



Facultad de Educación

**Implementación del juego en la clase de Educación Física, por profesores de la especialidad, considerando las partes de la clase y su organización, en cursos de primero a cuarto básico.**

Seminario para optar al Título de profesor de Educación Física para Educación General Básica y al grado Académico de Licenciado en Educación.

Alumnos:

Javiera Paz Letelier Fuentes

Catalina Lobos Bulnes

Jorge Alberto Miranda Inostroza

Benjamín Augusto Ríos Miranda-Suarez

Profesor Guía:

Lucia Illanes Aguilar

Santiago-Chile, Julio 2016

“Tocar al niño, es tocar el punto más delicado y vital donde todo puede decidirse y renovarse, donde todo está lleno de vida donde se hallan encerrado los secretos del alma, por ahí se elabora la educación del hombre del mañana”. María Montessori.

## ÍNDICE

Resumen	
I. Introducción	1
II. Planteamiento del problema	2
2.1 Justificación	2
2.2 Viabilidad	6
2.3 Pregunta de investigación	7
2.4 Objetivos	7
III. Marco Teórico	8
3.1 El Juego	8
3.1.1 Teorías del Juego	11
3.1.2 Funciones principales del Juego	16
3.1.3 Características del Juego	16
3.1.4 Tipos de Juego	17
3.1.5 Aprendizaje a través del Juego	20
3.1.6 Implementación del Juego	22
3.1.7 Los estilos de enseñanza y la formación del profesorado	24
IV. Marco Metodológico	27
4.1 Tipo de investigación	27
4.2 Diseño	28
4.3 Población y Muestra	28
4.4 Instrumento y Procedimiento	29
4.5 Tratamiento de Datos	31
V. Resultados y Análisis	32
VI. Conclusiones	48
VII. Bibliografía	50
	52

## VIII. Anexos

### AGRADECIMIENTOS

Presente seminario de grado realizado en la Universidad Andrés Bello, de la carrera de Educación Física, queremos agradecer en primera instancia a la institución formadora, la cual nos dio las herramientas necesaria para poder prepararnos en nuestro futuro, también por darnos la oportunidad de ser parte de esta comunidad universitaria. A los profesores que estuvieron a lo largo de todo nuestro proceso formador, como futuros profesionales, que no solo nos aportaron y nos entregaron todos sus conocimientos si no que nos ayudaron a formarnos como personas.

Queremos hacer una mención especial a nuestra profesora guía, Lucía Illanes que nos orientó, apoyó, y dedicó su tiempo para poder realizar y llevar a cabo este seminario de grado.

A las instituciones educacionales por habernos permitido el acceso y poder observar junto con nuestra pauta de evaluación a los profesores y analizar las fases dentro de una clase, y lograr desarrollar nuestro proyecto sin poner mayores problemas.

Finalmente agradecerles a nuestras familias por apoyarnos dentro de todo nuestro proceso de formación como futuros profesionales durante estos 4 años de carrera, además de este último periodo de cierre en el cual sin su apoyo, orientación, y conocimientos no podríamos llevar a cabo este proyecto.

## RESUMEN

El presente seminario de grado tiene como objetivo analizar la implementación del juego en la fase inicial de la clase de educación física y su organización por profesores hombres de la especialidad, dentro del primer ciclo de enseñanza.

El estudio es de tipo cuantitativa de corte transversal de diseño no experimental, La metodología que se utilizó para obtener los datos del análisis, fue observando a distintos profesores junto con sus respectivos cursos, en 3 diferentes ocasiones.

Para esto se ocupó una pauta de observación que fue elaborada por los propios observadores y validar a través de juicio elaborado por expertos.

Se hizo un análisis de frecuencia y porcentaje de los datos obtenidos arrojando como resultado, que los profesores hombres a cargo del primer ciclo básico, de los colegios observados, tienen una prevalencia a realizar juegos dentro de la fase inicial, estableciendo las reglas del juego, y ocupando materiales pequeños, la duración en general es de 6 a 10 minutos aproximadamente, ocupando un espacio al aire libre.

Palabras claves: juego, implementación, observación

## Abstract

This degree seminar aims to analyze the implementation of the game in the initial, main and final phase of the physical education class and their organization for male teacher's specialty within the first cycle of education.

The study is of quantitative type of cross-section of non-experimental design, The methodology used for data analysis was watching different teachers along with their respective courses on 3 different occasions.

A pattern for this observation was made by the observers themselves and validate through trial dealt expertly crafted.

an analysis of frequency and percentage of data spewing as a result, the men in charge of the first basic cycle of the observed schools, teachers have a prevalence to make games in the initial phase, establishing the rules of the game was made, and occupying small materials, the duration is generally 6 to about 10 minutes, occupying a space outdoors.

Keywords: game, implementation, monitoring

## I. INTRODUCCION

En esta investigación se aborda al Juego como elemento educativo dentro de la clase de educación física. Ya que existen estudios que demuestran que mediante el juego se construye como persona, conociéndose a sí mismo e interactuando con los demás. Para el niño el juego es la principal herramienta del conocimiento de su entorno, generando nuevas conductas que integrara en su comportamiento diario.

Entendiendo que la clase de educación física, es el acto pedagógico a través del cual se conjugan instrucción y educación, propiciando el desarrollo de conocimientos, habilidades motrices, deportivas, capacidades físicas y convicciones, es que resulta importante que el docente tenga calidad y vocación.

La calidad de la educación es la suma de diversos factores siendo algunos de ellos la formación del docente, la calidad de la gestión dentro del establecimiento educacional y otros que tienen que ver con la infraestructura e insumos que posea el colegio.

El profesor debe valorar en profundidad cada uno de los factores que intervienen en la búsqueda de una educación de calidad, entregándose por completo al desarrollo de éstos, sabiendo cual es el fin que persigue. Entonces estar frente a un profesor no solo con calidad sino que también vocación.

## II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 2.1. Justificación

La calidad de la educación se entiende como, el desarrollo en todos los pasos y procesos hasta lograr una producción cien por ciento libre de defectos, (Ishikawa, K, 1986). Siendo la calidad de la educación un tema sensible que involucra a diferentes actores. No obstante son los profesores los que inciden significativamente en este aspecto, considerando que ellos son los principales agentes encargados de la educación dentro del establecimiento. Teniendo presente esto cabe considerar la calidad de los docentes dentro de los establecimientos educativos, tal como señala Alvira, T, (2008).

El profesor supone tener concretamente una serie de cualidades ordenadas al fin propio de la educación. Por tanto el profesor que desee tener calidad, debe valorar con profundidad lo que esto supone para la consecución de una educación de calidad, deberá tener muy claro el fin que persigue y habrá de gustarle perseguir ese fin. Por esto he repetido muchas veces que para mí una de las condiciones necesarias para que un profesor tenga calidad es que tenga vocación, (<http://www.tomasalvira.com/>).

Un antecedente para ello se puede respaldar en el bajo porcentaje de docentes que aprueban una evaluación de conocimientos disciplinarios y pedagógicos (voluntaria) que sirve para obtener un incremento en sus remuneraciones de hasta un 25%. Así, los profesores según el grado de satisfacción en las respuestas de la prueba voluntaria “asignación variable de desempeño” (AVDI) podrían obtener este beneficio aumentando sus ingresos. Durante el año 2006, 6.326 profesores

fueron bien evaluados y tuvieron el derecho a postular a la prueba voluntaria, y solo 3.237 de ellos lo hicieron. De ellos un 69,6% obtuvo la asignación del 5%. Un 29.8% obtuvo la asignación del 15%. Y solo un 0.6 obtuvo la asignación total del beneficio correspondiente a un 25%. También cabe considerar lo siguiente:

De acuerdo a los resultados de una encuesta Adimark de julio del 2011, el 70 por ciento de los chilenos estima que los establecimientos educacionales tienen una "alta responsabilidad" en los problemas de sobrepeso y obesidad que afectan a la población.

"Hoy día los colegios municipales pierden, en promedio, un poco más del 40 % de las clases de educación física, esa es la realidad".

Así también Chechilnitzky, (2011) señala que en un país con altas tasas de sedentarismo, en la que sólo un 7 por ciento de la población practica deportes de manera habitual, el diagnóstico realizado por los académicos y profesionales del INTA antes de aplicar el programa de intervención en un número cercano a las 40 escuelas municipales es dramático, "con retraso en el desarrollo de patrones motores". Un 32 por ciento de los estudiantes de 1º Básico pierde el equilibrio al caminar por una línea de 5 centímetros de ancho pintada en el piso. Entre los estudiantes de 4º básico, casi un 15 por ciento tampoco logra cumplir con esa prueba. (<http://www.uchile.cl>).

El concepto de calidad de la educación se puede enfocar en distintos aspectos. El primer aspecto es calidad por insumos recursos sala de clase (profesores); agregados financieros; otros recursos (instalaciones, administración, etc.).

El segundo aspecto por resultado, ejemplo, formación integral de la persona. Logros de aprendizaje en dominios claves. Aprendizaje de competencias para la vida.

El tercer aspecto es por procesos: calidad de la gestión, foco en escuela (escuelas efectivas) – foco en aula: (profesores efectivos, aprendizajes significativos).

De estos distintos aspectos que forman e influyen en la calidad de la educación, también es importante analizar las variables externas a los establecimientos educacionales, que son muy importantes en la formación educacional. Un aspecto muy importante para esto y que está en el olvido en el proceso de educación el último tiempo, es el hogar.

Estudios muestran que el hogar cumple un rol fundamental en la calidad de la educación, siendo este la base para la educación e influenciando tanto de manera positiva como negativa en la formación. Dentro del hogar como ente educador, se deben considerar distintos ámbitos influyentes.

En un estudio realizado de campo realizado por IDEA (Instituto de evaluación y asesoramiento educativo). Arrojó que el 80,1% de los alumnos encuestados dice que el factor familia tiene mucha influencia en la educación, versus a un 86,2% de influencia de la escuela.

Con este antecedente es necesario que se plantee la calidad en las aulas como por ejemplo la clase de educación física constituye el acto pedagógico a través del cual se concretan la instrucción y la educación, así como las estrategias docentes educativas dentro del diseño curricular. Así por ejemplo la clase se integran en un proceso único la instrucción y la educación, propiciando el desarrollo de conocimientos, habilidades motrices y deportivas, capacidades físicas y convicciones, por lo que debe estar adecuadamente organizada y estructurada. El docente debe comprender el papel de cada clase en el proceso docente

educativo, constituyendo una tarea de primer orden la elevación de la calidad de las actividades que desarrolla con los estudiantes, al respecto López, Rodríguez & González, (2002) señala:

La clase de Educación Física constituye el acto pedagógico en el cual se van a concretar los propósitos instructivo - educativos y las estrategias metodológicas previstas en la programación docente, último nivel de concreción del diseño y desarrollo curricular. (www.cubaeduca.cu)

Conjuntamente con la calidad del profesor, el presente estudio aborda una variable imprescindible en la enseñanza de los niños, se trata de la implementación del juego en las clases, elemento que contribuiría en la calidad de la clase, de la enseñanza y por lo tanto del aprendizaje.

El juego representa en la vida del niño la actividad más importante en su diario que hacer, ya que constituye el núcleo esencial del desarrollo. Siendo la infancia la parte más importante en la que el niño a través del juego se construye como persona, aprendiendo de sí mismo y de los demás. El juego es la principal herramienta que posee el niño para explorar el mundo. En el desarrollo del juego el niño descubre cómo se desempeña ante nuevas acciones, descubriendo cómo es su forma de actuar y de interactuar con los demás.

Para Piaget el niño nace en un medio que condiciona su conducta, crece con una serie de factores sociales que estimulan su desarrollo en mayor o menor medida, desarrollando así un nivel madurativo propio, diferente al de los demás, estos factores influyen en el esquema de representación del mundo que el niño va creando, ello genera que asimile conductas nuevas y acomode esas conductas en sus esquemas de acción, formando de esta manera nuevos esquemas de acción perfeccionados.

Como dice E. Goldschmied, 1979, si se observa detenidamente a un niño cuando juega, sorprenderá la concentración profunda que tiene y el placer inmediato que le proporciona, la misma concentración que nosotros consideramos necesaria para llevar a cabo un buen trabajo. Y es que en el mundo del niño, juego y trabajo están muy relacionados, no se puede separar una cosa de otra, cuando un niño juega, trabaja al mismo tiempo.

Gracias al juego, se desarrolla la imaginación y la capacidad creativa. El juego constituye el núcleo esencial del desarrollo, ya que sin experimentación, sin manipulación, sin la invención de estrategias de acción, el individuo no conquistaría nuevos espacios, no descubriría ni recorrería nuevos caminos.

## 2.2. Viabilidad

El estudio resulta viable dado que los establecimientos educacionales otorgaron los permisos para realizar las observaciones, a su vez los profesores aceptaron cooperar con la investigación, la que consiste en observar cómo los profesores implementan el juego dentro de las distintas fases de la clase de educación física, inicio, parte principal y parte final.

Respecto a los recursos materiales solo se necesita multicopiar las pautas de observación y cubrir los traslados a los respectivos establecimientos educacionales, ambos gastos serán cubiertos por los investigadores.

### 2.3. Pregunta de investigación

¿De qué manera el juego es implementado en la clase de educación física, por profesores hombres de la especialidad, considerando las partes de la clase y su organización, cursos de primero a cuarto básico?

### 2.4. Objetivos

#### Objetivo general

Analizar la implementación del juego en la fase inicial de la clase de educación física, y su organización por profesores hombres de la especialidad, en cursos de 1° a 4° Básico.

#### Objetivos específicos

- Identificar quien establece las reglas de los juegos aplicados en la clase.
- Determinar el tiempo promedio de duración de los juegos en la etapa de la clase observada.
- Establecer el espacio utilizado en la realización de los juegos.
- Determinar los materiales utilizados en cada juego que se implementa dentro de la clase.
- Conocer los objetivos que plantean los profesores en relación a los juegos implementados.
- Identificar quienes establecen las reglas del juego, considerando a profesor y alumno.

### III. MARCO TEÓRICO

En el presente marco teórico, se exponen las bases para la metodología que dará sustento a la misma

#### 3.1. El Juego

El origen del juego, es del latín específicamente de la palabra iocus y ludus luderes, palabras las cuales son sinónimo de broma, diversión y chiste. Para varios autores el término juego tiene distintos significados, Pugmire – Stoy que define el juego como, “acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo”: (1996, p. 11)

Siguiendo la misma línea de este autor se puede encontrar a Gimeno y Pérez, 1989 que describen el juego como, “un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego”. (<http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.cl/>)

Según Huizaga, el juego es, “una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría”. (1998, p.7)

Platón fue uno de los primeros en hablar del término juego, reconociendo su valor práctico y considerando que la educación se basaba en este.

Moreno, sigue la teoría que plantea Platón, “El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Me atrevería a afirmar que la identidad de un pueblo está fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura”. (2002, p. 11)

En conclusión se puede decir que el juego no solo significa un pasatiempo para los niños sino que también es una herramienta de aprendizaje, en distintos sentidos.

Desde los tiempos antiguos, se han esforzado para proporcionar una relación que permita mostrar al juego desde su forma integral, resaltando la importancia del juego en sí mismo y no en el producto que de él pueda resultar.

El juego tiene un carácter universal, ya que muchos de éstos se repiten en distintas culturas, observando sus distintas características sociales y étnicas. Este ha estado siempre presente durante la historia de la humanidad evolucionando a través del tiempo, representando la realidad social que se vive durante los distintos periodos de las épocas.

El juego se practicó desde la existencia de la humanidad instalándose en la civilización greco romana, extendiéndose en el medioevo y pasar del renacimiento a la época contemporánea, hasta alcanzar nuestros días.

Como lo menciona Moreno en el libro aprendizaje a través del juego, “el juego es un fenómeno antropológico, que hay que tener en cuenta para el estudio del ser humano. El juego es una constante en todas las civilizaciones, ha estado siempre unido a la cultura de los pueblos, a su historia, a lo mágico, a lo sagrado, al amor, al arte, a literatura, a las costumbres, a la guerra. El juego ha servido de vínculo entre pueblos, ha facilitado la comunicación entre los seres humanos”. (2002, p.11)

Como dice Carmen Minerva Torres y María Electra Torres (2007) “El juego tuvo entre los Griegos extensión y significado como ningún otro pueblo. En este ámbito, los niños jugaban con el trompo, con la cuerda y con la pelota. Usaban el columpio y los zancos, el juego significaba las acciones propias de los niños y expresaba principalmente las travesuras como hoy en día se suele llamar” (<http://repository.javeriana.edu.com>)

### 3.1.1. Teorías del juego

Existen distintas teorías que intentan explicar el fenómeno del juego, sin embargo ninguna de estas ha llegado a comprender la complejidad de este.

- Teorías Evolutivas

- Teoría de la Recapitulación

Stanley Hall fundamenta su teoría a través de que el desarrollo del niño viene determinado por la evolución de la especie.

Millar, a través de esta teoría logra explicar el contenido de los juegos de los niños, el placer que les produce trepar los árboles, colgarse de la ramas etc., ya que tendría relación con los antepasados.

- Teoría del juego como Anticipación Funcional

Tiene su punto de vista biológico, explicando sus manifestaciones y su función tanto en humanos como en animales.

Siendo el primero en demostrar el papel fundamental como desarrollo del pensamiento y de la actividad, tomándolo como una preparación para la vida convirtiéndose en un medio para el desarrollo.

Gross plantea una norma la cual dice: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. También se centra en la función simbólica que tiene el juego, “el niño no pudiendo cuidar bebés hace el “como si” con sus muñecos”. (Ramirez, 2013)

- Teorías Fisiológicas

- Teoría de la Energía Superflua

Spencer, postula el juego como “expresión de energía exuberante”, el filósofo inglés define que el juego no busca un fin determinado sino que es un “desgaste de energías sobrantes”.

Schiller y Lazarus, confirman que el origen del juego se encuentra en la necesidad de recuperar energías.

Estas teorías sostienen que al cambiar de ocupación permite restituir fuerzas, ya que posibilita el descanso de las partes del sistema nervioso que ya están fatigadas, mientras que otras entran en actividad.

- Teorías Psicológicas

- Teoría de la autoexpresión

Estas teorías postulan que el niño representa distintos roles sociales a través del juego, creándose respuestas a sí mismos.

- Manson y Mitchel defienden esta teoría, dándole un valor al juego como un medio, donde los niños manifiestan su personalidad ante los demás.

- Teoría Psicoanalítica

Esta teoría postula que el juego vincula los sentimientos inconscientes con símbolos, buscando acabar con los deseos que generen algún tipo de conflicto a través de los símbolos.

Freud fue el primero en plantear el juego desde el enfoque psicoanalítico, consecutivamente los psicólogos Klein, Winnicott y Erickson apoyaron esta teoría.

Freud defiende que el niño utiliza el juego como el medio para dominar las circunstancias y acontecimientos los cuales están reprimidos en el inconsciente para controlar la realidad.

Winnicott propone que el juego es un espacio intermedio entre la subjetividad y la experiencia de la relación con el otro, denominándolo “objeto transaccional, un elemento interno y externo, el cual contribuye un papel fundamental de encontrarse con la niñez en la edad adulta.

- Teoría Piagetina

Piaget afirma que el juego es parte fundamental de la inteligencia de los niños, ya que este representa la realidad según en la etapa evolutiva que se encuentre el individuo.

Piaget, 1985. “El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”. (<http://www.monografias.com>)

Las capacidades sensomotrices son las que condicionan el origen y la evolución del juego, ya sea simbólica o de razonamiento.

Piaget, une tres estructuras básicas del juego con las etapas de la evolución, estas son: el juego es simple, simbólico y reglado.

La teoría del desarrollo la cual postula, está dividida por estas etapas:

a) Etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los 2 años)

En esta etapa el niño tiene la capacidad por representar y entender el mundo muy limitada. Sin embargo el niño aprende a través de las actividades, exploración y manipulación constante.

b) Etapa preoperante (desde los 2 años hasta los 6 años)

El niño representa el mundo a su manera y actúa como si creyera sobre estas representaciones.

c) Etapa operativa o concreta (desde los 6 años hasta los 11 años)

El niño tiene una capacidad limitada de asumir los procesos lógicos, sobre todo cuando se les entrega material para clasificarlo y manipularlo.

d) Etapa de operaciones formal (desde los 12 años)

Tiene la capacidad suficiente para razonar de manera lógica.

Jugar se convierte en el medio por el cual comprenden el funcionamiento de las cosas.

- Teoría de Vigotsky

Plantea que el juego se manifiesta a partir de la necesidad de procrear contacto con los demás.

Vigotsky, 1924 “El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.”  
(<https://actividadesludicas2012.wordpress.com>)

Para Vigotsky existen dos líneas de cambio evolutivo, las cuales intervienen en el ser humano:

a) Dependiente de la biología: conservar y reproducción de la especie

b) Sociocultural: constituir la forma de organizar la cultura y grupo social.

- Teorías Sociológicas

- o Teoría de Wudnt

- Se enfoca en el juego como trabajo, imitando conductas de adultos como actividad lúdica.

- o Teoría de Plejanov

- Se considera como la continuidad de la teoría propuesta por Wudnt, desenvuelve la perspectiva histórica en la relación entre juego y trabajo. Así es como esta teoría contribuye proponiendo que el juego tiene una relación socio histórica de la vida social.

- o Teoría de Johan Huizinga ⑦ Homo Ludens

- Plantea que el juego es lo más viejo dentro de una cultura. También afirma que el juego no pertenece solo a la especie humana igualmente los animales ya que estos también juegan de forma natural, el juego no se planifica ni se enseña, nace espontáneamente.

- Teorías Ecológicas

- o Teoría de Bronfenbrenner

- Propone que el juego está condicionado por el entorno, teniendo en cuenta los distintos niveles y sistemas del cual rodea al niño. Para él, la persona es un sistema, el cual encaja en otro y así sucesivamente, estableciendo relaciones recíprocas entre todos estos sistemas, de manera que si falta un elemento, cambia todo el conjunto.

#### o Teoría de Bateston ⑦ Metacomunicación

Bateston reconoce una serie de habilidades cuando se ponen en práctica los juegos, una de las más importantes es la metacomunicación, esta se entiende como lo que viene en un contexto “estamos jugando”, la cual compromete un significado no literal, que busca comunicar algo.

#### 3.1.2. Funciones Principales del Juego

Gadner, define las funciones del juego como “al conjunto de actividades y ejercicios vitales, que el mismo juego promueve, durante todo el proceso lúdico”. (2000, pag.23)

- Forma parte de la esencia del juego, la sensación de exploración y descubrimiento.
- El juego es un factor de estructuración y activación dentro de las relaciones humanas.
- Autorregula el equilibrio entre las tensiones y/o presiones que sufre el individuo.
- El juego cumple un papel fundamental para la estructuración del lenguaje y pensamiento.
- Estimula las conexiones de experiencias vividas, de su propia historia y la de su entorno.

#### 3.1.3. Características del juego son

Son aquellas cualidades que se aprecian en el juego mismo, junto con los beneficios que el proceso lúdico posee. (Cañequé, 1991, p. 9 - 12)

- Es libre, por lo tanto se puede realizar en cualquier situación o ambiente.
- Es ficticio, ya que se da en una situación irreal ayudando a conocer la realidad.

- Es incierto, no tiene ni un desarrollo ni desenlace.
- Favorece la sociabilización e integradora.
- Relaja el estrés
- Cumple una función rehabilitadora.
- Tienen reglas que pueden modificarse de acuerdo si los participantes están de acuerdo.
- Los materiales no son indispensables, ya que se pueden remplazar con otros materiales.
- Trabaja la seguridad y liderazgo.
- Placentero, produce placer a quien lo práctica.
- Natural, se da forma espontánea.
- No tiene metas o finalidades (no tiene un propósito productivo).
- Es voluntario, elegido por quien lo práctica.
- Implica una participación activa por quién juega.

#### 3.1.4. Tipos de juegos

Como dice Raquel Martinez, 2013 “Los juegos se pueden clasificar atendiendo a diferentes criterios de ahí que no se pueda encontrar una única clasificación. Las clasificaciones están hechas para orientar y ayudar a los educadores.” (utopiainfantil.com)

- **Juegos Sicomotores**

Estos juegos producen una sensación de satisfacción y de placer la cual tiende a probar la función motora. Por este tipo de juego los niños se exploran a sí mismo y buscan en todo momento lo que son capaces de hacer. Podemos encontrar juegos de conocimiento corporal, juegos motores, juegos sensoriales, y juegos de condición física.

- **Juegos Sensoriales:** Los niños sienten placer al expresar las sensaciones y probar distintas cosas.

- Juegos Motores: juegos que desarrollan y coordinan movimientos junto a las destrezas físicas.
  
- Juegos Cognitivos  
Hay varios tipos de juegos cognitivos que ayudan al desarrollo del individuo, dentro de esta clasificación podemos encontrar los juegos manipulativos, los juegos exploratorios o de descubrimiento, los juegos de atención y memoria, los juegos imaginativos y por último los juegos lingüísticos.
  
- Juegos Sociales  
Estos juegos se caracterizan por en ser grupales por lo que facilita la interacción con más personas, ayudando así a la sociabilización y aceptación dentro de un grupo social. Aquí podemos encontrar juegos simbólicos o de ficción, los de reglas y los de cooperación.
  
- Juegos Afectivo – Emocionales  
Son juegos de rol, el cual el participante asume ciertas situaciones personales y dominarla, este tipo de juego ayuda a la acepción de uno mismo.
  
- Juegos Intelectuales  
Los juegos intelectuales son aquellos en donde se realiza una comparación de fijar la atención de dos o más cosas, para poder descubrir la relación entre ellas.

Otras clasificaciones de juegos

Tomando en consideración la lógica y las características de los juegos se dividen en cinco grandes categorías.

- Juegos Infantiles

Estos juegos se abarcan desde el nacimiento hasta aproximadamente los 6 años, en estos juegos no se requiere de un esfuerzo muscular y generalmente son individuales.

- Juegos Recreativos

También se llaman juegos de salón, estos si requieren de esfuerzo física además de otorgar placer. Estos juegos se pueden dividir en dos:

- a) Mentales
- b) Corporales

- Juegos Escolares

Estos juegos generalmente abarcan en el periodo desde los 7 hasta los 12 años. A esta edad justamente se da el juego dramático, este juego combina principalmente dos sistemas de comunicación, uno es de la lingüística y el otro es la expresión corporal, como por ejemplo el policía y el ladrón.

Los juegos escolares están divididos en tres sub grupos, de acuerdo a la acción que ellos tengan:

- Juegos de Velocidad: En estos juegos se priorizan las carreras y los saltos, donde predomina la coordinación motriz.
- Juegos de Fuerza: Exigen un gran esfuerzo y un gran gasto energético, por lo que en general se produce fatiga y congestión.
- Juegos de Destreza: Se caracterizan por optimizar la energía y el empleo económico del esfuerzo, por la combinación adecuada de los movimientos para un fin.

### 3.1.5. Aprendizaje a través del juego

En relación a esta temática se encuentran diversas investigaciones que evidencian que el juego y la educación física o el deporte están relacionados, ya que se ocupa como una herramienta pedagógica, es fundamental en el desarrollo personal y proceso evolutivo cumpliendo con la satisfacción psicológica, social y pedagógica como también permite desarrollar y practicar ciertas habilidades y destrezas, considerando el juego como un medio lúdico donde los niños adquieren nuevos conocimientos.

El aprendizaje es un proceso interno, el cual se ve impulsado por la necesidad de hacer conocido los intereses e interrogante de los seres humanos.

Cuando se habla del juego como un medio para la formación integral del niño, es porque fomenta la tolerancia y el respeto, la cooperación entre participantes, la solidaridad, favorece la cohesión y el sentido de pertenencia.

Según Moreno “jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea” (2002, p. 25)

Vygotsky (1924), afirma que el juego incrementa la participación en las actividades estructuradas, como por ejemplo la enseñanza, la cual es un proceso de construcción social en donde la pedagogía, didáctica y metodología están directamente relacionadas. Es por esto que aquello que se aprende en el juego tiene un significado personal y que el aprendizaje es la producción basada en el juego de la investigación.

La escuela por su parte, en base a que es una institución que tiene objetivos propios, se contradice con las necesidades naturales de los niños. En general para los educadores el juego es sinónimo de desorden o indisciplina. Desde otro punto de vista otros pedagogos afirman que el juego es el medio más eficaz del aprendizaje.

De la misma forma que el niño aprende jugando, el niño debe aprender a jugar, éste posee todas las herramientas necesarias para poder jugar, pero hace falta un guía que los dirija y dar las facilidades al niño para que este aprenda de la manera más efectiva.

López y Moreno señalan “El juego en sí, supone un recurso metodológico natural que aporta motivación y eficacia a los procesos de enseñanza aprendizaje”. En él, los alumnos asumen un nuevo papel en donde ellos son los protagonistas de su propio aprendizaje. Esto supone de manera simultánea, una acción intermediaria por parte del educador, la cual consiste en una adecuación de los procesos de enseñanza a los procesos de aprendizaje de los alumnos y que se concreta a través de propuestas que favorecen una práctica vivenciada y con diferentes niveles de ejecución y solución motriz.

Devís afirma “para poder llevar a cabo todo el modelo integrado de enseñanza es preciso partir de una estructura de juegos pre deportivos que para llegar a comprender los principios tácticos juegos deportivos peor también es necesario un cambio que consiste en adaptar los juegos a los practicantes, para que el modelo que parte del aprendizaje de las acciones motrices básicas, que a continuación pasa al conocimiento y comprensión de los aspectos tácticos y que termina en la utilización de la técnica para su perfeccionamiento, que pueda llevarse a cabo la práctica con un alto porcentaje de éxito”. (1990, p.6)

El proceso de enseñanza aprendizaje de los juegos deportivos dentro de la educación se pueden observar principios educativos básicos, estos pretenden determinar un esquema objetivo, así mismo entregar pautas de enseñanza, al ser

utilizado como medio educativo. Dichos principios educativos básicos son los siguientes:

- 1) Entregar los contenidos y actividades: considerar el método interno de los juegos deportivos como criterio para organizar el proceso de los contenidos enseñanza aprendizaje.
- 2) Enseñar de forma que el proceso de enseñanza aprendizaje, cobre sentido en el alumno: este principio señala establecer formas de enseñanza de manera que el alumno tome la iniciativa y desarrolle su propia autonomía.
- 3) Fomentar la cooperación y la participación de los educadores: para esto se necesita la cooperación del alumno, junto con esto el intercambio de conocimientos y experiencias, además de la comunicación y la comunicación son indispensables para el proceso de socialización del niño.

### 3.1.6 Implementación Juego

El profesor de educación física durante sus clases, motiva a sus alumnos a participar mediante juegos, sin que eso implique una dispersión de las conductas y de los objetivos que trabajaran en cada clase. Es así como los profesores combinan lo emocional con lo cognitivo y es mediante este modo que los estudiantes asocian el pasarlo bien con aprender

De acuerdo con una teoría actual, tal como se menciona, la organización de las clases de EFI gira en torno a la consecución de los objetivos educativos propuestos. La organización debe ajustarse al esquema de fondo de la clase

**Facilitan la participación de estudiantes introvertidos:** los alumnos más introvertidos suelen sentirse amenazados cuando están obligados a participar respondiendo una pregunta o resolviendo un ejercicio delante

del resto de sus compañeros, lo que genera un bloqueo emocional y la consecuente pérdida en su potencial de aprendizaje . Por lo mismo, los juegos permiten a todos los alumnos integrarse e involucrarse al poder participar en grupos pequeños que evitan el verse expuestos frente a todo el curso, a diferencia de los sistemas tradicionales que, en definitiva, sólo se concentran en aquellos estudiantes con más personalidad o seguros de sí mismos para participar. (Elige Educar, 2015)

**Fomentan un “rol facilitador” por parte del profesor:** a través de las dinámicas lúdicas el profesor debe preferentemente adoptar una actitud de guía u orientador en lugar de un sabelotodo que prescribe una única respuesta correcta. Esto permite que puedan llevar a cabo clases más dinámicas, interactivas y dialogantes con los participantes, pudiendo compartir distintos puntos de vista, creando vínculos afectivos más cercanos y, en definitiva, alcanzando aprendizajes más significativos y duraderos en los alumnos. (Elige Educar, 2015)

**Proporcionan práctica y retroalimentación apropiada:** la mejor manera de adquirir el dominio fluido de la mayoría de las habilidades es practicar repetidamente conductas apropiadas y recibir una retroalimentación o feedback inmediato que permita identificar las fortalezas y aspectos a mejorar. El principal objetivo de los juegos es poner en práctica, mediante actividades entretenidas y motivantes, contenidos y habilidades que se asocian directamente con el fortalecimiento de los aprendizajes, lo que posibilita obtener una retroalimentación al instante tanto para

el profesor y la efectividad de sus métodos de enseñanza como para el alumno y su nivel de aprendizaje. (Elige Educar, 2015)

Es por todo esto que la educación física y especialmente el juego toman un rol fundamental en el desarrollo de los niños y niñas de manera integral, sino que también el juego además de la integración y socialización, también lo es para fortalecer las habilidades básicas de cada alumno, como ejemplo, saltar, lanzar y correr

### 3.1.7. Los estilos de enseñanzas y la formación inicial del profesorado de Educación Física

La formación del profesorado se entiende como un proceso sistemático y organizado, mediante el cual los profesores en formación o ejercicio se implican individual o colectivamente, en un proceso formativo que de forma cíclica y reflexiva, propicie la adquisición de conocimientos, destrezas y disposiciones que contribuyen el desarrollo de su competencia.

La formación inicial del profesorado de Educación Física tiene 3 dimensiones claras: dimensión académica, dimensión científica y dimensión profesional

Se puede decir que de los estilos de enseñanzas encontramos a seis tipos estos vendrían siendo

#### **EE Tradicional**

- Mando directo
- Modificación del mando directo
- Asignación de tareas

Son estilos ligados a una visión mecanicista del cuerpo, estos modelos se basan en que el modelo de ejecución es el primer objetivo entonces están centrados en alcanzar un modelo eficaz de ejecución.

### **EE que fomentan la individualización**

En esta categoría de estilos se incluyen trabajo por grupos, y enseñanza modular. Estos estilos se basan fundamentalmente en los alumnos. La enseñanza es diversificada y el conocimiento de los resultados es fundamentalmente de tipo individual específico y no específico

### **EE que posibilitan la participación**

Dentro de esta categoría de estilos de enseñanzas consideramos la enseñanza recíproca, los grupos reducidos y la micro enseñanza. Estos estilos focalizan su atención en la participación activa de los alumnos en su aprendizaje y en el de sus compañeros

Se plantea una enseñanza compartida donde el alumno interviene en el propio proceso de aprendizaje y de la enseñanza.

### **EE que propician la socialización**

En esta categoría de estilos se considera el juego de roles, simulación social, trabajo grupal, las diferentes técnicas de dinámica de grupos, estos estilos de enseñanzas hacen hincapié en los objetivos sociales y en los contenidos actitudinales, normas y valores.

### **EE que implica cognoscitivamente**

En esta categoría se recogen los estilos del descubrimiento guiado, resolución de problemas, planteamiento de situaciones tácticas. Estos estilos pretenden implicar de una forma más eficaz en un aprendizaje activo, significativo y que obligue a la indagación y experimentación motriz.

### **EE que favorecen la creatividad**

En esta categoría se recogen aquellas modalidades de estilos que dejan libertad para la creación motriz, tales como la cinética con sus variantes.

(<http://www.efdeportes.com>)

## V. RESULTADO DE ANÁLISIS

En el siguiente apartado se expondrán los resultados de la investigación y sus respectivos análisis.

### 5.1 Identificación de la muestra

Tabla N° 1

<b>Número de Profesores hombres 21 cuyo desempeño se realiza en cursos de 1° a 4° básico</b>				
<b>Edad (en años)</b>	20-30	31-40	41-50	51 o mas
	7	5	3	6
<b>Años de experiencia</b>	1 a 7	8 a 14	15 a 21	22 o mas
	10	2	2	7
<b>Institución formadora</b>	Universidad tradicionales		Universidades	
	10		11	
<b>Especialidad deportiva</b>	Deportes Individuales	Deportes	Deportes Colectivos	Sin Especialidad
	4		15	2
<b>Grados académicos</b>	Licenciados	Magister		Doctor
	19	2		
<b>Lugar de trabajo</b>	Municipalizado	Particular subvencionado		Particular pagado
		1		20

En la tabla n°1 se puede apreciar que los profesores tienen en promedio entre 20 a 30 años, en cuanto a los años de experiencia se observa un promedio de 1 a 7 años.

Del total de profesores en proporciones prácticamente iguales son principalmente de universidades tradicionales y privadas.

La mayoría están especializados en deportes colectivos, se desempeña en dependencias particulares pagadas.

Con relación al grado la mayoría son licenciados y sólo dos magister.

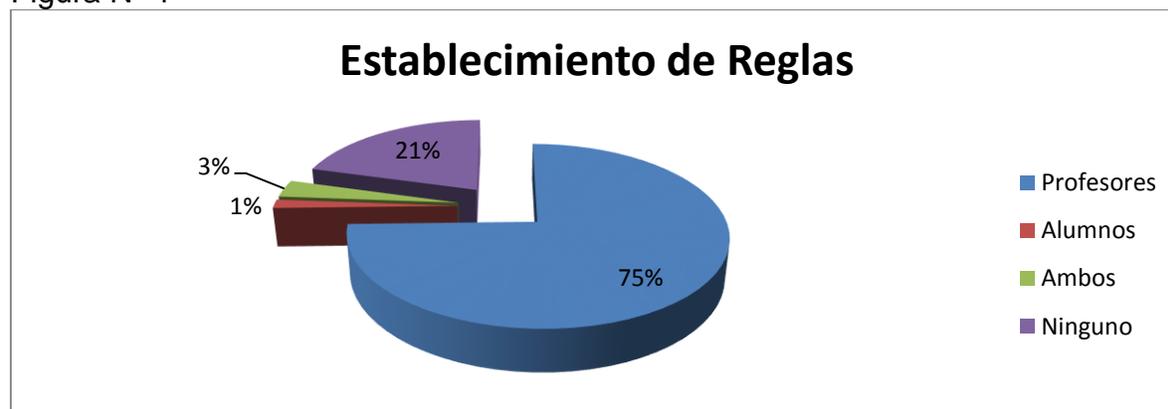
## 5.2 Implementación del juego en las fases de la clase de Educación Física

### 5.2.1 Fase inicial

Tabla N° 2 Establecimientos de reglas

Establecimiento de reglas		
Origen	N° de Clases	%
Profesores	47	75%
Alumnos	1	2%
Ambos	2	3%
No observado	13	21%
Total	63	

Figura N° 1

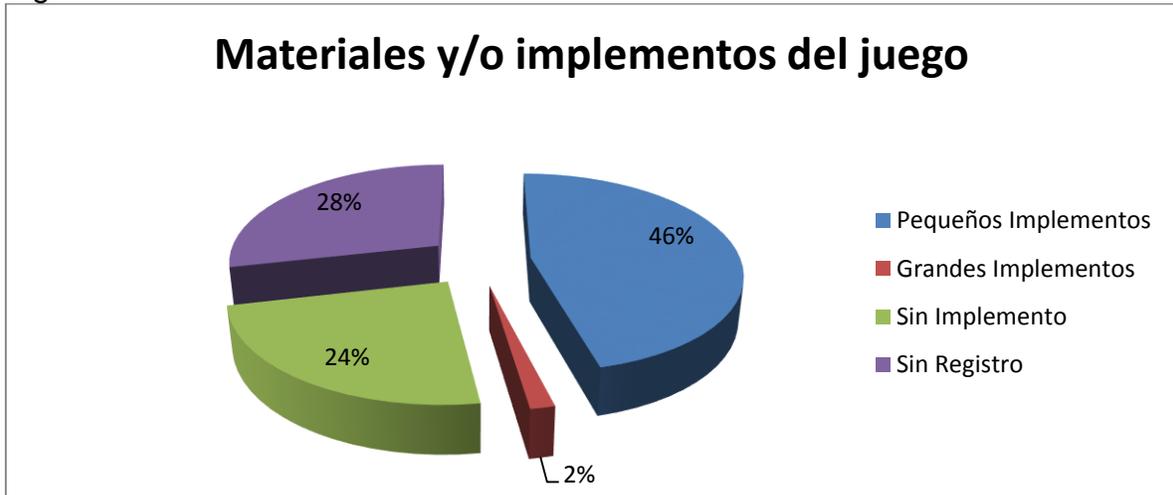


Tal como se observa en la figura n°1, la mayoría de los profesores establece las reglas del juego, las restantes categorías de observación sólo consignan porcentaje 3% y 2%.

Tabla N°3, Materiales y/o implementos.

Materiales y/o implementos del juego		
Origen	N° de Clases	%
Pequeños Implementos	29	46%
Grandes Implementos	1	2%
Sin Implemento	15	24%
Sin Registro	18	29%

Figura N° 2



Tal como se observa en la figura n° 2, el 46% de los materiales utilizados en la realización del juego en la fase inicial de la clase, corresponde a pequeños implementos. Seguido por un 24% correspondiente a la categoría sin implementos.

Tabla N° 4, Duración del juego.

Duración del juego		
Origen	N° de Clases	%
1 a 5 min	11	17%
6 a 10 min	16	25%
11 a 15 min	16	25%
16 a 20 min	4	6%
21 o más min	3	5%
Sin Registro	13	21%

Figura N° 3

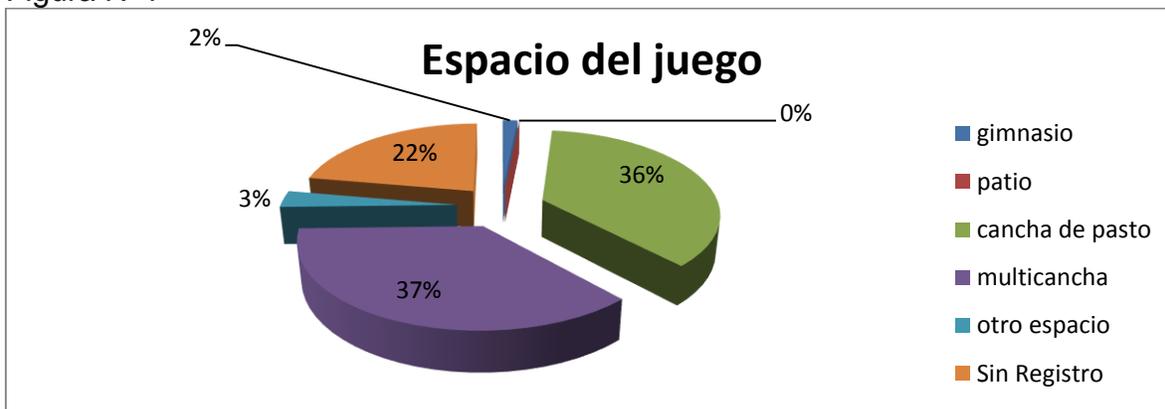


Tal como se observa en la figura nº 3, tanto los rangos de 6 a 10 minutos, como el de 11 a 15 minutos de duración del juego, muestran un 25%, seguido por el rango de 1 a 5 minutos con un 17%. Las restantes categoría de observación sólo consignan porcentaje 6% y 5%.

Tabla Nº 5, Espacio de Juego.

espacio del juego	Nº de Clases	%
<b>Origen</b>		
gimnasio	1	2%
patio	0	0%
cancha de pasto	23	36%
multicancha	23	37%
otro espacio	2	3%
Sin Registro	14	22%

Figura N°4



Como se observa en la figura n° 4, el espacio de juego principal de la clase de educación física corresponde a la multicancha con un 37%, seguido por canchas de pasto con un 36%. Las restantes categorías de observación sólo consignan porcentaje 2% y 3%.

Tabla N° 6, Resumen de la Fase Inicial

Profesores de 1° a 4° enseñanza básica						
Fase de la clase	Observación del Juego	Hombres				
FASE INICIAL	Establecimiento de las reglas de las juego	Sólo el profesor	Sólo los alumnos			Ambos
		47	1			2
	Materiales y/o implementos del juego	Pequeños implementos	Grandes implementos			Sin implementos
		29	1			15
	Duración del juego	1 a 5	6 a10	11 a15	16 a 20	21 o más
		11	16	16	4	3
	Espacio de juego	Gimnasio	Patio	Cancha de pasto	Multicancha	Otro espacio
		1		23	23	2

## 5.2.2 Fase principal

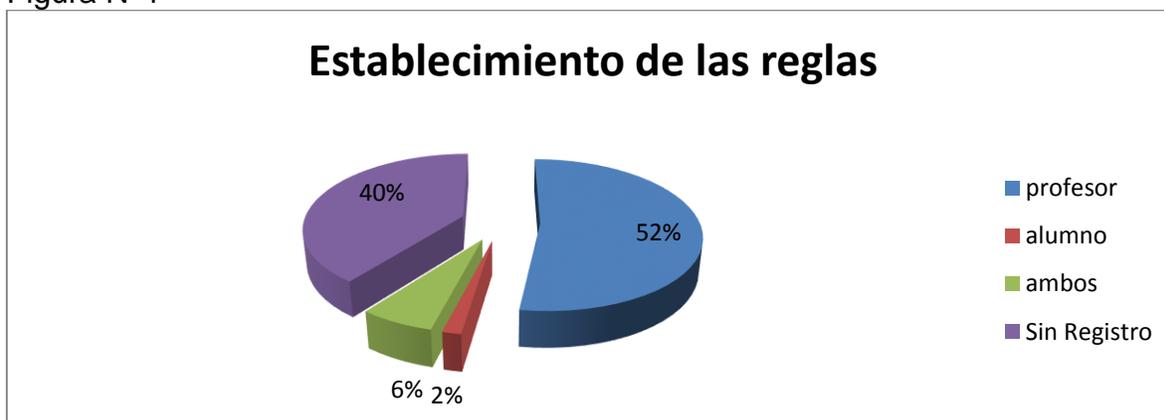
### Fase Principal:

En esta fase se analizó, el juego en la fase principal de las clases de educación física. Los siguientes resultados corresponden a 63 observaciones realizadas, a 21 profesores diferentes.

Tabla N° 7, Establecimiento de las Reglas.

establecimiento de las reglas		
Origen	N° de Clases	%
profesor	33	52%
alumno	1	2%
ambos	4	6%
Sin Registro	25	40%

Figura N°4

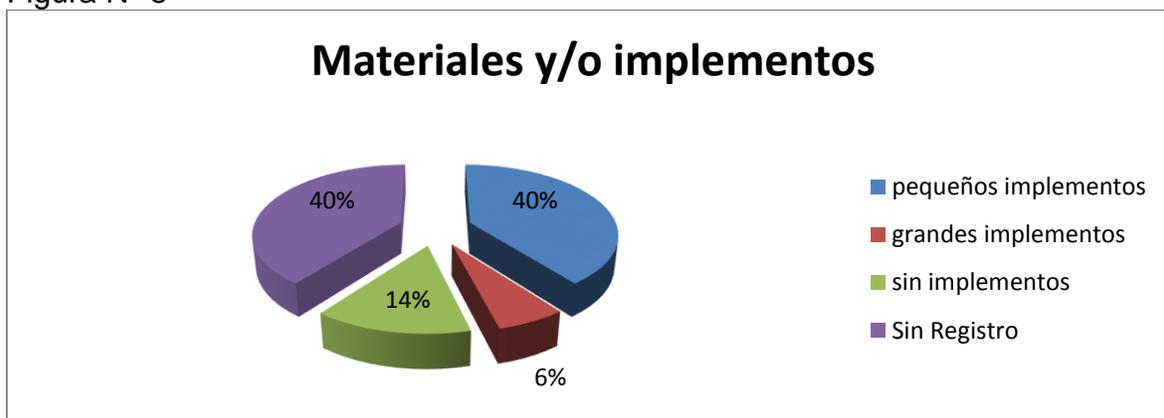


Tal como se observa en la figura n° 4, las reglas del juego son establecidas principalmente por el profesor con un 52%. Las restantes categorías de observación sólo consignan porcentaje 2% y 6%.

Tabla N° 8, Materiales y/o Implementos.

<b>Materiales y/o Implementos</b>		
<b>Origen</b>	<b>N° de Clases</b>	<b>%</b>
<b>pequeños implementos</b>	25	40%
<b>grandes implementos</b>	4	6%
<b>sin implementos</b>	9	14%
<b>Sin Registro</b>	25	40%

Figura N° 5

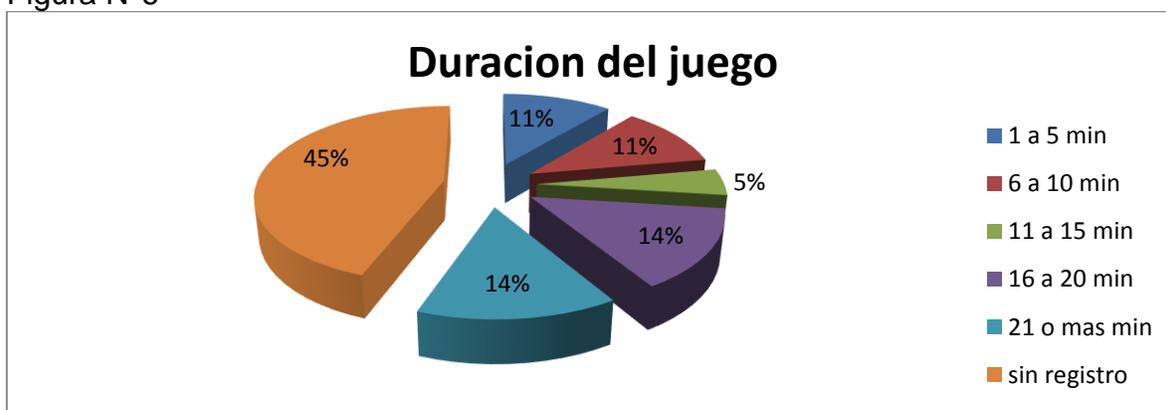


Como se observa en la figura n° 5, los pequeños implementos son utilizados con mayor frecuencia para la realización de juegos durante la clase. Seguidos por un 14% asignados a sin implementos y un 6% a grandes implementos.

Tabla N° 9, Duración del Juego.

Duración del juego		
Origen	N° de Clases	%
1 a 5 min	7	11%
6 a 10 min	7	11%
11 a 15 min	3	5%
16 a 20 min	9	14%
21 o mas min	9	14%
sin registro	28	45%

Figura N°6

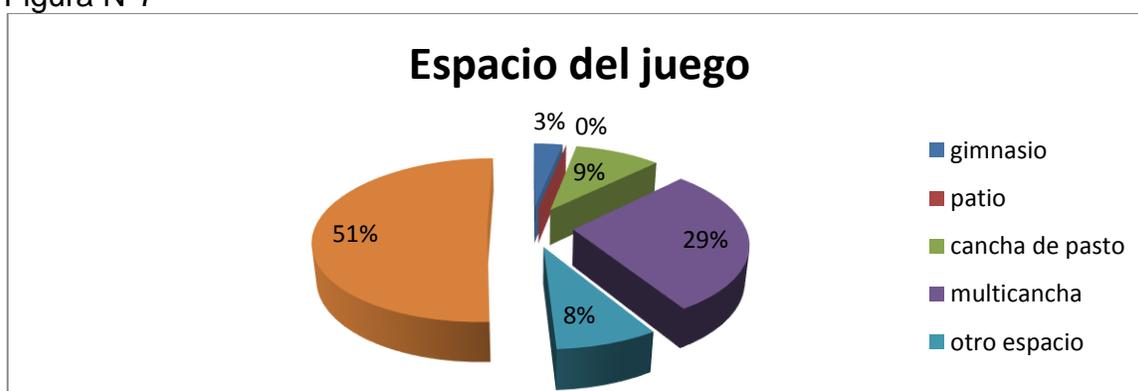


Como se evidencia en la figura n° 6 los rangos que competen a una duración de juego de 16 a 20 minutos, y de 21 o más minutos se encuentran igualados con un 14%, seguidos por los rangos de 1 a 5 minutos y 6 a 10 minutos con un 11%. Concluyendo sólo con un 5% para el rango de 11 a 15 minutos.

Tabla N° 10, Espacio de Juego.

Espacio de juego		
Origen	N° de Clases	%
gimnasio	2	3%
patio	0	0%
cancha de pasto	6	10%
multicancha	18	29%
otro espacio	5	8%
sin registro	32	51%

Figura N°7



Como se aprecia en la figura n° 7, el espacio de juego es principalmente la multicancha con un 29%, seguido con un 10% asignado a las canchas de pasto. Las categorías restantes de observación sólo consignan porcentaje 3% y 8%.

Tabla N° 11, Resumen de Datos Fase Principal.

Profesores de 1° a 4° enseñanza básica				
Fase de la clase	Observación del Juego	Hombres		
FASE	Establecimiento	Sólo el profesor	Sólo los alumnos	Ambos

<b>PRINCIPAL</b>	<b>de las reglas de las juego</b>	33		1		4
	<b>Materiales y/o implementos del juego</b>	Pequeños implementos		Grandes		Sin implementos
		26		4		9
	<b>Duración del juego</b>	1 a 5	6 a 10	11 a 15	16 a 20	21 o más
		7	7	3	9	9
	<b>Espacio de juego</b>	Gimnasio	Patio	Cancha de pasto	Multicancha	Otro espacio
		2		6	18	5

### 5.2.3 Fase final

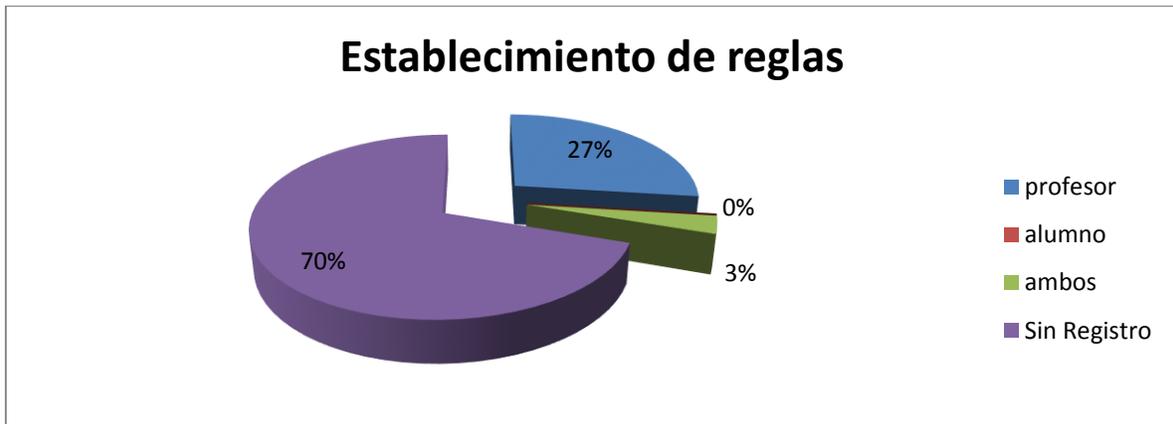
Fase Final:

En esta fase se analiza y grafica las 63 clases observadas de un total de 21 profesores de diversos colegios. En el cual observamos la fase final de las clases de educación física y la importancia del juego en ésta.

Tabla N° 12, establecimiento de las reglas.

<b>Establecimiento de las reglas</b>		
<b>Origen</b>	<b>N° de Clases</b>	<b>%</b>
<b>profesor</b>	17	27%
<b>alumno</b>	0	0%
<b>ambos</b>	2	3%
<b>Sin Registro</b>	44	70%

Figura N°8

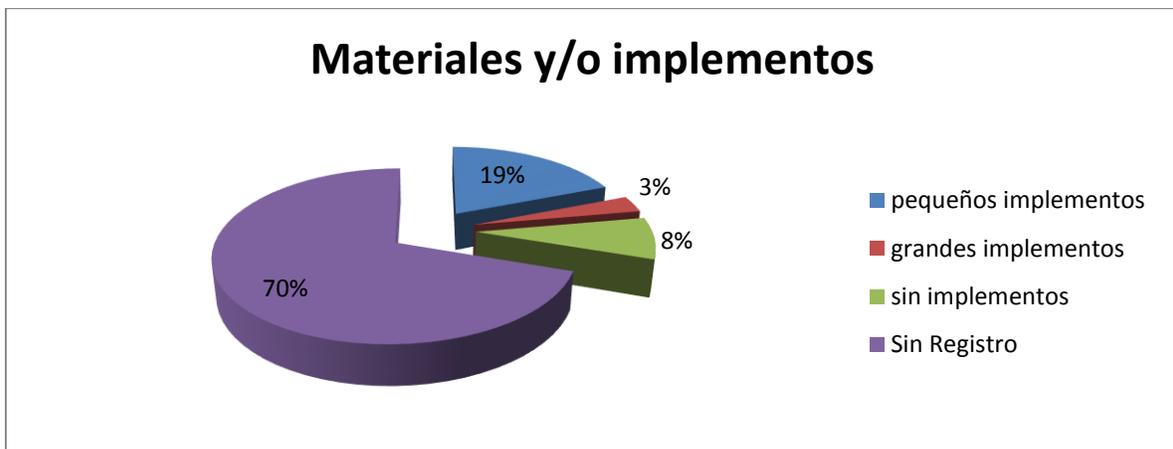


Tal como se aprecia en la figura n° 8, las reglas son principalmente establecidas por el profesor presentando un 27%. Las categorías restantes de observación sólo consignan porcentaje 0% y 3%.

Tabla N° 13, Materiales y/o Implementos

Materiales y/o implementos		
Origen	N° de Clases	%
pequeños implementos	12	19%
grandes implementos	2	3%
sin implementos	5	8%
Sin Registro	44	70%

Figura N°9

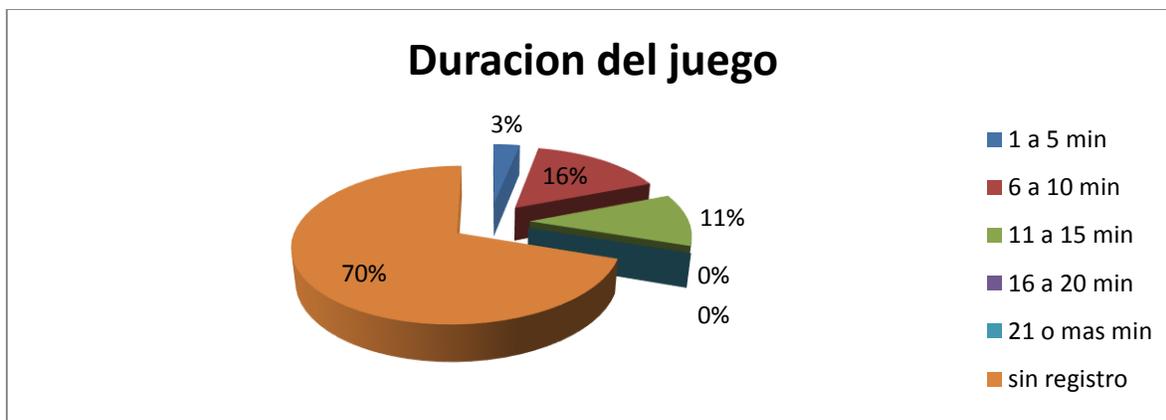


Tal como se observa en la figura n° 9, los pequeños implementos son principalmente utilizados para la realización del juego durante la clase con un 19%. Las restantes categorías de observación sólo consignan porcentaje 3% y 8%.

Tabla N°14, Duración del juego.

Duración del juego		
Origen	N° de Clases	%
1 a 5 min	2	3%
6 a 10 min	10	16%
11 a 15 min	7	11%
16 a 20 min	0	0%
21 o más min	0	0%
sin registro	44	70%

Figura N° 10

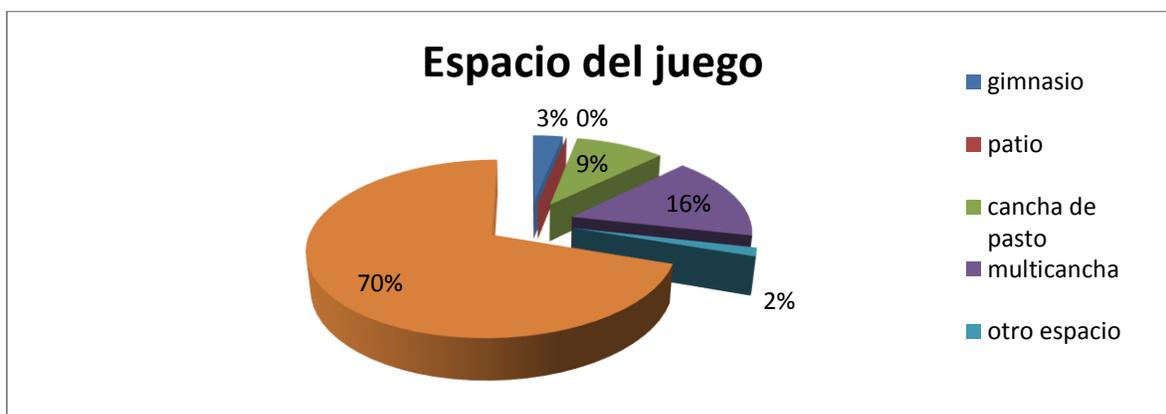


Como se evidencia en la figura n°10, la duración del juego en esta fase de la clase corresponde principalmente al rango entre 6 a 10 minutos con un 16%. Seguido por el rango 11 a 15 minutos con un 11%. Las restantes categorías de observación sólo consignan porcentaje 0% y 3%.

Tabla N°15, Espacio de Juego.

Origen	N° de Clases	%
gimnasio	2	3%
patio	0	0%
cancha de pasto	6	10%
multicancha	10	16%
otro espacio	1	2%
sin registro	44	70%

Figura N° 11



Como se ve en la figura n°11, el espacio de juego durante la fase final de la clase, es principalmente la multicancha con un 16%, seguido por cancha de pasto con un 10%. Las restantes categorías de observación sólo presentan 0%, 2%, y 3%.

Tabla nº 16, Resumen Fase Final.

Resumen Observación Fase Final						
Fase de la clase	Observación del Juego	Hombres				
FASE FINAL	Establecimiento de las reglas de las juego	Sólo el profesor	Sólo los alumnos			Ambos
		17				2
	Materiales y/o implementos del juego	Pequeños implementos	Grandes implementos			Sin implementos
		12	2			5
	Duración del juego	1 a 5	6 a 10	11 a 15	16 a 20	21 o más
		2	10	7		
	Espacio de juego	Gimnasio	Patio	Cancha de pasto	Multicancha	Otro espacio
		2		6	10	1

## VI. CONCLUSIONES

-Con respecto a los resultados obtenidos en el establecimiento de reglas de juego, se logró observar que tanto en la fase inicial, principal, como final de la clase de educación física, las reglas son establecidas principalmente por el profesor, presentando porcentajes de 75%, 52%, y 27%, en cada una de estas.

Estos índices son muy contrarios a lo esperado, ya que deja notar una escasa participación de los alumnos en el establecimiento de reglas del juego en los que ellos participan.

-Con respecto a la determinación del tiempo de juego en la fase inicial de la clase, tanto el rango de 6 a 10 minutos, como el de 11 a 15 minutos se encuentran igualados con un 25%. En la fase principal de la clase los rangos correspondientes de 16 a 20 minutos, y 21 o más minutos, se encuentran equiparados con un 14%. En la fase final de la clase la determinación del tiempo de juego corresponde al rango de 6 a 10 minutos con un 16%.

Estableciendo así que en la etapa donde mayor tiempo se le asigna al juego como recurso pedagógico, es en la fase principal de la clase.

- De acuerdo al espacio donde se realiza el juego durante la clase de educación física se logró establecer, que tanto en la fase inicial, principal, como final de la clase, el juego es realizado principalmente en la multicancha del establecimiento, con rangos correspondientes a un 37%, 29%, y 16% respectivamente.

- De acuerdo a los materiales utilizados para la realización del juego durante la clase, se determina que principalmente son utilizados pequeños implementos con porcentajes de 46% en la fase inicial, 40% en la fase principal, y 19% en la fase final.

- Con respecto a los objetivos que plantean los profesores a través de los juegos en la fase inicial de la clase, asignándole un 25% a los rangos de 6 a 10 minutos y 11 a 15 minutos. Dejando en esta fase de la clase un 21% sin registro. La siguiente fase principal presenta un 14% para los rangos de 16 a 20 minutos y 21 o más minutos, dejando un 45% sin registro. En la fase final establece un 16% para el rango 6 a 10 minutos, dejando un 70% sin registro.

Los altos porcentajes establecidos sin registros, se debe a la falta de realización de juego en cada fase de las clases observadas. Lo que demuestra que los profesores utilizan el juego principalmente como calentamiento.

- Cabe señalar que este estudio puede mostrar a los profesores de educación física, la importancia del juego en las clases y las diversas formas de utilización de éste. Ya que el juego constituye en el niño una fase exploratoria importante que le ayudará a desenvolverse de mejor manera en el mundo real.

## VII BIBLIOGRAFÍA

Cañeque, Hilda (1991); *Juego y Vida*. Buenos Aires

Devís, J. (1990). *Enseñanza de los Juegos Deportivos*. Barcelona: inde.

Enciclopedia sobre el Desarrollo de la Primera Infancia. (n.d.). *Enciclopedia sobre el Desarrollo de la Primera Infancia*. Retrieved 15 de abril de 2016 from <http://www.encyclopedia-infantes.com/Pages/PDF/juego.pdf>

Gardner, H. (2000). *La Educación de la mente y el conocimiento de las disciplinas*. Barcelona: Paidós.

Gimeno , J., & Ángel, P. (1989). *La enseñaza: su teoría y su práctica*. Madrid: Akal.

Huizinga, J. (1998). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.

López Rodríguez, A., & González Maura, V. (mayo de 2002). La calidad de la clase de educación física. Una guía de observación cualitativa para su evaluación. *Revista Digital de Educación Física*, 1-2.

Moreno Murcia , J. A. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. Málaga: Aljibe.

Murcia, J. A. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. Málaga: Aljibe.

Ramírez, A. V. (29 de Febrero de 2013). *Psicología Integral*. From *Psicología Integral*: <http://ludoterapiapsicologiaintegral.blogspot.cl/2013/02/teorias-del-juego.html>

Stoy, Pugmire. (1996). *El Juego Espontáneo, Vehículo de aprendizaje y comunicación*. Madrid: Nancea.

Torres, C. M., & Torres, M. E. (29 de Abril de 2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. From *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*: [http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16668/1/juego\\_aprendizaje.pdf](http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16668/1/juego_aprendizaje.pdf)

<http://duvanpantoja.blogspot.cl/2015/05/educacion-de-calidad.html>

<https://utopiainfantil.com/2011/07/15/tipos-de-juegos-y-clasificacion/>

<http://ludoterapiapsicologiaintegral.blogspot.cl/2013/02/teorias-del-juego.html>

[http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/inv\\_educativa/2010\\_n26/a08.pdf](http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/inv_educativa/2010_n26/a08.pdf)

<http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.cl/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>

<http://cursomonitordejuegos.jimdo.com/origenes-historicos-del-juego/>

<http://www.uchile.cl/noticias/74870/educacion-fisica-de-calidad>

<http://www.tomasalvira.com/?p=70>

<http://www.cubaeduca.cu/medias/pdf/2839.pdf>

<http://www.quadraquinta.org/documentos-teoricos/cajon-de-cuadraquinta/caracteristicasdeljuego.html>

<http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.cl/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>

<http://www.efdeportes.com/efd141/los-estilos-de-ensenanza-en-la-clase-de-educacion-fisica.htm>

<http://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa2.shtml>

<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

VII. ANEXO

PAUTA DE OBSERVACIÓN CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA				
I IDENTIFICACIÓN DEL OBSERVADO				
Género:	♀	♂		
Edad/fecha de nacimiento:				
Años de experiencia:				
Institución formadora (universidad):				
Especialidad (deportiva u otra):				
Grados académicos:	Licenciado	Magister	Doctor	
II INSTITUCIÓN DONDE SE REALIZA LA OBSERVACIÓN				
Nombre establecimiento educacional:				
Dependencia:	Municipalizado	Particular subvencionado	Particular pagado	
Dirección:				
Curso observado/ N° alumnos/Género:			♀	♂

### III OBSERVACIÓN DE LA CLASE

*3.1. Descripción del entorno donde se realizará la clase. (lugar, materiales, espacio deportivo, etc.)*

3.2. Inicio de la clase, descripción de las actividades, organización de los alumnos, objetivos, contenidos,, uso del material, evaluación, etc.  
 Descripción del entorno donde se realizará la clase. (lugar, materiales, espacio deportivo, etc.)

Breve descripción del o los juegos:

¿Quién establece las reglas del juego?

Sólo el profesor	Sólo los alumnos	Ambos
------------------	------------------	-------

¿Cuánto dura el juego en minutos?

1 – 5	6 - 10	11 - 15	16 - 20	21 o más
-------	--------	---------	---------	----------

¿Con qué materiales y/o implementos se juega?

Pequeños implementos	Grandes implementos	Sin implementos
----------------------	---------------------	-----------------

¿En qué espacio juega?

¿Qué variantes se presentan el o los juegos?

*3.3. Parte principal de la clase, descripción de las actividades, organización de los alumnos, objetivos, contenidos,, uso del material, evaluación, metodología, estilos de enseñanza, etc.*

*Descripción del entorno donde se realizará la clase. (lugar, materiales, espacio deportivo, etc.)*

Breve descripción del o los juegos:

¿Quién establece las reglas del juego?

Sólo el profesor	Sólo los alumnos	Ambos
------------------	------------------	-------

¿Cuánto dura el juego en minutos?

1 - 5	6 - 10	11 - 15	16 - 20	21 o más
-------	--------	---------	---------	----------

¿Con qué materiales y/o implementos se juega?

Pequeños implementos	Grandes implementos	Sin implementos
----------------------	---------------------	-----------------

¿En qué espacio juega?

¿Qué variantes se presentan el o los juegos?

3.4. Final de la clase, descripción actividades, retroalimentación, actividades, evaluación, etc.

Descripción del entorno donde se realizará la clase. (lugar, materiales, espacio deportivo, etc.)

Breve descripción del juego:

¿Quién establece las reglas del o los juegos?

Sólo el profesor

Sólo los alumnos

Ambos

¿Cuánto dura el juego en minutos?

1 - 5

6 - 10

11 - 15

16 - 20

21 o más

¿Con qué materiales y/o implementos se juega?

Pequeños implementos	Grandes implementos	Sin implementos
¿En qué espacio juega?		
¿Qué variantes se presentan el o los juegos?		
<b>IV Registro Anecdótico:</b>		
En esta parte se deben registrar aquellas cosas particulares que pudieran afectar el desarrollo de la clase o bien anotaciones que ustedes encuentren interesantes como complemento a la aplicación de la pauta.		