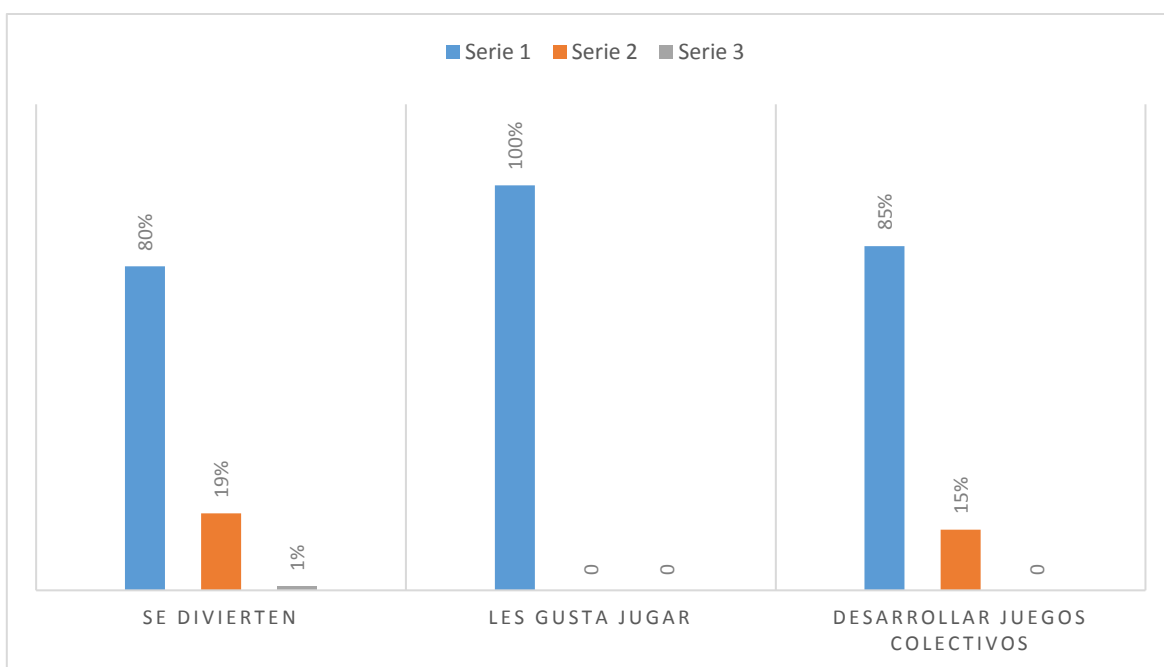
En otro orden, en los centros de estudios, específicamente en la disciplina de Educación Física y Deporte los estudiantes no suelen motivarse para realizar bien las actividades, somos nosotros los docentes que tenemos que motivarlos con estrategias lúdicas o metodológicas para que se integren y desarrollen las actividades, esto es un deber de los docentes, ya que si todos los estudiantes realizan las actividades, se podrán cumplir todos los objetivos plateados.

Para dar la explicación anterior nos basamos en el pensamiento de Sanz (2016) referente a que “uno de los procesos esenciales que permite a los alumnos esforzarse por cumplir las acciones dentro de la clase es la motivación, este es uno de los factores más importante que

condiciona la Educación Física”. Un estudiante motivado puede desarrollar cualquier actividad por más complicada que le parezca.

Por otro lado, en la encuesta que realizamos (anexo 5), verificamos que a los estudiantes les gusta la clase de Educación Física, ya que la mayoría planteó que se divierten cuando desarrollan juegos.

Motivación de los estudiantes en la asignatura.



Como observamos en la tabla anterior, el 80% plasmó que en esta disciplina siempre se divierten, el otro 19% casi siempre y el 1% restante que a veces. Mientras que un 100% contestó que jugar es lo que siempre les gusta, así como también todos dijeron que los juegos siempre les brindan muchos beneficios: buena salud, diversión, práctica de valores y ser creativos. El 85% planteó que les gustan más los juegos colectivos y el otro 15% que a veces les gusta jugar en grupo, este 15% está constituido por los estudiantes que tienen capacidades superiores a los demás y no tienen ningún problema en jugar individualmente.

En nuestro análisis podemos decir con certeza que, a los estudiantes les gusta la asignatura de Educación Física y Deporte, ya que están conscientes de los diversos beneficios que les brindan al participar de ella. De modo que, nuestra única tarea como docentes es buscar y aplicar estrategias para que los estudiantes siempre se integren cuando se encuentren desmotivados. Una estrategia segura que ayudará en este proceso es desarrollar diversos juegos.

Juegos que contribuyan a la motivación de los estudiantes para integrarse en la asignatura de Educación Física y Deporte

Ya que los juegos que más les gusta realizar a los estudiantes son los que se hacen de manera colectiva, es recomendable desarrollar juegos en su mayoría que sean grupales. Pero también, es importante desarrollar de vez en cuando juegos o actividades de manera individual para desarrollar las capacidades de cada estudiante, es aquí donde más necesitan motivación para que realicen la actividad, una estrategia que se puede emplear, es darles charlas motivacionales, **en donde les dejemos claro que el único objetivo de jugar es divertirse y practicar los valores, que no importa quien gane o pierda, lo importante es divertirse.**

Otra estrategia que ayudaría mucho para que el estudiante participe de estos juegos, es poner a jugar a los estudiantes con capacidades similares, peso corporal y del mismo sexo, para no desmotivarlos aún más, al ver que no tendrán oportunidad de ganar si los ponemos con compañeros con capacidades superiores.

Por otra parte, todos los estudiantes respondieron que la mayoría de los juegos son de su agrado, pero en la observación verificamos que no todos se integran. Si bien es cierto hemos podido constatar que, a todos les gusta la clase, pero no todos los juegos que se realizan son de su interés.

Es necesario aclarar que a los estudiantes de primaria, casi todos los juegos les parecen divertido, pero los que plasmamos a continuación, son los que les garantizan aún más diversión. **Argumentamos esto, porque como equipo investigador desarrollamos varios juegos (anexo 6), esto con el objetivo de hacer un diagnóstico y estar aún más seguros que los juegos que proponemos contribuyen a la motivación e integración de los estudiantes en la signatura, pues no podemos proponer juegos sin antes tener pruebas de que estos en verdad ayudan en este proceso.**

Después de realizar algunos juegos de los propuestos por el equipo, el resultado fue muy notorio, ya que se integraron todos los educandos; quienes disfrutaron mucho y en la evaluación de la sesión, dijeron que se divirtieron demasiado, ya que realizaron juegos que no habían jugado desde hace mucho tiempo y fue muy lindo volver a vivir esas experiencias, también dijeron que si todas las clases fueran de la misma manera siempre participaran y además nos pidieron que desarrolláramos más juegos; pues bien con los resultados obtenidos en este diagnóstico, tenemos la certeza que los juegos siguientes si contribuirán a la motivación e integración de los estudiantes en la asignatura.

Juegos colectivos

Estos juegos se pueden realizar siempre en todas las clases, ya que no se necesita de mucho tiempo para poder realizarlos, después de cada clase se pueden dejar unos 5 minutos o dependiendo del grupo, si es un grupo grande, se necesitará más tiempo y si es pequeño sería menos tiempo, pero así con esto, satisfacer a los estudiantes de primaria en lo que más les gusta que es divertirse, cabe resaltar que son juegos variados, es decir, juegos tradicionales y pre-deportivos.

✓ Partidos de fútbol o cualquier otro deporte en grupo de manera amistoso

Materiales: pelotas del deporte a realizar.

Contenido: juegos pre- deportivos.

Desarrollo

Se forman dos grupos con iguales integrantes, en cualquier deporte ya está plasmado la cantidad de participantes a competir, es una regla, pero en este caso se convierte en un juego y se pueden hacer variaciones. Es decir, jugar con los integrantes que se encuentren, ya que como en cualquier juego el objetivo es divertirse.

✓ Carreras de relevo

Materiales: ninguno.

Contenido: Agilidad.

Desarrollo

Se forman dos grupos colocados en hilera, se establece una distancia en donde cada participante deberá correr ida y vuelta hasta que le de la mano a su compañero y así sucesivamente hasta que todos corran, gana el equipo que termine primero.

✓ **El túnel**

Materiales: pelotas.

Contenido: Agilidad y flexibilidad.

Desarrollo

Se forman dos grupos colocados en hilera, todos los participantes deberán estar abiertos a la anchura de los hombros, el primero de cada grupo tendrá la pelota. Esta deberá pasar por debajo de todos los integrantes, el último de cada fila tomará el balón, tendrá que correr e irse a posicionar de primero para realizar el mismo proceso.

✓ **El pañuelo**

Material: pañuelo.

Contenido: Agilidad y velocidad.

Desarrollo

Se forman dos grupos colocados en fila, un grupo en el extremo de la cancha y el otro del otro extremo, a cada integrante de cada grupo se le denomina un número, el que dirige el juego se situará en medio de la cancha sosteniendo un pañuelo, el deberá decir un número de los asignados, los participantes de cada grupo designados con el número que el profesor indique, deberán de correr hasta donde se encuentra el docente y tratar de tomar el pañuelo antes que su contrincante.

✓ **Kit bol**

Material: balón.

Contenido: juegos pre-deportivos.

Desarrollo

Se forman dos grupos, se ponen tres bases al igual que en el béisbol, un grupo cubrirá y el otro bateará, es similar al béisbol, con la única diferencia que se batea con el pie y como es un juego pre-deportivo los jugadores que cubren, se posicionan donde ellos crean conveniente.

✓ **Carrera de tres pies**

Material: ninguno.

Contenido: Equilibrio y coordinación.

Desarrollo

Se forman dos tríos, estos deberán tomarse de la mano y correr usando cada quien solo un pie.

✓ **Pies amarrados**

Material: cinta desiva.

Contenido: coordinación.

Desarrollo

Se forman dos grupos en hilera con un brazo de distancia, se atan a todos los participantes de ambos pies con la cinta desiva, luego ya todos atados, ambos grupos deberán coordinarse, caminar y llegar hasta la meta.

✓ **Carreras sentados**

Material: ninguno.

Contenido: flexibilidad y coordinación.

Desarrollo

Se forman dos grupos, sentados en el piso uno detrás del otro, flexionan sus rodillas, el de adelante se agarra del tobillo del que está situado detrás de él y deberán desplazarse usando solo sus glúteos hasta llegar a la meta.

✓ **Tinajas**

Materiales: ninguno.

Contenido: fuerza.

Desarrollo

En tríos, uno deberá ser la tinajita, se posicionará flexionando sus rodillas y sus brazos por debajo de ellas. Sus compañeros lo sujetarán de cada brazo, corren y lo llevan hacia la meta.

✓ **Teléfono roto**

Material: ninguno.

Contenido: agilidad.

Desarrollo

Se forman dos grupos, situados de cualquier manera, el que dirige la actividad le dirá una frase al primero de cada grupo, el primero se la dirá al segundo en el oído, el segundo al tercero y así sucesivamente. Cuando la frase llega al último, este la tendrá que decir en voz alta para ver si es o no la misma que dijo el dirigente del juego. Gana el que al final diga la frase correcta.

Juegos individuales

A continuación, presentamos 8 juegos que se pueden realizar de manera individual.

Debemos de tener en cuenta que el tiempo para estos juegos debe ser corto ya que todos los estudiantes deben participar y ellos necesitan estar siempre activos, cabe resaltar que al igual que en los juegos anteriores, el tiempo también varía dependiendo del número de participantes.

Estos juegos se hacen con el objetivo de desarrollar las capacidades motoras del estudiante.

✓ **El reloj**

Material: bolsa, balón y sogas.

Contenido: agilidad y coordinación.

Desarrollo

Se colocan los participantes en círculo, el dirigente del juego se coloca en el centro, mete el balón en la bolsa y la amarra con un extremo de la soga, luego la sujeta del otro extremo y pasará por debajo de los integrantes el balón, estos para que no los toque deberán saltar, va saliendo aquel que el balón los toque, gana el que queda de último.

✓ **Tiro al blanco**

Material: botellas y pelota.

Contenido: fuerza.

Desarrollo

Se colocan varias botellas a una cierta distancia, el jugador con la pelota deberá de tratar de tirarlas.

✓ **Carreras de velocidad**

Material: Ninguno.

Contenido: velocidad

Desarrollo

En parejas, deberán correr una distancia establecida en manera de competencia.

✓ **Stop**

Materiales: Ninguno.

Contenido: agilidad, fuerza y equilibrio.

Desarrollo

En círculo y agarrados de la mano, los participantes tendrán que rotar e ir cantando lo siguiente: “un, dos, tres, chocolate pinolillo stop”, en el momento cuando digan stop, deberán de quedarse quietos sin importar la posición como quedan, si se mueven pierden y salen del juego.

✓ **Encostalados**

Materiales: sacos.

Contenido: coordinación y resistencia.

Los participantes se colocan en el punto de partida y dentro de un saco, deberán desplazarse dentro de ellos hasta la meta.

✓ **La cuchara y el huevo**

Materiales: cuchara y huevo.

Contenido: equilibrio y coordinación.

Desarrollo

Los participantes se colocan en el punto de partida, se colocarán la parte delgada de la cuchara en su boca y en el otro extremo el huevo, deberán desplazarse hasta la meta sin dejar de caer el huevo.

✓ **Estatua**

Materiales: Ninguno

Contenido: velocidad y agilidad.

Desarrollo

Uno de los participantes, será el que persiga a los demás, cuando este toque a uno, ya no se podrá mover, es decir, se convertirá en estatua, gana el último que no se haya dejado tocar.

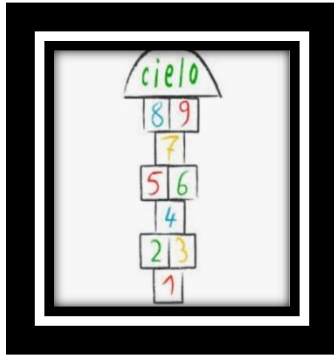
✓ **Rayuela**

Materiales: ceniza.

Contenido: equilibrio.

Desarrollo

Se dibuja la siguiente figura en el piso o campo.



Los participantes deberán de cruzar parte por parte la figura hasta llegar al cielo, pero lo harán lanzando un objeto a cada parte. Si este no cae en la parte donde lo lanza será el turno del otro jugador. Gana el primero que llegue al cielo.

VI. Conclusiones

Luego de analizar los resultados obtenidos a través de los instrumentos aplicados se concluye:

Las estrategias metodológicas que el docente plasma en su plan para hacer que los estudiantes se integren a la asignatura son: Hacer demostraciones y correcciones de las actividades, investigaciones, juegos pre deportivo y juegos tradicionales. De nuestra perspectiva como equipo investigador: cuando se plasman en el plan y se desarrollan verdaderamente en el área, las estrategias anteriores influyen positivamente en la integración y motivación del estudiante.

En efecto, el MINED sugiere diversos juegos para enriquecer la clase, y aunque el docente está consciente de la importancia que tienen los juegos, no los desarrolla siempre, ya sea por el tiempo u otros aspectos que se le presentan.

Las actividades lúdicas que más contribuyen a la motivación del estudiante para integrarse en la asignatura según nuestra observación e integración, son realizar calentamiento general, mostrar su velocidad y realizar juegos preferiblemente en grupos.

Es importante desarrollar juegos de manera colectiva, **ya que en ellos los estudiantes, comparten sus emociones y practican valores tales como el compañerismo, respeto, solidaridad, perdón, amor, tolerancia, en fin diversos valores que hacen a un individuo ser buena persona en la sociedad.** Pero también es necesario realizar juegos individuales, para desarrollar las capacidades motoras de cada uno de ellos.

Todos los juegos empleados de manera adecuada, de acuerdo a las edades de los estudiantes les brindan diversos beneficios, los cuales son importantes en el desarrollo de sus vidas.

VII. Recomendaciones

En base al análisis y resultados obtenidos en este proceso de investigación, nosotros como equipo investigador hacemos las siguientes recomendaciones a los docentes de Educación Física y Deporte, así como también a los estudiantes.

A los docentes:

Emplear y desarrollar estrategias motivadoras, para que todos sus estudiantes se integren a la clase de Educación Física y Deporte.

Realizar juegos y actividades variadas para no caer en la rutina, los juegos que nosotros proponemos son una buena opción.

Desarrollar los distintos juegos que están plasmados en la malla por parte de MINED y adecuarlas a las necesidades que presentan los estudiantes, puesto que cada uno tiene cualidades y habilidades diferentes.

Cumplir y respetar con el horario establecido para la asignatura.

A los estudiantes:

Que no interpreten la asignatura Educación Física y Deportes como un área de poco uso educativo, sino como un medio que les aporte a su proceso de aprendizaje.

Integrarse a todos los juegos que desarrolla el docente, ya que estos les aportan diversos beneficios.

Es meritorio destacar que, en estos tiempos muchos estudiantes prefieren jugar con su dispositivo móvil, razón por la cual recomendamos jugar más de manera real y no virtual.

VIII. Bibliografía

- Alicia Hamui-Sutton, M. V.-R. (10 de Septiembre de 2012). *La técnica de grupos focales*.
Obtenido de <https://www.redalyc.org>
- Andrés Rodríguez Jiménez, A. O. (1 de Julio de 2017). Obtenido de pdf/206/20652069006:
<https://www.redalyc.org>
- Castillo Cruz, S. D., & Olivas Peralta, V. A. (2018). *Estrategias metodológicas aplicadas en la asignatura de educación física durante la enseñanza de los fundamentos técnicos del Voleibol en 5to grado de primaria del centro escolar Julio Cesar Castillo Ubau, del municipio de Condega, departamento de Estelí*. Matagalpa.
- Castillo, V. M. (11 de Abril de 2013). Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=yvyA8P4Baz8>
- Chacón, P. (2014). *Nueva Aula Abierta* .
- ClasificaciónDE. (06 de Agosto de 2019). *ClasificaciónDE*. Obtenido de <https://www.clasificacionde.org/clasificacion-de-juegos/>
- Gallardo, C. P. (31 de Octubre de 2018). *psicologia-online*. Obtenido de <https://www.psicologia-online.com>
- Gavira, J. F. (2017). *El juego como recurso didáctico en educación física*. Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/lc/unanmanagua/titulos/33774>.
- Godínez, V. L. (2013). *Manual multimedia para el desarrollo de trabajos de investigación. Una visión desde la epistemología dialéctico crítica* .
- Gonzalez, Y. E. (2019). *EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA EL FOMENTO DE LA ACTIVIDAD* .
- Gutiérrez Ríos, M. M., & Briceño Vanegas , L. R. (2016). *El juego como estrategia motivacional en el desarrollo de la lectura y escritura de los niños y niñas del primer grado A del turno matutino de la Escuela pública Paul Harris del Distrito II Municipio de Managua, Departamento de Managua, durante el segundo*.
- Herrera, C. V. (7 de 10 de 2016). Obtenido de <https://www.gestiopolis.com>

- Inestroza Flores, N. V., & Rodríguez Merlo , G. J. (2017). *Motivaciones Psicosociales de los jóvenes que practican Motociclismo Desafiante*.
- Miranda Jimenez, A. (2017). *La importancia del juego en el ámbito de la educación inicial*.
Obtenido de <http://repository.unipiloto.edu.co/handle/20.500.12277/6454>
- Ramos, C. (2015). *Los paradigmas de la investigacion cientifica*.
- Ríos, M. M. (2017). *El juego como estrategia motivacional*. Managua.
- Riquelme, M. (26 de Febrero de 2018). *webyempresas.com*. Obtenido de <https://www.webyempresas.com>
- Roberto Hernández Sampieri , R., Fernández Collado , C., & Baptista Lucio , M. (2014). *Metodologia de la investigacion*. Mexico.
- Sánchez Aguirre, Y. G., Urbina Nicaragua , A., & Vega Álvarez , M. R. (2017). *RASGOS DE PERSONALIDAD Y TIPOS DE MOTIVACIÓN EN LOS JUGADORES DEL EQUIPO JUVENIL ESPECIAL DE FÚTBOL CAMPO MASCULINO UNAN-MANAGUA, RECINTO UNIVERSITARIO RUBÉN DARÍO, II SEMESTRE 2016*.
- Sanz, L. D. (8 de abril de 2016). Obtenido de <https://www.efdeportes.com>
- Serna, I. C. (2016). *LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA DIMENSIÓN CORPORAL EN LOS NIÑOS DEL GRADO TRANSICIÓN*.
- Vázquez, J. López, A. (12 de junio de 2018). *publication/327746069*. Obtenido de <https://www.researchgate.net>

IX. Anexos

9.1. Anexo 1. Matriz para la construcción de instrumentos

Instrumento	Objetivos específicos	Categorías	Informantes	Preguntas / Ítems
Guía de entrevista a docente	Describir estrategias metodológicas implementadas en la asignatura Educación Física y Deporte.	Estrategias metodológicas	Docente de Educación Física y Deporte.	<p>¿Cuántos años lleva impartiendo la clase como docente de Educación Física y Deporte? ¿Cómo ha sido su experiencia?</p> <p>¿Cuál es la importancia de los juegos en la clase de Educación Física y Deporte?</p> <p>¿Implementa el juego como estrategia metodológica? ¿Cómo?</p> <p>¿Qué beneficios les brinda el juego a los estudiantes?</p> <p>¿Cuáles son las estrategias que aplica para motivar a los estudiantes en Educación Física y Deportes?</p> <p>¿Cree que esas estrategias ayudan a motivar a los estudiantes? ¿Por qué?</p> <p>¿Aplica los mismos juegos y estrategias a todos sus estudiantes? ¿Por qué?</p> <p>¿Aplica frecuentemente estrategias en su clase para motivar a los estudiantes?</p> <p>¿En el plan del MINED, incluye juegos como estrategia? ¿Cuáles?</p>

Instrumento	Objetivos específicos	Categorías	Informantes	Preguntas / Ítems
Grupo focal	Proponer juegos que contribuyan a la motivación de los estudiantes para integrarse en la asignatura de Educación Física y Deporte.	Motivación Juegos	Estudiantes de sexto grado del colegio Gabriela Mistral.	<p>¿Realiza juego la docente?</p> <p>¿Cuáles?</p> <p>¿Con qué frecuencia?</p> <p>¿Son de su agrado los juegos que utiliza la docente en la clase?</p> <p>¿Qué juegos le gustaría realizar para integrarse a la clase?</p> <p>¿Qué beneficios adquiere con los juegos?</p> <p>¿Se integra a la clase de Educación Física porque le gusta o por solo aprobar la clase?</p>

9.2. Anexo 2. Guía del grupo focal

Estimados estudiantes, somos estudiantes de la carrera Educación Física y Deportes en FAREM-Estelí y estamos conduciendo una investigación para determinar la incidencia del juego como estrategia lúdica para la motivación de los estudiantes de sexto grado a integrarse en la asignatura de Educación Física y Deporte en el centro escolar Gabriela Mistral.

Este grupo focal se realizará, con el fin de conocer el punto de vista de usted como estudiante sobre la aplicación de juegos como estrategia lúdica para ser motivado. La información que proporcione será una gran contribución para lograr los objetivos propuestos. Gracias por su tiempo.

Día: _____ Hora: _____ Colegio: Gabriela Mistral

Objetivo específico: Proponer juegos que contribuyan a la motivación de los estudiantes para integrarse en la asignatura de Educación Física y Deporte.

¿Realiza juego la docente?

¿Cuáles?

¿Con qué frecuencia?

¿Son de su agrado los juegos que utiliza la docente en la clase?

¿Qué juegos le gustaría realizar para integrarse a la clase?

¿Qué beneficios adquiere con los juegos?

¿Se integra a la clase de Educación Física porque le gusta o por solo aprobar la clase?

9.3. Anexo 3. Guía entrevista para docente

Estimado docente, somos estudiantes de la carrera Educación Física y Deportes en FAREM-Estelí y estamos conduciendo una investigación para determinar la incidencia del juego como estrategia lúdica para la motivación de los estudiantes de sexto grado a integrarse en la asignatura de Educación Física y Deporte en el centro escolar Gabriela Mistral.

Esta entrevista se realizará con el objetivo de conocer el punto de vista de usted como docente sobre la aplicación de juegos como estrategia lúdica para motivar a los estudiantes. La información que proporcione será una gran contribución para lograr los objetivos propuestos. Gracias por su tiempo.

Día: _____ Hora: _____ Colegio: Gabriela Mistral

Objetivo específico: Describir estrategias metodológicas implementadas por la docente en la asignatura Educación Física y Deporte.

¿Cuántos años lleva impartiendo la clase como docente de Educación Física y Deporte?

¿Cómo ha sido su experiencia?

¿Cuál es la importancia de los juegos en la clase de Educación Física y Deporte?

¿Implementa el juego como estrategia metodológica? ¿Cómo?

¿Qué beneficios les brinda el juego a los estudiantes?

¿Cuáles son las estrategias que aplica para motivar a los estudiantes en Educación Física y Deportes?

¿Cree que esas estrategias ayudan a motivar a los estudiantes? ¿Por qué?

¿Aplica los mismos juegos y estrategias a todos sus estudiantes? ¿Por qué?

¿Aplica frecuentemente estrategias en su clase para motivar a los estudiantes?

¿En el plan del MINED, incluye juegos como estrategia? ¿Cuáles?

9.4. Anexo 4. Guía de observación

N	Ítems	Descripción
1	¿El docente realiza juegos?	
2	¿Emplea el juego como estrategia metodológica?	
3	¿Las estrategias empleadas por la docente motivan al estudiante?	
4	¿Todos los estudiantes realizan los juegos empleados por la docente?	
5	¿Muestran interés en los juegos desarrollados?	
6	¿Utilizan materiales para realizar los juegos?	
7	¿Cumple con el tiempo establecido para la clase?	
8	¿Da las instrucciones de manera correcta?	
9	¿Los estudiantes realizan los juegos de manera correcta?	

9.5. Anexo 5. Guía de encuesta

Estimados estudiantes, reciban un cordial saludo:

Con el objetivo de determinar la incidencia del juego como estrategia lúdica para la motivación de los estudiantes de sexto grado a integrarse en la asignatura de Educación Física y Deporte, le solicitamos su colaboración en responder la siguiente guía de encuesta. Agradeciendo de antemano su cooperación y deseándoles suerte en sus estudios.

Marque con una X lo que usted considera correcto, en cada una de las interrogantes

N°	Interrogantes	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	¿Se levanta con ánimos de ir a la clase de Educación Física?				
2	¿En la hora de Educación Física, se siente alegre y con energía?				
3	¿Practica los valores de compañerismo y respeto en la hora de Educación Física?				
4	¿Los juegos tradicionales u otros tipos de juegos, lo hacen sentir motivado para estar en la clase de Educación Física?				
5	¿Cuándo regresa de la clase de Educación Física, se siente motivado para la siguiente clase?				
6	¿Después de realizar juegos, se siente relajado?				
7	¿Cree usted que la clase de Educación Física, es igual como el recreo?				
8	¿Crees que la clase de Educación Física, le ayuda a su desarrollo motriz y emocional?				
9	¿La profesora les enseña valores, en la clase de Educación física?				
10	¿Le gusta más jugar en grupo?				

9.6. Anexo 6. Malla curricular del MINED



Gobierno de Reconciliación
y Unidad Nacional

El Pueblo, Presidente!

Aquí nos ilumina,
un Sol que no declina
El Sol que alumbra
las nuevas victorias
RUBÉN DARÍO

20



UNIDAD: V

NOMBRE DE LA UNIDAD: JUEGOS INFANTILES RECREATIVOS

COMPETENCIA(S)	INDICADORES DE LOGROS	CONTENIDOS
<p>Aplica la teoría y técnica de los juegos variados y pre deportivos que favorecen su nivel cultural, sus habilidades motoras básicas y capacidades físicas, así como valores de sociabilidad y solidaridad que construye en interacción con su medio</p>	<p>Ejecuta juegos variados y pre deportivos en interacción colectiva que favorecen el desarrollo de habilidades y capacidades físicas en beneficio de su salud mental y física.</p> <p>Manifiesta en los juegos variados y pre deportivo la vía para el fortalecimiento de la autoestima, psicoafectividad y respeto para las demás personas.</p> <p>Protege su integridad física y las de sus compañeros durante la ejecución de las actividades lúdicas y pre deportivas.</p>	<p>Juegos.</p> <p>Tradicionales.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Tablero. -Bolero combinado. -Bola peleada. <p>Variados:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Corre y tira -Carrera de números. -Arrancada y llegada. -Pelota caliente. -Campeón con los pies. <p>Juegos pre deportivos.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Juegos con pelota: -Pica y defiende. -Driblar las letras. -Interceptor al pase. -Quién sigue. -Más toques. -Relevo de voleadas. -Zigzag con ambos pies. -corta el pase. -Hand boll y Kic ball de cuatro bases - Kid Athletic - Fútbol 7 - Mini baloncesto - Mini Voleibol

9.7. Anexo 7. Planes de la docente

Disciplina: Educación Física Fecha: 23-07-2016
 Eje Transversal: Identidad Personal Social y Emocional Grado: Sexto A/B

Competencia: Distingue acciones que permiten la modificación de nuestro carácter, potenciar nuestras potencialidades y crecer de forma armónica.

Indicador de logro: Reconoce las técnicas, habilidades motrices mediante la ejercitación continua.

Objeto de los aprendizajes: Ejercicios de resistencia, saltos y lanzamiento capacidades físicas y habilidades motrices básicas de forma correcta en interacción colectiva con sus compañeros.

Contenido: Resistencia

• Trote continuo de 5 minutos
 • Carreras de números

Procedimientos: Estrategias Metodológicas

Asistencia	Frontal
Inicio	Participa en plenario y discute sobre puntos importantes de la clase.
Desarrollo	¿Cuál es la importancia de los trotes? Es una fila o hilera evaluar el calentamiento (carreras, saltos y flexiones) según la ficha # 1
Procesamiento	Participa en trotes continuos alrededor de la cancha en 5'
Interacción	Forma 2 equipos y comienza del 1-to y luego estar atento a la llamada del número y salir a quitar el pañuelo
Evaluación	¿Hicieron trotes alrededor de la cancha? ¿Cómo se sintieron hoy?

Disciplina: E.F.P. Grado: Sexto A/B Fecha: 16-Nov-2016
 Eje Transversal: Identidad Personal Social y Emocional

Competencia: Fortalece sus autoestima contribuyendo a respetarse así mismo y a las demás personas reconociendo sus características.

Indicador de logro: Reconoce la importancia de la PEF como pruebas diagnósticas para valorar su estado físico inicial.

Objeto de los aprendizajes: Explora sus capacidades físicas a través de la práctica de las PEF.

Contenido: Las PEF

• Nombre • Edad • Sexo • Talla • Velocidad.

Estrategias Metodológicas

• En círculo: conversa sobre la importancia de las PEF

• Consultar a los estudiantes sobre los datos generales (completar los estudiantes que faltan)

• Participa en los ejercicios de calentamiento según la ficha # 1

• Ejecución de los ejercicios de velocidad en trotes de 60m

• Participa en los ejercicios de relajación (Trote alrededor de la escuela y luego una caminata haciendo ejercicios de relajación)

• Evaluación de la clase.

• ¿Cuál es la importancia de las PEF?

9.8. Anexo 8. Plan del equipo investigador

Objetivo: Desarrollar juegos de los propuestos por el equipo de investigación para verificar que estos si contribuyen a la motivación e integración de los estudiantes en la asignatura de Educación Física y Deporte.

PARTE	TIEMPO	ACTIVIDADES
Inicial	10m	<ul style="list-style-type: none">✓ Presentación(nombres de los investigadores, que somos, de donde somos, nuestros objetivos, actividades a realizar y lo que esperamos)✓ Calentamiento general✓ Flexibilidad
Principal	25m	<ul style="list-style-type: none">✓ Desarrollar los juegos: Pies amarrados Encargado: Orlando Andrades Organizar el grupo, explicarles el juego, hacer demostración, desarrollar el juego. El túnel Encargado: Jonathan Díaz Organizar el grupo, explicación del juego, demostración y desarrollarlo. La tinaja Encargado: Oscar Mendoza Organizar el grupo, explicación del juego, demostración y desarrollarlo.
Final	10m	<ul style="list-style-type: none">✓ Evaluación de la clase(preguntas dirigidas) ¿Qué le pareció la clase? ¿Qué le parecieron los juegos? ¿Le aportaron beneficios? ¿Cuáles?

9.9. Anexo 9. Juegos desarrollados por el equipo investigador

Juego pies amarrados



Calentamientos



El túnel



Tinaja



Fútbol



