



UNIVERSIDAD ANDRÉS BELLO
FACULTAD DE EDUCACION

**“Importancia que dan los profesores de Educación Física al juego en su asignatura
en cursos de 5° a 8° básico.”**

Seminario de Grado para optar al Título de Profesor de Educación Física para la
Enseñanza General Básica y al Grado Académico de Licenciado en Educación.

Integrantes:

Valeria Patricia Manríquez Jáuregui
Daniel Jesús Quintanilla Ahumada
Rafael Patricio Torres Fernandez
Carlos Antonio Valenzuela Armijo

Profesor Guía:
Mg. Leonel Navia Pérez
Santiago, Chile

2016

Agradecimientos

Queremos agradecer a nuestras familias por ser una importante e impulsora base en este largo camino de estudios. También destacar la labor docente de nuestros profesores de la universidad Andres Bello, facultad de educación , que siempre estuvieron dispuestos a ayudarnos y guiarnos para lograr satisfactoriamente nuestras metas académicas. Finalmente destacar el gran trabajo en equipo donde compartimos conocimiento y nos fortalecimos mutuamente en el trabajo diario.

Índice

Agradecimientos.....	2
Resumen.....	5
Abstract	6
Introducción	7
I.- Planteamiento del Problema	9
1.1 Justificación.....	9
1.2 Viabilidad.....	10
1.3 Fundamentación	11
1.4 Pregunta de investigación.....	13
1.5 Objetivo General	14
1.6 Objetivos Específicos	14
II.- Marco teórico.....	15
2.1 Conceptos.....	15
2.2 Origen del juego.....	21
2.3 Importancias de los juegos en la pedagogía desde un punto de vista de la psicología.	25
2.4 Objetivos del juego.....	32
2.5 Clasificaciones de los juegos	34
2.6 Juegos pre y competitivos	48
2.7 El juego y el Mineduc.....	51
III.- Marco Metodológico	53
3.1 Tipo de estudio	53
3.2 Diseño.....	53
3.3 Población y muestra	53
3.4 Instrumento de Evaluación.....	54
3.5 Instrumento.....	54
3.6 Procedimiento	58
IV.- Analisis y resultados	59
4.1 Caracterización de la muestra.....	59

4.2	Total de muestra, separados por generos	61
4.3	Con respecto a la etapa de la clase.....	62
4.4	Establecimiento de las reglas.....	64
4.5	Lugar donde se realiza la clase	66
4.6	Duración promedio de los juegos.....	68
4.7	Implementos utilizados	70
4.8	Realiza Juegos en la parte inicial y principal de la clase.....	72
4.9	Establecimiento de las reglas.....	74
4.10	Lugar donde se realiza la clase	76
4.11	Duración promedio de los juegos	78
4.12	Implementos utilizados	80
V.-	Análisis General	82
5.1	Caracterización de la muestra.....	82
5.2	Análisis a 11 profesores que realizan clases desde 5° a 8° básico (hombres): ..	82
5.3	Análisis de las 8 profesoras que realizan las clases desde 5° a 8° básico (mujeres).....	83
VI.-	Conclusión.....	85
	Bibliografía.....	87

Resumen

En el presente informe se indaga la importancia de la incorporación del juego, como estrategia pedagógica, teniendo por objetivo general identificar cuánto tiempo y con qué objetivo, se realiza el juego en la parte inicial y principal de la clase de Educación Física en cursos de 5° a 8° Básico, en colegios particulares y subvencionados, de las comunas de Ñuñoa, Lo Barnechea y Las Cóndes.

En la actualidad se ha tratado de reformar la entrega de contenidos siempre en concordancia a los aspectos sociales y culturales que esté inmerso el alumnado, es por esto que el juego sería un conducto muy útil al momento de enseñar e inducir el aprendizaje en las clases de educación física.

Finalmente luego de las observaciones se obtuvieron como resultados que de un total de 19 docentes, solo 3 ocupaban el juego en la parte inicial de su clase y 12 a veces, el tiempo de ejecución en este momento de la clase oscila entre 6 a 15 minutos.

En cuanto a la parte principal 6 docentes a veces ocuparon el juego, en un rango de 16 a 20 minutos en tiempo y los 13 restantes nunca acudieron al este.

Abstract

This report investigates the importance of incorporating the game, as a pedagogical strategy, with the overall objective to identify how long and for what purpose the game in the first and main part in physical education courses from 5th to 8th grade.

Currently we have tried to reform the delivery of contents always according to social and cultural aspects that students are immersed. That is why the game would be a very useful conduit when teaching and induce learning in physical education classes.

Finally after observations were obtained as results of a total of 19 teachers, only 3 occupied the game in the early part of his class and 12 times. The runtime in this part of the class ranges from 6-15 minutes.

As for the main part 6 teachers sometimes took the game, ranging from 16 to 20 minutes time and the remaining 13 never came to this.

Introducción

Con el pasar del tiempo la educación ha concentrado su acción en la forma de transmitir de forma correcta los aspectos sociales y culturales, siempre teniendo la precaución de mantenerse dentro de la línea de la época en la que se está entregando la información. A medida que avanza el tiempo, se ha tratado de dar diferentes miradas y perspectivas a los tipos de enseñanza que se entregan, tomando en cuenta en el nivel de educación que se presenta y las exigencias que son requeridas por los ministerios.

La educación ha sido en su mayoría entregada desde el punto de un estímulo y respuesta, siendo el ideal de esos tiempos, que exista más de una forma en la cual para el alumno sea significativo, logrando pasar de conductista a cognitivista, donde el aprendizaje sea de mayor efectividad y el docente logre ser más activo.

Jacques Delors, señala que “la educación constituye un instrumento indispensable para que la humanidad pueda progresar hacia los ideales de paz, libertad y justicia social”. (La Educación encierra un Tesoro. Santiago, Ediciones UNESCO, 1997).

En el tiempo actual se ha podido observar una mayor preocupación por la educación en donde los objetivos de aprendizaje, el Mineduc y las diferentes agrupaciones han demostrado la intención de intervenir en este proceso llamado educación, buscando adecuar cada vez mejor la línea de enseñanza y de aprendizaje en la cual los niños sean más activos, independientes y descubridores en lo que desean aprender.

Como se nombró anteriormente se ha tratado de restaurar la pedagogía, dirigiendo el aprendizaje a que sea más significativo, activo y que se integren los valores y exista una cooperación de los alumnos.

Es aquí en donde el juego comienza a alcanzar un rol con importancia ya que es un buen elemento que ayuda a lograr una mejor educación.

El juego se hace presente y destacándose con mayor fuerza en el área de la educación física, debido a que es una actividad que acompaña el desarrollo de los niños, dando paso al reforzamiento motor, social, cultural, emocional, etc., donde también con el juego podemos responder las necesidades de las etapas que van viviendo los niños, estimula su creatividad, ayuda a la comunicación con sus pares y promueve la ganancia del aprendizaje significativo.

Debemos tener en cuenta que la educación de nuestros tiempos no nos permite dar la importancia al juego ya que no es valorada como una actividad real, que se puede utilizar como un plan de aprendizaje

Comentado lo nombrado anteriormente, es donde surge la investigación de la importancia que dan los profesores de Educación Física al juego en su asignatura entre los cursos 5° a 8° básico, tomando como objetivo poder identificar cuanto tiempo y con qué objeto, se realiza el juego en la parte inicial y principal en la clase de Educación Física en los cursos nombrados anteriormente.

Para que el lector tenga un mayor entendimiento de lo que se hablará a continuación, se explicará los procesos a seguir.

Para comenzar se dará una justificación al causante del planteamiento frente al problema, en donde se abarcara la viabilidad y se fundamentará el motivo de esto. Posterior a esto se presentaran los conceptos de mayor importancia que tiene relación con la investigación para así dar paso a la metodología que se usara para el desarrollo de la forma más correcta y entendible, en este punto se hablará del rango de la muestra, el tipo de estudio, como se recaudaron los datos y como se utilizarán.

Así se dará paso al análisis de estos datos recopilados y se podrá efectuar una interpretación a la información observada durante el proceso de la investigación para producir conclusiones acorde a dicha investigación.

I.- Planteamiento del Problema

1.1 Justificación

La idea de esta investigación, nace con el fin de determinar cuál es la importancia que están dando los profesores de educación física al juego dentro de la clases de su asignatura, en base a tres áreas diferentes: Lúdica, Disciplinaria o Pedagógica, entre los cursos 5° a 8° básico de colegios de carácter particular y subvencionado, en las comunas de Las Cóndes, Ñuñoa, Lo Barnechea, además interesa conocer en qué etapa de la clase se utiliza el juego, cuantos minutos se dan para que los alumnos jueguen, si se utiliza el juego como un recurso pedagógico fundamental en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Con este estudio se quiere saber cuál es la real valoración que tienen los profesores por el juego, para utilizarlos durante sus clases, si, lo utilizan como un calentamiento, lo ocupan como una actividad de cierre de la clase, o bien buscan que la práctica del juego genere conocimientos y adquisición de valores durante el proceso de formación de los alumnos. La infancia se caracteriza por la formación global e integral del niño/a. A través del juego nos construimos como personas, aprendemos de nosotros mismos y de los demás (Lapeña, C. 2013). Es importante que el juego sea parte fundamental en la etapa educativa, ya que esta actividad desarrolla y fortalece diversas capacidades en los niños, entre las que se puede destacar: física, cognitivo, afectivo y social.

Sería importante que el juego fuera parte del diario vivir de los niños durante su paso por el colegio, que los profesores tomaran el peso de la real importancia que no sea el recurso fácil para salir del paso o simplemente lo pasen por alto. Es por esto que el presente estudio pretende dejar registro de lo que ocurre hoy en día con los docentes en los colegios particulares y subvencionados y ser de gran utilidad para generar un cambio en la clase de Educación Física.

1.2 Viabilidad

La presente investigación se hace posible con un gran apoyo e incentivo de la Universidad Andrés Bello, quienes dan la propuesta y son la base fundamental para su ejecución, además muestra un gran punto a favor el realizar las observaciones a profesores de educación física debido a que quienes lo realizan son alumnos de la misma carrera, quienes están en su práctica profesional y tienen una opción de acceso para poder realizar los análisis necesarios y completar los datos requeridos.

El documento que se utilizará es una planilla de observación, la cual es de una utilización posible y factible, donde se anotaran características de distintos aspectos de la clase y de los datos del profesor; esta planilla de observación, es validada por los docentes de UNAB, quienes capacitan a los alumnos en práctica para la aplicación de ella.

El motivo principal de estas observaciones es llegar a comprender en qué momento y durante cuánto tiempo el profesor realiza juegos durante la clase, con el fin de comprender si utiliza esa metodología o simplemente no es tomada en cuenta.

El rol social de la presente investigación es dejar registros de la aplicación del juego durante las clases de educación física tanto en su parte inicial como también principal, y poder comprender en qué afecta de forma positiva o negativa a los alumnos la integración o exclusión de esta metodología en la ejecución de las sesiones.

En la actualidad se espera que con el resultado de este estudio los profesores de Educación Física o futuros profesionales en este ámbito además de los colegios y apoderados, tomen consciencia de la importancia del juego y ver si está siendo utilizado durante la clase de educación física por los docentes, igualmente conocer todos los beneficios que este aporta en los alumnos, tanto en el rol motriz, social y afectivo que se obtiene con su aplicación.

1.3 Fundamentación

La presente investigación se basa en la necesidad de entender y comprender las características propias de la clase de educación física y su viabilidad ante la propuesta de los juegos lúdicos ante la enseñanza.

El equipo de investigadores requiere conocer la realidad existente en colegios de las comunas de Las Condes, Lo Barnechea y Ñuñoa ante la presencia de juegos lúdicos en la enseñanza de la Educación Física, para esto, se observó y analizó la realidad en diferentes clases existentes en algunos colegios particulares y subvencionados de las comunas anteriormente mencionadas. Las razones de esta investigación se fundamentan en conocer y demostrar si los profesores de educación física integran el juego durante la parte inicial y principal de sus clases.

¿A qué se refiere con esto?, El juego, en la clase de educación física, tiene una gran importancia para el desarrollo del niño, entre más juegos se realicen y variados sean, a lo largo de su infancia sobre todo, es mejor para su desarrollo cognitivo, social, motor, etc.

El valor que tiene el juego, es que a pesar de superar la etapa de la infancia, se continúe aplicando durante todo el periodo escolar y universitaria de los alumnos, Debido a que de esta manera seguirán aprendiendo de forma más fácil las actividades y cualquier movimiento enseñado.

Es de suma importancia el cambio de paradigma de los docentes sobre el juego a cualquier edad y etapa de desarrollo, ya que como se ve en los colegios, entre más grande de edad es el alumno, menos juegos lúdicos y creativos se hacen a estos y solamente se realizan actividades deportivas.

Con esta investigación y al ver los resultados observados, se podrá tener fuentes más concretas de la funcionalidad que dan los docentes al juego, si está siendo integrado en la parte inicial y principal de la clase, o simplemente no es utilizado como un recurso pedagógico.

Es de conocimiento general que las clases de educación física son basadas en el desarrollo físico y motor de los alumnos, sin embargo no se ha realizado un estudio en cuanto a la incidencia de los juegos lúdicos y su capacidad de apoyo como metodología para desarrollar los objetivos educacionales establecidos por los docentes, motivo por el cual se ha realizado la presente investigación.

En base a lo registrado anteriormente, se puede destacar la importancia de la incorporación del juego por sus docentes y padres en el desarrollo de los niños. Todo esto apuntando a un óptimo desarrollo del infante en múltiples ámbitos

1.4 Pregunta de investigación

¿Qué relación tiene el juego aplicado por el profesor de educación física en su clase, en algunos colegios particulares y subvencionado en las comunas de Ñuñoa, Lo Barnechea y Las Condes?

¿Con qué finalidad se aplica el juego por parte del profesor de educación física durante su clase, en algunos colegios particulares y subvencionado en las comunas de Ñuñoa, Lo Barnechea y Las Condes?

¿En qué momentos de la clase de educación física y por cuanto tiempo los profesores hacen uso del juegos como un recurso pedagógico en algunos colegios particulares y subvencionado en las comunas de Ñuñoa, Lo Barnechea y Las Condes?

1.5 Objetivo General

Identificar cuánto tiempo y con qué objetivo, se realiza el juego en la parte inicial y principal de la clase de Educación Física en cursos de 5° a 8° Básico, en colegios particulares y subvencionados, de las comunas de Ñuñoa, Lo Barnechea y Las Cóndes.

1.6 Objetivos Específicos

- Caracterizar la propuesta observada, considerando, rango etario, tipo de establecimiento, grado académico, en los profesores(as) que realizan clases de 5° a 8° básico.
- Identificar quien establece las reglas del juego en la clase de educación física de 5° a 8° básico.
- Identificar la duración del juego en la parte inicial y principal de la clase de educación física de 5° a 8° básico.
- Determinar el espacio de los juegos en la clase de educación física de 5° a 8° básico.
- Identificar implemos utilizados (pequeños, grandes) por los profesores de educación física en su clase en 5° a 8° básico.

II.- Marco teórico

Para un mejor entendimiento, se introducirá los conceptos básicos y sus definiciones que se utilizarán en el transcurso de la presente investigación, como también se irá de lo global a lo específico, pasando por la historia, clasificaciones y diferentes opiniones del juego, para finalizar con el análisis del docente frente al juego como método de enseñanza en la clase de educación física.

2.1 Conceptos

❖ **Acción motriz**

“El proceso de realización de las conductas motrices de uno o varios sujetos que actúan en una situación motriz determinada” Parlebas, P (citado por Saraví, J.2007)

❖ **Actitudes**

El Ministerio de Educación (MINEDUC), en sus planes y programas establece a las actitudes como uno de los tres indicadores de evaluación para la clase de educación física y salud. Las actitudes son los comportamientos esperados que desea ver el profesor durante el desarrollo de la clase.

❖ **Alumno**

La palabra alumnos es un concepto que proviene del término latino “*Alumnus*”. La RAE define alumno como la Persona que recibe enseñanza, respecto de un profesor o de la escuela, colegio o universidad donde estudia. Persona criada o educada desde su niñez por alguien, con quien mantiene una cierta vinculación. Es decir no todos los alumnos necesariamente se deben encontrar en un establecimiento educacional.

❖ **Asignatura**

La RAE define “Cada una de las materias que se enseñan en un centro docente o forman parte de un plan de estudios”.

❖ **Bases Curriculares**

Indican cuáles son los aprendizajes comunes para todos los alumnos y alumnas de 1° a 6° básico del país, tienen un carácter obligatorio para todos los establecimientos y son referente respecto del cual se construyen los programas del Ministerio de Educación. Ministerio de educación (2012)

❖ **Conocimientos**

Los conocimientos forman parte de los indicadores de evaluación que establece el ministerio de educación. Según la RAE los conocimientos son “Acción y efecto de conocer” desde este punto, se establece que los alumnos deben lograr crear un conocimiento en las clases de educación física, ya sea reconociendo eventos, procesos, fenómenos, símbolos. No tan solo conocimiento deben alcanzar, sino también una comprensión de lo aprendido en la asignatura.

❖ **Docente**

Encargado de impartir y dirigir la asignatura, además de velar por el cumplimiento de todos los objetivos planteados al comienzo.

❖ **Educación física**

Es parte de un proceso educativo que utiliza la actividad física para el logro de un hombre sano y apto físicamente, con gran equilibrio psicológico y adaptado a la sociedad donde se desenvuelve. (Araujo, L.2009) Hoy en día y luego de un cambio en la reforma educacional, la asignatura lleva el nombre de Educación Física y Salud, con el fin de crear conciencia en la población de la importancia de la actividad física en la salud de las personas.

❖ Juego

Ya que este concepto es el que más abarcaremos durante el estudio, se decidió plantear una serie de definiciones.

El juego es una acción motriz de carácter lúdico cuyo principal objetivo es divertir a las personas que lo practiquen, según el contexto en el que se desarrolle el juego puede tener un carácter pedagógico o simplemente de diversión, en otras instancias puede cumplir un rol competitivo. Según Moreno (1993) las “actividades competitivas en las que intervienen la destreza física, la estrategia y la suerte, o cualquier combinación de esos elementos y que, igual que ocurre con el deporte, suelen desarrollarse en las mismas condiciones ambientales del ocio” (Citado por Ramírez G, 2006).

“El juego perpetúa en las personas adultas las alegrías inconscientes de la infancia, desarrolla la iniciativa y la personalidad. Cuando es practicado en común, fomenta la amistad y la sana convivencia, además, desarrolla el sentido de la estética; por ejemplo, los griegos buscaban lugares privilegiados para sus juegos y los jugadores lograban alcanzar posturas de gran plasticidad” (Valdés, M. 1997)

Otra definición de juego es "una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que, saliéndose de la vida habitual, se efectúa en una limitación temporal y espacial conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas, y cuyo elemento formativo es la tensión". (Cagigal, 1996 citado por Ramírez, 2006). Esta definición se toma desde el punto de vista en que los niños lo pueden utilizar como un medio libre de expresión sin ningún cargo emocional no de estrés.

❖ **Habilidades**

Las habilidades son el último indicador de evaluación que plantea el ministerio de educación, en este punto se hace énfasis en el cumplimiento o expectativas que tiene el profesor para las actividades que planteara en la clase. El MINEDUC dice “Las habilidades son capacidades para realizar tareas y para solucionar problemas con precisión y adaptabilidad. Una habilidad puede desarrollarse en el ámbito intelectual, psicomotriz, afectivo y/o social”. Ministerio de educación (2012)

❖ **Objetivos de aprendizaje (OA)**

Los OA definen para cada asignatura los aprendizajes terminales esperables para cada año escolar. Se refieren a habilidades, actitudes y conocimientos que han sido seleccionados considerando que entreguen a los estudiantes las herramientas cognitivas y no cognitivas necesarias para su desarrollo integral, que le faciliten una comprensión y un manejo de su entorno y de su presente, y que posibiliten y despierten el interés por continuar aprendiendo. Ministerio de educación (2012)

❖ **Objetivos Transversales**

Son aprendizajes que tienen un carácter comprensivo y general, y apuntan al desarrollo personal, ético, social e intelectual de los estudiantes. Forman parte constitutiva del Curriculum nacional y, por lo tanto, los establecimientos deben asumir la tarea de promover su logro. Ministerio de educación (2012).

❖ **Pedagogía**

Es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que esta tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto. Hevia, D (2010)

❖ **Salud**

La salud es un estado de completo bienestar físico, mental y social, y no solamente la ausencia de afecciones o enfermedades (Organización mundial de la salud. 2016)

2.2 Origen del juego

El ser humano desde su nacimiento ha de experimentar y vivir el juego como parte intrínseca de él, por medio de su propio cuerpo, con otros pares o bien con objetos. Se establece que el juego se remonta desde siempre, que es anterior a cualquier cultura, que es parte directamente de las civilizaciones antiguas (Huizinga, j. 1972, P11). Para entender un poco más se debe remontar a tiempos lejanos para indicar, según el tiempo cronológico, el origen del juego.

Según Romero, V y Gómez, M (n.d) (Como lo citan María Luján Morfi y María Victoria Minetti n.d) hay cuatro momentos importantes de la historia del juego que se destacan por el resto. Primero en la época clásica de Grecia y Roma el rol del juego es fundamental en la vida cotidiana de los niños que participan de estos como parte de una actividad preparada. Ya en la etapa medieval los juegos son representados por figuras humanas y/o animales, en donde los niños son altamente participes de los juegos creados, la mayoría por ellos mismos y en las clases altas, elaboraban juguetes para sus niños. En la época moderna dicen que “en el siglo XVII surge el pensamiento pedagógico moderno, que concibe el juego educativo como un elemento que facilita el aprendizaje” (Romero, V y Gomez, M, n.d) es decir, se incluye de forma activa la realización del juego como desarrollo integral del niño, ya sea motriz, social y cognitivo, es por esto que en esta época se busca un sistema educativo útil, agradable y nuevo, en donde la educación se impartía por la iglesia. Ya a partir del siglo XIX, con la revolución industrial presente, se aleja el tiempo de juego de los niños, pero paradójicamente, gracias a esta revolución se empiezan a crear variados y diversos juguetes que promete ampliar propuestas para el juego.

❖ **Distintas corrientes teóricas.**

El presente estudio cree que es importante tener en cuenta las diferentes formas y autores como psicólogos, pedagogos, antropólogos que definen al juego, es por esto que aprobar solo una teoría es erróneo, puesto que existen una gran variedad que explican, cada una por sí sola, los principios del juego. Según munné, F (1992) (Como lo citan Antonio Monroy Antón y Gema Sáez Rodríguez 2011) existen nueve teorías para definir el origen del juego con distintos autores que se explican a continuación.

1.- Teoría sobre el exceso de energía

Según Platón dice que *“en los jóvenes el juego se debe a que no pueden mantenerse en reposo por lo que les es placentero saltar, gritar, danzar y jugar unos con otros”* por lo que se entiende a que el juego se manifiesta a la liberación de energía que hay acumulada. Un exponente de esta teoría fue Herbert Spencer, durante el siglo XIX

2.- Teoría teleológica del ejercicio preparatorio

Esta teoría explica que el juego para el niño es una preparación, un avance necesario para desarrollarse en la etapa adulta. Es parte de un proceso educativo prolongado en la niñez que tiene como fin contribuir al desarrollo de ciertas funciones que serán básicas al momento de crecer. Exponente de esta teoría es Karl Gross.

3.- Teoría de la recapitulación

Un pedagogo y psicólogo estadounidense llamado Stanley Hall defiende esta teoría explicando que el juego es una acumulación y recapitulación de datos que vienen de costumbres ancestrales, convirtiéndose así en una actividad que va de generación tras generación

4.- Teorías fisiológicas

Esta teoría infiere a que el juego es parte intrínseco del ser humano, una necesidad vital en mayor o menor medida. Existen dos corrientes diferentes:

- La del recreo, por Schiller quien dice que el ser humano requiere algún tipo de movimiento que le proporcione placer, en este caso por medio del juego.
- La del descanso, por Lazarus quien postula que el juego es solamente un mecanismo de economía energética.

5.- Teoría de la autoexpresión

Manson y Mitchel defienden esta teoría que explica al juego como un papel fundamental en crear un rol social importante con sus pares como también revelando el valor del juego como vía para manifestar la personalidad ante los demás.

6.- Teorías Psicoanalíticas

Existen dos fuertes postulantes de esta teoría, Freud y Winnicott.

Freud postula que el juego es un mecanismo de liberación de emociones, es decir, mediante el juego el niño muestra sus impulsos sociales no aceptados y se siente en condiciones de expresarse libremente.

En cambio Winnicott manifiesta una explicación distinta, denomina el juego como “objeto transaccional”, es decir, un área intermedia entre lo subjetivo y la experiencia que existe con el otro, es el encuentro del niño y su mente con la realidad, algo que juega un papel importante en la adultez.

7.- Teorías antropológicas, culturales y sociales

Lo importante de estas teorías es la función socializadora y cultural del juego. Vygotsky postula a que el juego nace en base a las necesidades y frustraciones del niño dadas mediante por su situación social. El niño siente la imperiosidad de cubrir una necesidad que no está cubierta.

Otro defensor de esta teoría es el neozelandés Sutton-Smith quien menciona que el juego nace como medio de traspasar valores e ideologías propias de generación tras generación.

8.- Teoría cognitiva

Uno de los autores más famosos y defensor de esta teoría es Piaget quien dice que el juego es una herramienta distinta para consolidar a llegar a un desarrollo intelectual acorde a su etapa. Jugar se muestra entonces como un medio que sirve para entender el funcionamiento de las cosas en la vida.

Bruner postula algo similar, que el juego es algo semejante a una guía de desarrollo, por etapas del niño a la par con el juego.

9. Teoría ecológica

Bronfenbrenner (1987) postula a que el juego si o si está relacionado y condicionado por el ambiente y el entorno que rodea al niño. Defiende a que la persona es un sistema que encaja en otro y este en otro correlativamente, por ende si cambia un elemento, cambia todo, esto se refiere a que el niño se adecua al ambiente en donde se desarrolla el juego.

Al conocer todas las teorías que explican, a su manera, el origen del juego, se pueden captar muchas similitudes de algunas corrientes como también de variadas oposiciones con otras. La gran mayoría de los autores hablan de que el juego es muy importante para el desarrollo personal del niño a favor de lo que será en su etapa de adultez y que es una herramienta indispensable en su mejora social frente a otros niños.

Por otro lado, hay autores que explican su teoría a discrepancia de otros y que por tanto, proporciona la variedad que tiene el origen del juego.

2.3 Importancias de los juegos en la pedagogía desde un punto de vista de la psicología.

Si se habla de juego para el niño se cree que es un componente o un elemento básico en la vida de él, además de ser divertido resulta muy necesario y fundamental para su desarrollo.

¿Por qué el juego es importante y qué aporta?

Todo niño necesita estar activo para crecer y poder desarrollar sus capacidades físicas y cognitivas, el juego aporta en esto, ya que; es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de el niño, porque este aprende a conocer la vida jugando.

El niño tiene y necesita realizar las cosas una y otra vez para poder aprender, por lo que el juego tiene un carácter formativo al hacerlo enfrentar una y otra vez las situaciones que podrá dominar o adaptarse a ella. A través del juego el niño busca, explora, prueba para descubrir el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación

La importancia de la educación temprana para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas, y en particular, del juego como herramienta educativa. Apoyándose en evidencia científica, la especialista señaló que las diversas estrategias que combinan el juego y el esfuerzo estructurados son aceleradoras efectivas para el aprendizaje de los niños en el colegio y su desarrollo a largo plazo. (Hirsh-Pasek. K. N.d)

El niño puede aprender de mejor manera o mucho más rápido en base a juegos guiados por el profesor u otra persona, ya que, jugando es donde se divierte y ahí el aprendizaje va a ser significativo.

“No sólo es importante reflexionar sobre qué enseñar sino también sobre cómo hacerlo, y según sostiene esta especialista, los niños aprenden mejor en ambientes lúdicos, a través de juegos guiados, con contenidos apropiados.”(Hirsh-Pasek. K. N.d).

- **El juego y su clasificación a partir de los principios teóricos de Piaget.**

Después de haber aprendido a coger, agitar, arrojar, balancear, etc., finalmente el niño agarra, balancea, etc., solo por el placer de lograrlo, por la sencilla felicidad de hacer este tipo de cosas y de ser la causa de esas acciones. Repite estas conductas sin que le supongan un nuevo esfuerzo de asimilación y por "placer funcional".

- Se trata del "juego de ejercicio".

En la medida que se desprende de la acomodación sensorio-motora y con la aparición del pensamiento simbólico en la edad infantil (de 2 a 4 años), hace su aparición la ficción imaginaria y la imagen se convierten ahora en símbolo lúdico.

A través de la imagen que el niño tiene del objeto lo imita y lo representa. Aparece así "el objeto símbolo", que no sólo lo representa sino que, también, lo sustituye. Un palo sobre el que se cabalga, representa y sustituye a la imagen conceptual del corcel, que en realidad es un caballo ligero de gran alzada.

Se produce entonces un gran salto evolutivo: desde el plano sensorio-motor hemos pasado al pensamiento representativo.

- Se trata del "juego simbólico"

El juego simbólico es, por tanto, una forma propia del pensamiento infantil y si, en la representación cognitiva, la asimilación se equilibra con la acomodación, en el juego simbólico la asimilación prevalece en las relaciones del niño con el significado de las

cosas y hasta en la propia construcción de lo que la cosa significa. De este modo el niño no sólo asimila la realidad sino que la incorpora para poderla revivir, dominarla o compensarla.

El juego simbólico dice Piaget “es al juego de ejercicio lo que la inteligencia representativa a la inteligencia sensorio-motora” (Piaget. J. 1973. P. 222)

Para (Groos. K. 1902), filósofo y psicólogo; “el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad”(como lo cita, Blanco, V 2012). Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia. Con esto dice el psicólogo que el juego es necesario para la vida y nos prepara para enfrentar el futuro de una mejor manera.

Como señala Vygotsky, L (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”. (Citado por Blanco, V. 2012)

Según Vigotsky, L (1924) (como lo cita Blanco, V. 2012) también establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. Habla de actividad social, ya que al jugar el niño se desenvuelve de mejor manera con sus pares y así también puede conocer a otros niños. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño. Con esto la capacidad del niño de transformar objetos con solo la imaginación ayuda en el conocimiento ya antes

adquirido que lo pone en práctica y que puede crear un mundo de cosas con solo pensarlas y llevarlas a esta transformación con un objeto.

Para Ausubel el psicólogo, no sólo se aprende cuando se realiza una actividad física como manipular, interpretar, entre otras, sino que se aprende cuando el contenido tiene un verdadero significado para el niño, lo que llamamos un aprendizaje significativo, el cual se basa en una información o conocimiento previo, lo que otorga un diseño para la nueva información.

Según Ausubel: “De acuerdo al aprendizaje significativo, los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno. Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando”. (como lo cita Maldonado, M. n.d)

Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad, también se basa en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio, por lo que concluye que el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia. Groos dice que el juego es un pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, ya que contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. El juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”. Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande.

Para **Jean Piaget** (1956), 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.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente a la anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas

con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum.

Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución auto dirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

Diferencias y semejanzas entre las teorías

Como una semejanza importante se puede destacar el hecho de que Vygotsky y Piaget mantienen la concepción constructivista del aprendizaje. Sin embargo, mientras Piaget afirmaba que los niños dan sentido a las cosas principalmente a través de sus acciones en su entorno, Vygotsky destacó el valor de la cultura y el contexto social, que veía crecer el niño a la hora de hacerles de guía y ayudarles en el proceso de aprendizaje. Vygotsky, asumía que el niño tiene la necesidad de actuar de manera eficaz y con independencia y de tener la capacidad para desarrollar un estado mental de funcionamiento superior cuando interacciona con la cultura (igual que cuando interacciona con otras personas). El niño tiene un papel activo en el proceso de aprendizaje pero no actúa solo.

La teoría de Piaget trata especialmente el desarrollo por etapas y el egocentrismo del niño; este Teórico hace énfasis en la incompetencia del niño y al no tratar los aspectos culturales y sociales, generó que otros teóricos como Vygotsky y Groos demostraran en

sus estudios, que Piaget subestimaba las habilidades cognitivas de los niños en diferentes ámbitos.

También es importante resaltar que para Karl Groos, el juego representa etapas biológicas en el ser humano y que son reacciones y necesidades naturales e innatas que lo preparan para su etapa adulta; mientras que para Vygotsky indica que los niños en la última etapa de preescolar, realizan fundamentalmente, el juego protagonizado, de carácter social y cooperativo; pero también reglado, donde se da la interacción de roles, por tanto la cooperación, que consiste en colocarse en el punto de vista de la otra persona; es lo que más tarde va a generar el pensamiento operativo que permite la superación del egocentrismo infantil.

El juego desde estas perspectivas teóricas, puede ser entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales (Vigotsky), y para potenciar la lógica y la racionalidad (Piaget).

A pesar de las precisiones conceptuales de los diferentes teóricos, todos concuerdan en la importancia del juego en el aspecto psicológico, pedagógico y social del ser humano.

2.4 Objetivos del juego

Si bien se puede ver que hay distintas clasificaciones, formas y lugares para jugar, el objetivo principal que se busca con él es la recreación y entretenimiento de forma individual o grupal por parte de quienes lo realizan, debido a que durante toda la vida la palabra juego se utiliza en relación directa con algo que entregara mucha diversión en el individuo.

Los niños buscan estar entretenidos durante gran parte del día, para lo cual buscan diversas actividades para lograr aquello, pero siempre finaliza encontrando la descarga de energía, entretenimiento y motivación en base a juegos de distinta índole, sólo con el fin de estar alegre sin importar el lugar, hora o compañía. En base a lo anteriormente destacado Spencer. H indica que: Se ha dicho que el niño juega como necesidad de descarga de un exceso de energía vital (Gutiérrez. M. 1991, P.111).

En base al juego los niños pueden encontrar la satisfacción fundamental para su vida cotidiana que es la entretenimiento sin importar de qué manera, pero la finalidad del juego no es solamente eso, sino más bien dar beneficios en múltiples ámbitos, ya sea social en donde interactúa con el resto de los niños. Muchos juegos ocasionan un verdadero aprendizaje social: reconocerse, reconocer y aceptar a los demás, su papel, comprender y respetar las reglas (Lleixá. T. 1995. P.337). También se ve un aporte en el ámbito emocional que busca un equilibrio personal del niño y que sepa reconocer sus características, psicológico en donde se encuentra lo relacionado con un bienestar basándose en actividades recreativas, además cabe destacar que la característica principal que desarrollan en base al juego es la personalidad, en donde cada uno durante un juego toma un rol y se desenvuelve en base a su sello. “Utilizando el juego es el proceso más natural de aprender y crecer, favoreciendo el desarrollo social y de la personalidad. Al mismo tiempo que permite que el niño o niña vaya adquiriendo una serie de actitudes, valores y normas” (Arrollo. D. 2010. P.99).

Otro aspecto que destaca es básicamente que el juego puede ser utilizado con el objetivo transmitir cultura, al ver la aplicación en las distintas generaciones, ya sea juego deportivo o simplemente uno de carácter recreativo, en donde lo adaptan como algo propio. Muchas veces se puede ver que se utilizan tipos de juegos para heredar actividades a los más pequeños. “No solo le permite satisfacer sus necesidades vitales de acción y expresión, sino ir percibiendo sutilmente los rasgos de su entorno social hasta tocar las raíces culturales de su antepasado” (Gutiérrez. M. 1991. P.111)

El niño es un ser que juega y todo lo que lo rodea forma parte del juego (Gutiérrez. M. 1991. P 111). Con lo dicho anteriormente, el juego también puede poseer como objetivo reconocer el entorno del niño, debido a que en base a ello él debe analizar, intervenir y actuar frente a lo que lo rodea, ya sea naturaleza, materiales, animales, etc.

El niño necesita el juego como campo de experimentación (Gutiérrez. M. 1991. P.113). Esto conlleva a que se puede notar claramente que si se basa en el juego el individuo puede alcanzar múltiples objetivos en distintos ámbitos pero siempre teniendo en cuenta la característica principal que es la entretención.

Si se busca una finalidad a través del juego para quien lo dirige, ya sea un adulto o docente, los objetivos que se pretenden alcanzar, además de la entretención serán, la adquisición de alguna habilidad motriz o de otra índole, además que el niño adopte normas, reglas y siga algunas instrucciones. Debido a que el juego es una actividad didáctica que educa en demasía al individuo, si este es bien dirigido con su reglamento, normas e instrucciones claras de lo que deben hacer. Como destaca Arrollo. D (2010) el juego permite que el niño o niña vaya adquiriendo una serie de actitudes, valores y normas. En el ámbito de la educación y vida cotidiana, lo anteriormente son características y actitudes que el niño debe obtener durante su desarrollo. Esto conlleva a percibir que si la actitud pedagógica es impartida en su forma correcta el pequeño obtendrá múltiples beneficios siendo estas de tipo motriz o actitudinal. Esto no se encontrará en una clase normal independiente del lugar físico donde se realice sin jugar o en otra ocasión, por ende el docente debe tener en cuenta el juego como una actividad

que entregará beneficios que generalmente pide el reglamento ya sea del recinto educacional o planes y programas regidos por el ministerio de educación.

2.5 Clasificaciones de los juegos

Al hablar de juego, la referencia es muy amplia, debido a que existen distintos tipos y cada uno con un propósito y finalidad en especial al momento de su ejecución. Por lo tanto el hecho de delimitar las clasificaciones produce una facilitación a quien lidera las actividades puesto que dependerá de las características del grupo de trabajo, objetivo esperado, lugar, materiales, etc. “Los juegos son formas de comportamiento recreativo, suelen ser actividades sociales donde los participantes como miembros intentan por habilidad y por suerte alcanzar determinado objetivo, sujetándose a las normas que regulan el juego” (Rubio, P., N.d). El juego debe ser involucrado a objetivo esperado, además procura lograr la atención de los individuos, de esta forma alcanzar los beneficios para el desarrollo en los múltiples ámbitos que se desee trabajar.

Si bien se puede encontrar muchas metodologías para que el niño aprenda y desarrolle sus habilidades motrices, cognitivas y afectivas dentro de la asignatura de educación física, el juego es una de las formas más didáctica y entretenida de aplicar para un correcto desarrollo del individuo, siempre que se aplique de la manera correcta con sus respectivas reglas, buscando el beneficio individual y colectivo, además logrando una integración durante todo momento, debido a que ellos prestarán gran atención y mucha motivación por este tipo de actividades al ser de carácter lúdico y entretenido junto a sus pares. “El juego es vital para el desarrollo normal del niño, él aprende más por medio del juego que cualquier otra vía, ya que al jugar aprende porque está comprometido de manera personal en lo que para él vale la pena y, en consecuencia, el conocimiento que adquiere es más valioso, puesto que lo obtiene de su propia experiencia” (Florian, 1996, p.9). Por lo anteriormente dicho, se debe tener siempre en cuenta la aplicación de múltiples juegos, con distintas variaciones, ya sea espacio, materiales, número de

integrantes, etc. Y así dar mayor amplitud de experiencias motrices que sean de interés para el niño.

- **Según la capacidad que desarrollan**

Se debe concebir el juego como un factor de desarrollo global (cognitivo, afectivo, social y motriz) y de autorrealización personal (García, Gutiérrez, Marqués, Román, Ruiz y Samper., 2000. P.13). Lo cual respalda la clasificación dependiendo la capacidad que desarrollan como demuestra

- **Psicomotores:**

En donde se ve un trabajo tanto en el ámbito motor (movimiento) como también psicológico, lo cual aporta en la búsqueda de identidad de los niños y además conocer sus limitantes motoras. Como destaca Martínez, R (2011) “Gracias a este tipo de juego los niños se exploran a ellos mismos y miden en todo momento lo que son capaces de hacer, también examinan su entorno, descubriendo a otros niños y objetos que les rodean, haciéndolos participes de sus juegos”. Se pueden encontrar:

- Los juegos de conocimiento corporal.
- Los juegos motores.
- Los juegos sensoriales.
- Los juegos de condición física.

- **Cognitivos**

Los aspectos que se ven más favorecidos con este tipo de juegos son la creatividad y pensamiento de los individuos, se basa en memoria, manipulación, descubrimiento, etc. Jean Piaget, “parte de la idea de que el juego evoluciona y cambia a lo largo del desarrollo en función de la estructura cognitiva, del modo de pensar, concreto de cada estadio evolutivo”. Según esto, y atendiendo a la evolución cognitiva, encontramos

cuatro tipos de categorías: juego funcional, juego de construcción, juego simbólico y juego de reglas.

Los juegos a destacar según Martínez, R (2011) para el desarrollo de este aspecto son:

Los juegos manipulativos, entre los cuales se encuentra el juego de construcción, exploratorio o de descubrimiento.

Otros juegos que ayudan al desarrollo de las capacidades cognitivas son los de atención y memoria, los juegos imaginativos y los juegos lingüísticos.

Lo anteriormente nombrado demuestra claramente que este tipo de clasificación busca un desarrollo mental, para lo cual el niño debe pensar, analizar y actuar sobre algo.

- **Sociales:** Involucra a la participación con más integrantes, se basa principalmente en la socialización con los demás para posteriormente facilitar las relaciones con los pares en la vida más adulta. Cuando el niño juega averigua cosas acerca de la gente y aprende a vivir con ellas (Florián, 1996, P.9). Esta clasificación se basa en la propuesta de Parten realizada en 1932 que aún hoy continúa vigente. Esta analiza el juego desde una perspectiva social y considera aspectos cuantitativos y cualitativos de la relación, es decir, tiene en cuenta el número de participantes y la relación que se mantiene entre ellos.
- **Afectivos - emocional:** “Los juegos de rol o los juegos dramáticos pueden ayudar al niño a asumir ciertas situaciones personales y dominarlas, o bien a expresar sus deseos inconscientes o conscientes, así como a ensayar distintas soluciones ante un determinado conflicto. Los juegos de autoestima son los que facilitan al individuo sentirse contento de ser como es y de aceptarse a sí mismo.”(Martínez, R 2011). Se refiere principalmente a los sentimientos que tienen los individuos, y se pretende que puedan llegar a dominarlos y saber cómo actuar frente a ellos, puesto que generalmente al participar con sus pares

muestran muchos cambios emocionales y frente a eso deben saber actuar de forma correcta.

El niño debe desarrollar la evolución de múltiples capacidades y cualidades motrices, físicas, anatómicas, entre otras. Para lo cual el juego puede ser utilizado como un instrumento metodológico para alcanzar ese progreso. Hernández, A. (como lo cita Gutiérrez, M. 1991. P 127) Los clasifica en base al objetivo que se desee alcanzar, y los de la siguiente manera:

1. Sensoriales.
Visuales, auditivos, táctiles, de gusto y olfato, de orientación.
2. Motores:
Coordinación, velocidad de reacción, saltos, lanzamientos, locomoción: marcha, carrera, cuadrúpeda.
3. De desarrollo anatómico.
4. De desarrollo orgánico.
5. Gestuales.

La clasificación de los juegos de Erika y Hugo Dobler (como los cita Gutierrez, M. P.119) Se basa a una distinción entre los juegos motores, y los juegos de posición sentada o social.

1. Juegos sociales
2. Juegos Motores
 - De carrera.
 - De balón.
 - De fuerza y habilidad.
 - Para ejecutar los sentidos.
 - Menores en el agua.
 - Campestres.

La clasificación anteriormente nombrada aporta con la integración del desarrollo en base a los tres aspectos fundamentales en el individuo, que son la evolución motriz, social y afectivo, en donde este último se ve mayormente involucrado en el juego social, pero los autores se enmarcan principalmente en juegos sentados o en posición de reposo al momento de hablar de actividades sociales (ajedrez, adivinanzas, casi nada de movimiento), esto no solamente puede ser trabajado en ese contexto y podría obtener múltiples beneficios al ejecutarlo en otro ambiente y no solamente en posición de reposo.

Pierre Parlebas (como lo cita Gutiérrez, M.1991) Se basa principalmente en las conductas motrices, las subdivide en socio motrices y psicomotrices:

1. Conductas socio motrices:

- Cooperación: Alpinismo, vela, canoa, remo, natación, etc.
- Oposición: Deporte de combate, esgrima, Tenis, etc.
- Cooperación, oposición: Fútbol, balonmano, voleibol, basquetbol.

2. Conductas psicomotrices:

- Actividades en solitario: vuelo libre, carreras, etc.

Con lo anteriormente visto se presenta claramente la subdivisión en dos aspectos, en donde el primero son actividades principalmente en contacto con más individuos, para lo cual puede variar la forma ya sea de colaboración en donde todos buscarán el mismo objetivo o las otras que tendrán alguien que estará intentando evitar que logren la meta. Por otra parte, se puede ver los psicomotores que son principalmente individuales.

- **Juego funcional o de acción**

Este tipo de juegos se enmarca durante los dos primeros años de vida y antes de que aparezca la capacidad de representación y el pensamiento simbólico. Se incluyen dentro de estas actividades aquellas acciones que el niño realiza sobre su propio cuerpo o sobre

objetos, caracterizadas por la ausencia de simbolismo. Son acciones que carecen de normas internas y se realizan por el placer que produce la acción misma, sin que exista otro objetivo distinto al de la propia acción. “Durante los primeros nueve meses de vida, el niño pasa parte de su tiempo explorando placenteramente su cuerpo (...), así como también el cuerpo de su madre. En torno a los nueve meses incorpora en su actividad de juego distintas acciones con los objetos, como lanzarlos o buscarlo. Hacia los 24 meses, las formas que adopta el juego aumentan gracias a que el niño adquiere mayores posibilidades de desplazarse de modo independiente en el espacio.” (Ortega, R. 1992)

La mayor parte de las actividades de juego que el niño realiza en esta etapa se producen en solitario o en interacción con los adultos, “los adultos se convierten en esta etapa en el principal compañero de juego del niño. (...) Durante los dos primeros años, el interés por otros niños es prácticamente inexistente y se limitan a mirar el juguete del compañero y tratar de hacerse con él o a esporádicos intentos por entrar en contacto físico con el otro niño”(Ortega, R. 1992).

El juego funcional, a pesar de ser el tipo de juego predominante en los primeros 2 años de vida, es posible detectarlo en la vida adulta, es decir, después de los dos años este juego no desaparece (Ortega, R. 1992)

- **Juego de construcción**

Por juego de construcción se entiende a todas aquellas actividades que conllevan la manipulación de objetos con la intención de crear algo. “Diferentes autores indican que este tipo de juego se mantiene a lo largo del desarrollo y que no es específico de ninguno de ellos, apareciendo las primeras manifestaciones, aunque no sean estrictamente casos puros de juegos de construcción en el período sensorio motor, por carecer el niño en esta etapa de la capacidad representativa. Este juego gana en complejidad en los años siguientes. Así, el juego podría oscilar desde apilar un par de cubos hasta llegar a formas más complejas como la elaboración de un puzzle con gran cantidad de piezas”.

- **Juego simbólico**

El llamado juego simbólico, representacional o socio dramático surge a partir de los 2 años como consecuencia de la emergente capacidad de representación. “Este tipo de juego es predominante del estadio pre operacional y se constituye en la actividad más frecuente del niño entre los 2 y los 7 años, en él predominan los procesos de “asimilación” de las cosas a las actividades del sujeto, es decir, a través del juego los niños manifiestan comportamientos que ya forman parte de su repertorio, “acomodando o modificando” la realidad a sus intereses.

El juego simbólico puede tener carácter individual o social, así como distintos niveles de complejidad. Este tipo de juego “evoluciona desde formas simples en la que el niño utiliza los objetos e incluso su propio cuerpo para simular algún aspecto de la realidad hasta juegos de representación más complejos en los que podría aparecer interacción social”(Ortega, R. 1992)

Los juegos de representación exigen cierto conocimiento del guión por parte del niño, es decir, que tenga una representación general de la secuencia habitual de acciones y acontecimientos en un contexto familiar, así como de las funciones que desempeña cada participante del guion. “Se debería seguir una secuencia ordenada en las acciones que reproducen la actividad, porque aunque se trate de un juego en el que el componente ficticio sea el predominante, el niño trata de reproducir fielmente la actividad. (...) a medida que aumenta el conocimiento sobre las diferentes acciones que se pueden incluir en un guion, así como sobre las funciones que se espera que desempeñe cada personaje, el juego ganará en complejidad”(Ortega, R. 1992)

- **Juego de reglas**

A partir de los 7 años surgen juegos eminentemente sociales en los que se comparten tareas con otras personas y en los que se empieza a tener cierto conocimiento de las normas y reglas. El juego de reglas “está constituido por un conjunto de reglas y normas

que cada participante debe conocer, asumir y respetar si quieren realizar sin demasiadas interferencias y obstáculos la actividad”. Asimismo, “los juegos de reglas pueden presentar variaciones en cuanto al componente físico y simbólico.

➤ **Estereotipias rítmicas.**

En esta categoría se incluyen aquellas actividades repetitivas en las que “aparecen movimientos motores globales centrados en el cuerpo del niño, con ausencia de objetivo”, entre los que encontramos patadas, balanceos y movimientos de brazos. “Este tipo de actividad podría incluirse perfectamente dentro del juego funcional, sería un subtipo de juego funcional, y alcanza su máxima manifestación a los 6 meses de edad. A partir de los 12 meses, este tipo de actividad se reduce de manera importante”. En este tipo de juego no se aprecian diferencias significativas entre géneros.

• **Juego de ejercicio.**

Estos juegos se definen como el “conjunto de movimientos locomotores globales o gruesos que aparecen en un contexto lúdico”. Su manifestación es a partir de los 12 meses y se caracteriza por el vigor alcanzado en la actividad física. Este tipo de juegos puede darse en actividades individuales o grupales y se destaca porque los niños y niñas corren, saltan, escalan, empujan y arrastran. Su máxima expresión se da a los 4 años y decae cerca de los 6-7 años.

• **Juego de acoso y derribo.**

Este tipo de juego también se conoce como “juego de persecuciones, peleas o violento”. En él se destacan comportamientos que pueden parecer agresivos al observador pero se diferencian de éstos debido a que las actividades de juego aparecen acompañadas de risas y expresiones faciales placenteras. Este tipo de juegos es de tipo social y su máxima expresión se da entre los 7 y 11 años, encontrándose en ellos comportamientos como patadas, luchas, agarrar con fuerza, empujar al compañero, caídas. “El juego de acoso y derribo tiene consecuencias sobre el desarrollo del niño ya que le permite medir

sus fuerzas y comprobar hasta dónde puede seguir jugando sin hacer daño al compañero. En relación con este último tipo de juego se ha comprobado que aquellos niños que no tienen oportunidad de practicarlo presentan dificultades para interpretar ciertas señales gestuales de la comunicación no verbal y para emplear adecuadamente la fuerza en actividades lúdicas y físicas que conlleven contacto físico” (Fuentes, 1999).

Tabla de clasificación del juego desde el punto de vista físico. En esta tabla se señala el rango etéreo en la que predomina determinado tipo de juego, atendiendo a las posibilidades físico-motrices del individuo.

Edad	Tipo de juego
0 - 12 meses	Estereotipias rítmicas
12 meses – 7 años	Juego de ejercicio
7 años – adelante	Juego de acosos y derribo

(García.,2000. P.20) Realizan una clasificación estableciendo otros aspectos de los juegos en base a distintas características, basándose en los contenidos que requiere la enseñanza primaria en el año 1991 en donde la totalidad de los objetivos se debía alcanzar mediante juegos populares. Se subdividen de la siguiente manera:

1. Motricidad general:

- Elementos psicomotores básicos: esquema corporal, percepción espacial, percepción temporal.
- Coordinación motriz: agilidad, equilibrio, coordinación óculo-segmentaria.

2. Habilidades básicas: desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos/recepciones, transportes/conducciones.

3. Expresión corporal: Imitación, representación.

Domingo Blázquez (1986) Realiza otra clasificación muy popular y simple muchas variantes, entre las que se encuentran:

1. En función del grado de energía:

- Juegos muy activos.
- Juegos activos.
- Juegos de media intensidad.
- Juegos de poca intensidad.

2. En función del grado intervención:

- Juegos de eliminación progresiva.
- Juegos de participación total.

3. En función del tipo de movimiento:

- • Juegos de marcha.
- • Juegos de carrera.
- • Juegos de salto.
- • Juegos de lanzamientos.

- • Juegos de lucha.
- • Juegos de equilibrio.
- • Juegos de coordinación.
- • Juegos sensoriales.

4. En función de su dimensión social:

- Juegos individuales.
- Juegos de grupo.
- Juegos de equipos.

García, R (1974) (como lo cita Torres, J., 2013). Realiza un estudio descriptivo, bibliográfico, sobre los juegos populares y deportes tradicionales en la península ibérica. Desglosa en detalle los juegos, en función, al igual que Moreno Palos, de características físicas. También en su análisis, divide a los juegos atendiendo a la localización geográfica de los mismos.

Básicamente, distingue las siguientes categorías:

- Juegos atléticos y ejercicios de fuerza.
- Juegos de puntería.
- Juegos de pelota.
- Juegos y deportes hípicos.
- Lucha de animales.

Estos dos autores nombrados anteriormente solo clasifican dependiendo los aspectos motrices, dejando de lado muchas características que podrían ser tomadas en cuenta, pero se validan su clasificación debido a que solo se basan las necesidades que se creen necesarias para cierto momento en base al desarrollo que se quiere obtener en el individuo, en este caso solo la motricidad.

Otra clasificación es la que presenta Miranda Viñuelas, J. (1996). En función del juego en la sesión de Educación Física, la cual se diferencian por el momento en el cual se desarrolla, puede ser parte del inicio, parte principal o vuelta a la calma de la clase:

- Juegos de animación: calentamiento, para dar inicio a la sesión, lograr una motivación e integración de los alumnos para la sesión.
- Juegos centrales: se involucra mayormente y de forma esencial el objetivo principal de la clase
- Juegos calmantes: Se aplica para dar un cierre a la clase, y que los alumnos queden con una motivación extra para que posteriormente quieran integrarse de forma más activa en las clases, es conocido con el nombre de vuelta a la calma.

Moreno, C (como lo cito Torres, J., 2013) categoriza el juego desde sus aspectos externos, tomando como juego únicamente aquellos que implican “actividad motriz”. Los divide en ésta serie de categorías:

- Locomoción: carreras, saltos, equilibrios.
- Lanzamiento a distancia: a mano, con otros elementos propulsivos.
- Lanzamiento de precisión: bolos, discos, monedas, etc.
- Pelota y balón: baloncesto, fútbol, voleibol, etc.
- Lucha: lucha, esgrima, artes marciales, etc.
- Fuerza: de levantamiento, transporte, de tracción y empuje, etc.
- Náuticos y acuáticos: pruebas de nado, vela, remo, etc.
- Con animales: luchas, caza, etc.
- Habilidad en el trabajo: agrícolas, mecánicos, eléctricos, etc.
- Diversos no clasificados.

Según Guy Jacquin (1958) (como lo cita Moreno, J y Rodríguez, P., 2012) en donde destaca que el juego sufre una evolución a lo largo del periodo infantil (3-11 años).

Dicha evolución viene caracterizada por la siguiente estructura de juegos agrupados por edades:

1. Etapa de 3 a 5 años: juegos de proeza en solitario.
2. Etapa de 5 a 6 años: juegos de imitación exacta.
3. Etapa de 6 a 7 años: juegos de imitación ficticia.
4. Etapa de 7 a 8 años: juegos de proeza en grupo y juegos colectivos descendentes.
5. Etapa de 8 a 9 años: juego colectivo ascendente.
6. Etapa de 10 a 11 años: juegos en grandes colectivos.

Los juegos anteriormente nombrado, destaca claramente cuál es la actividad que se puede aplicar de tal forma que el niño desarrolle las cualidades psicomotrices en las etapas dependiendo su edad y evolución personal, esto da una base precisa para que se pueda aplicar en ese periodo y estimular de forma correcta en los distintos ciclos del individuo.

Pierre Parlebas (1989) (como lo cita Torres, J .,2012) Nos aporta la clasificación coherente y profunda de juego basada en su “lógica interna”, en las relaciones que se establecen entre los jugadores, y en el medio en el que se desarrolla. Considera estas 3 categorías de “juego deportivo”:

- Los juegos deportivos institucionales: ciertos juegos que gozan del soporte de instituciones sociales, que los han insertado en sus estructuras de producción y consumo. Son los deportes propiamente dichos.
- Los juegos deportivos no institucionales o Juegos Tradicionales: son juegos que a pesar de que algunos disponen de un sistema de reglas muy elaborado, no han disfrutado del reconocimiento institucional. En esta categoría se encuentran los juegos denominados juegos populares y tradicionales.

- Los cuasi-juegos deportivos: son ciertas prácticas lúdicas que no están sometidas a estrictas normas exteriores y que no obedecen a un sistema de reglas, pues se pueden modificar al gusto y voluntad del participante.

La clasificación de Parlebas sobre los juegos, gira en torno a 3 ejes:

- La cooperación o no (presencia y colaboración con compañeros)
- La competencia o no (presencia o no de adversarios)
- La incertidumbre o no en el medio (medio estable o inestable)

2.6 Juegos pre y competitivos

Para comenzar a indagar sobre los juegos pre competitivos y competitivos, se debe entender el significado de cada uno por sí solo.

Al momento de referirse a juego, según Huizinga, 1972 (citado por Iavega y Olaso, 2003, p. 11) definen “El juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias y al mismo tiempo aceptadas libremente; acción que tiene el fin en sí misma y que va acompañada de tensión y alegría y con la conciencia de ser otra manera a la que es en la vida corriente”. A partir de esto se indica claramente que el juego, ha de ser una circunstancia de recreación con el objetivo de divertirse, al mismo tiempo se hacen presente reglas, pero que no proporcionan un estrés adherido a la actividad.

Según Navarro, V (2002, p. 110) “El juego es sobre todo entretenimiento, pasatiempo. Este rasgo puede ser el más definitorio de juego, ya que la actividad se define por el jugar, pero este jugar pertenece a un género de actividades que reconocemos porque vuelven a regenerarnos (Re-crear)”. La cual proporciona una información muy valiosa, debido a que corrobora lo anteriormente dicho y muestra una señal para saber que el juego, puede ser utilizado como una herramienta pedagógica dentro de un sistema educativo.

Luego de conocer la definición de juego, hay que diferenciar entre 2 tipos que se hacen presente en el ámbito de la actividad física y profesorado, los cuales son los pre competitivos o deportivos y los juegos competitivos.

El libro *Juegos predeportivos para la educación física y el deporte*, la cual da una reseña bastante importante de cómo se componen estos juegos, son todos los juegos que sin ser específicos para un deporte concreto, pueden aplicarse a cualquiera de ellos, por

lo que se pueden utilizar como herramientas pedagógicas potentes para el desarrollo de una clase u actividad y así conllevar a un deporte específico (García, J 2007, p. 11). Entonces al seguir siendo juego, la recreación dentro de este y el ejercicio son la parte fundamental, quizás de cierto modo hay un grado de competencia dentro del juego, no pasa al extremo competitivo como tal y eso se refleja en el estado del alumno mediante una clase.

Si bien es cierto que en los colegios, talleres y actividades, imparten juegos pre deportivos para iniciaciones de un deporte, es necesario aplicar mediante actividades lúdicas, esa cuota de estrés, para reforzar valores al momento de competir.

Según el diccionario de la RAE (edición 2014) define competencia como “Disputa o contienda entre dos o más personas sobre algo”, y hablando en lo deportivo la define también como “Oposición o rivalidad entre dos o más personas que aspiran a obtener la misma cosa”. Al saber esto, se infiere que no se habla de recreación o de diversión, si no que se otorga un grado de estrés, para poder obtener un resultado, una marca o simplemente ganar, la cual pone en contra a un rival que intenta obtener los mismos resultados, o también supone una competencia individual, con el propósito de mejorar personalmente.

Ya entrando en el juego competitivo Según Johnson (1981) (citado por Ruiz Omeñaca. 2008) definen el juego competitivo como una relación inversa entre los objetivos individuales de forma que una persona o un grupo de personas solo lo puede alcanzar a costa de otros. Por ende se precede a que se necesita a un rival para que la competencia se haga presente dentro de algún juego y determine esta opción lúdica para optimizar un aprendizaje.

Omeñaca y Ruiz (2005) citado por (Hernández, Maura. 2014) tomando como referencia a Johnson (1980); Ausubel y Sullivan (1983) concluyen que el juego de competición se caracteriza porque:

- Permite explorar las propias posibilidades y limitaciones en comparación con los demás.
- Si el grado de dominio de las capacidades que fomenta el juego es elevado, se produce una incidencia favorable en el auto concepto.
- El error genera situaciones de discriminación y produce inhibición en los menos dotados.
- Se prima exclusivamente el rendimiento individual y el hecho de ganar.
- Se generan actitudes de rivalidad.

Esto hace alusión a que es parte del aprendizaje y que genera buenas practicas pedagógicas para el desarrollo del niño, lo que produce una ganancia de valores importante y a su vez del deseo superarse propiamente tal.

2.7 El juego y el Mineduc

En la actualidad el MINEDUC no se pronuncia explícitamente sobre el juego, pero en sus planes y programas los incorpora desde los niveles pre básico.

Según los planes y programas de 1° a 6° básico que publica MINEDUC tiene como fin entregar a los estudiantes aprendizajes cognitivos y no cognitivos que conducen a la autonomía necesaria para participar en la vida de nuestra sociedad. Esto requiere desarrollar las facultades que permiten acceder al conocimiento, de forma progresivamente independiente y proseguir con éxito las etapas educativas posteriores. Estos programas de estudio apoyan dicha tarea poniendo un fuerte énfasis en el desarrollo de las habilidades del lenguaje escrito y hablado, además del razonamiento matemático de los estudiantes. Las habilidades de comunicación, de pensamiento crítico y de investigación se desarrollan, además, en torno a cada una de las disciplinas desde los primeros años. Los estudiantes aprenderán a seleccionar y evaluar información, desarrollando una actitud reflexiva y analítica frente a la profusión informativa que hoy los rodea. El juego cumpliría un rol fundamental para llegar a estos objetivos, dentro de lo planificado por el ministerio se encuentran diversos juegos que abarcan y complementan aprendizajes de las demás asignaturas que tienen los alumnos.

Luego de un análisis de lo que sugiere el ministerio para realizar en una clase de educación física de 1° a 6° básico, el juego va desapareciendo a medida que avanzan los ciclos, esto se debe a una incorporación progresiva de la competencia o la familiarización a deportes que tienen un perfil formativo y normativo. A esto se le suma lo importante que sería el acondicionamiento físico, donde se sugiere un trabajo en circuitos o estaciones sin la incorporación de dinámicas o juegos. En los primeros niveles se pretende que sean capaces de integrar juegos recreativos y lúdicos (Mineduc. 2013, P.165). Desde tercero básico, los alumnos practicarán juegos pre-deportivos (Mineduc.2013.P.163). Se debe comprender que una acción natural del niño es jugar, en

donde los educadores tienen la obligación de comprender que el juego aporta diversas herramientas para facilitar el aprendizaje de los alumnos.

III.- Marco Metodológico

3.1 Tipo de estudio

La presente investigación tiene un enfoque cuantitativo, debido a que se pretende identificar el número de profesores(as) pertenecientes al área de educación física, que realizan juego durante sus clases en la parte inicial o principal y por cuanto tiempo los ejecutan. Este estudio es de corte transversal y alcance descriptivo.

3.2 Diseño

No experimental. La observación se realiza en los grupos naturales, sin intervención en la realidad observada.

3.3 Población y muestra

La población de esta investigación está constituida por 49 profesores de educación física que realizan sus clases en colegios de dependencias particular y subvencionado en las comunas de Las Cóndes, Ñuñoa y Lo Barnechea, en el primer semestre del año 2016 .

La muestra total fue de 19 profesores que realizan clases de 5° a 8° básico, compuesta por 8 mujeres y 11 hombres.

3.4 Instrumento de Evaluación

El instrumento de evaluación, está constituido por una Pauta de Observación diseñada por profesores de la Universidad Andrés Bello (UNAB), validada por juicio de 3 expertos; no obstante la pauta fue sometida a una revalidación de la siguiente manera: Para practicar la utilización del instrumento como método de ensayo, se asistió a realizar observaciones de prueba, posteriormente el grupo se reunió para establecer los parámetros correctos del desarrollo de la observación y aclarar múltiples dudas, destacando que el grupo observado en esta ocasión no forma parte de la investigación.

La pauta de observación está dividida en dos etapas, de la primera destaca el género de profesor, rango etario, dependencia del establecimiento en donde trabaja.

Los datos que se interpretarán posteriormente, está dirigida a la etapa inicial y principal de la clase de educación física, en donde se realiza una integración de preguntas detalladas en relación al juego, y durante cuanto tiempo se realizan.

3.5 Instrumento

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/Genero:			♀	♂
III OBSERVACIÓN DE LA CLASE				
<i>3.1. Descripción del entorno donde se realizará la clase. (lugar, materiales, espacio deportivo, etc.)</i>				
<i>3.2. Inicio de la clase, descripción de las actividades, organización de los alumnos, objetivos, contenidos,, uso del material, evaluación, etc.</i>				
<i>Descripción del entorno donde se realizará la clase. (lugar, materiales, espacio deportivo, etc.)</i>				
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?				
<p><i>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.</i></p> <p><i>Descripción del entorno donde se realizará la clase. (lugar, materiales, espacio deportivo, etc.)</i></p>				
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?				
<p><i>3.4. Final de la clase, descripción actividades, retroalimentación, actividades,</i></p>				

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?

IV Registro Anecdótico:

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.

3.6 Procedimiento

Para llevar a cabo cada observación se necesitó la colaboración de todos los integrantes de esta investigación, los cuales visitaron 3 establecimientos de la región metropolitana en donde se encontraban realizando su práctica profesional. Dichas observaciones se realizaron en tres ocasiones distintas a tres profesores los cuales desarrollaban la clase de educación física, por lo que llevo a un total de 9 observaciones por alumno. Los datos recabados de cada observación fueron traspasados a una planilla Excel en donde se ordenaron y organizaron a disposición del grupo de investigadores para su posterior análisis.

Dentro del proceso de desarrollo de tesis, otro grupo realizo la misma investigación compartiendo la misma pauta, pero con diferentes en el análisis de datos , se da referencia a este punto debido a que se intercambiaron datos para aumentar la población y muestra para obtener un mejor proceso de desarrollo, análisis y conclusiones.

IV.- Analisis y resultados

En este capítulo se presenta los resultados y análisis del estudio de los 19 profesores (as) observados.

4.1 Caracterización de la muestra

Identificación de los profesores observados	Mujeres			
	20-30	31-40	41-50	51 o mas
Edad (en años)	3	2	2	1
Grados académicos	Licenciados		Magister	Doctor
	8			
Lugar de trabajo	Municipalizado		Particular subvencionado	Particular pagado
			1	7

Identificación de los profesores observados	Hombres			
Edad (en años)	20-30	31-40	41-50	51 o mas
	2	8	1	
Grados académicos	Licenciados		Magister	Doctor
	9		2	
Lugar de trabajo	Municipalizado		Particular subvencionado	Particular pagado
				11

4.2 Total de muestra, separados por generos

Tabla 1:

		Hombres	Mujeres
Muestra	5°-8°	11	8
básico			

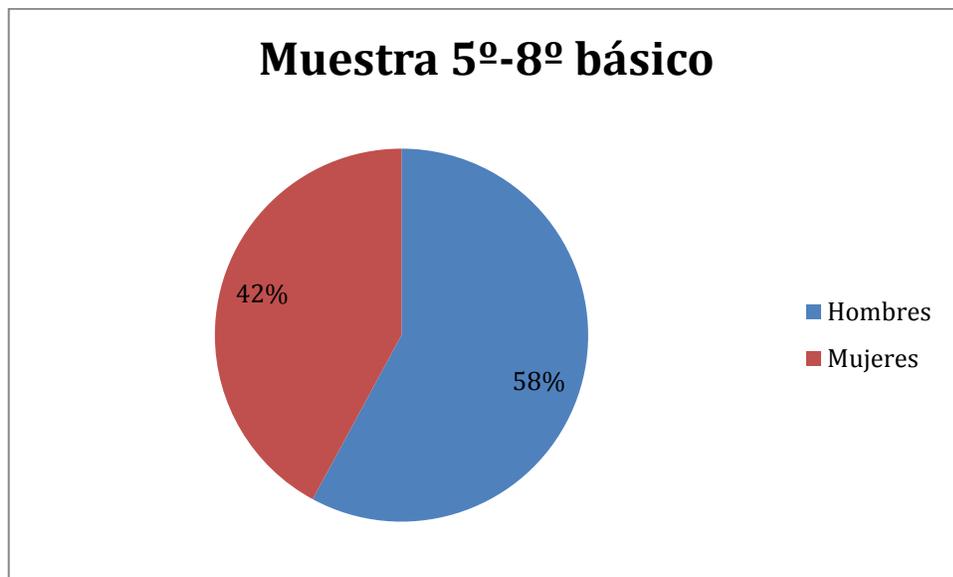


Figura 1

El total de profesores (as) observados es de 19, en donde 11 son de sexo masculino, correspondientes al 58% y 9 son mujeres, alcanzando el 42% de la muestra.

4.3 Con respecto a la etapa de la clase

A partir de la presente tabla se analizará los datos de las mujeres que realizaban clases de 5° a 8° básico.

Tabla 2:

Identificación de los profesores observados Parte Principal			
Mujeres	NO (0)	A veces (1 -2)	Si (3)
Realiza juego	3	4	1

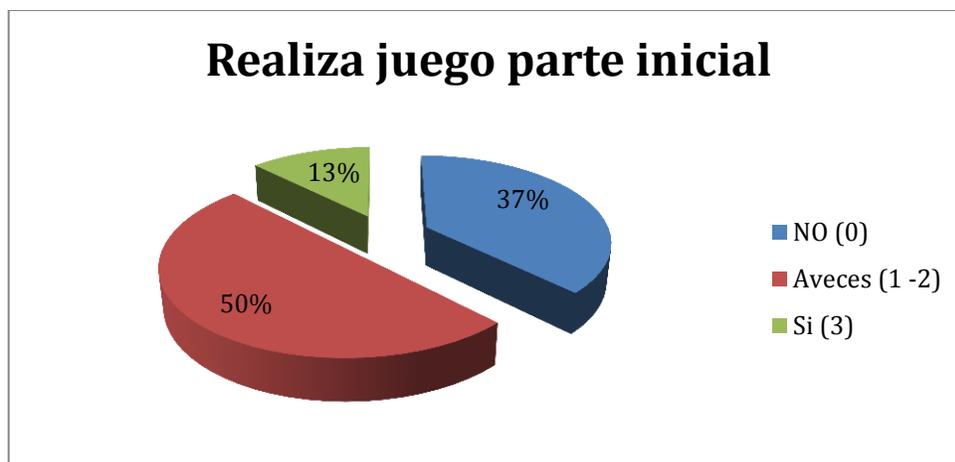


Figura 2

Los profesionales observados realizan clases a los cursos de 5to a 8vo básico, en donde solo una profesora realiza juego en la parte inicial, 4 a veces y 3 no realizaron juegos como recursos pedagógicos en sus clases. Esto se traduce a que un 50% de las profesoras observadas en ocasiones incorporaron el juego en el calentamiento, el 37% nunca lo ocupó y solo un 13% de las profesoras estimó conveniente realizar juegos durante esta parte de la clase. Se encuentra una gran tendencia al uso intermitente del juego en su fase inicial de la clase de educación física, siguiéndolo muy de cerca el rango donde nunca se utilizó el juego.

Tabla 3:

Identificación de los profesores observados parte pincipal			
Mujeres	NO (0)	A veces (1 -2)	Si (3)
Realiza juego	6	2	

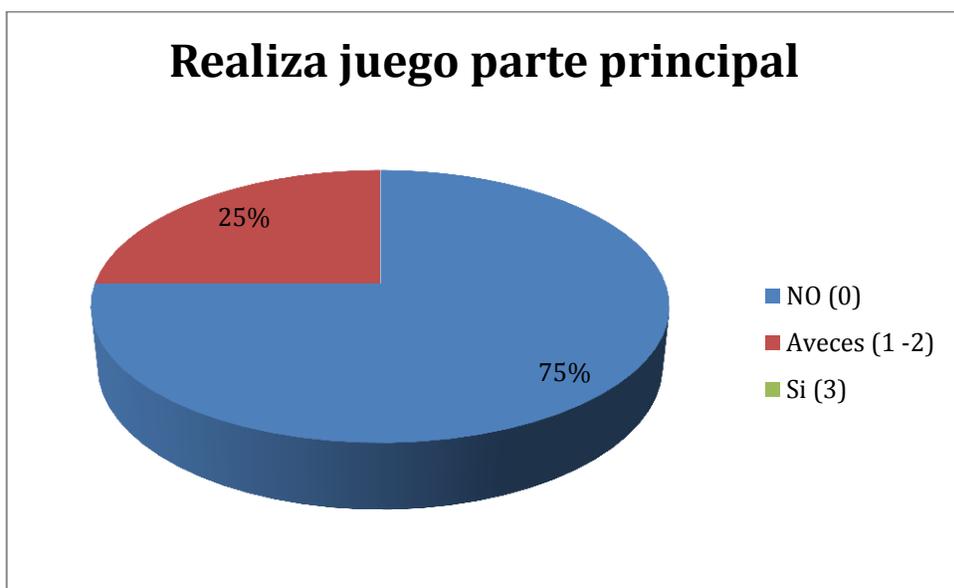


Figura 3

El siguiente análisis que se efectuó para el segundo ciclo sobre la utilización del juego en la parte principal de la clase, solo 2 profesoras recurrieron al juego a veces y 6 no utilizaron juegos como recursos pedagógicos en sus clases. Esto se traduce a que un 25% de las profesoras observadas en ocasiones incorporaron el juego en la parte principal de la clase y un 75% de las profesoras estimó conveniente no realizar juegos durante esta parte de la clase. Se logra inferir que de las profesoras observadas, la gran mayoría no utilizó el juego en la parte principal de sus clases.

4.4 Establecimiento de las reglas

Tabla 4:

Establecimiento de las reglas del juego: Parte inicial	Sólo el profesor	Sólo los alumnos	Ambos
	5		

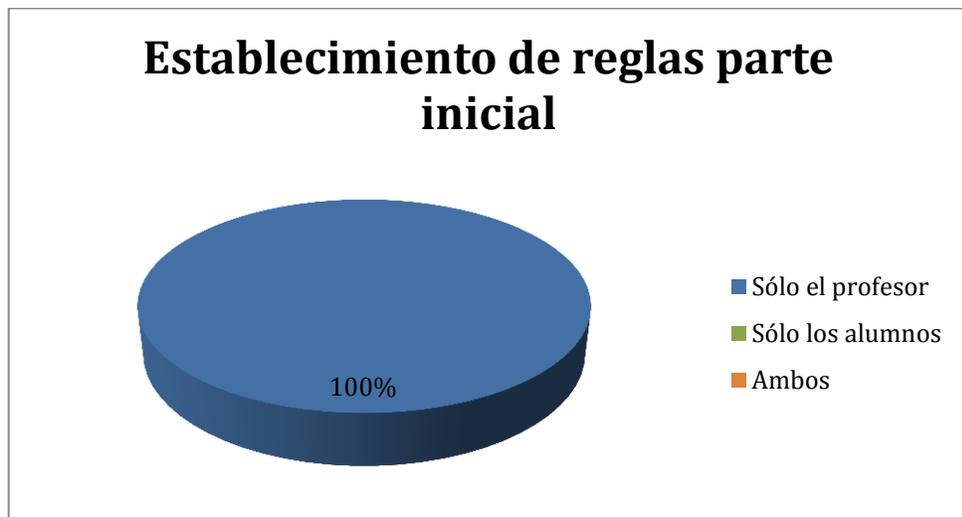


Figura 4

De las profesoras observadas un total de 5 de ellas, que equivalen al 100%, utilizan un enfoque dictatorial - mando directo en la parte inicial de su clase de educación física, donde tienen el total control y dominio de las reglas sin intervención alguna por parte de los alumnos.

Tabla 5:

Establecimiento de las reglas del juego: parte principal clase	Sólo el profesor	Sólo los alumnos	Ambos
	2		



Figura 5

De las profesoras observadas un total de 2 de ellas, que equivalen al 100%, utilizan un enfoque dictatorial - mando directo en la parte inicial de su clase de educación física, donde tienen el total control y dominio de las reglas sin intervención alguna por parte de los alumnos.

4.5 Lugar donde se realiza la clase

Tabla 6:

Espacio de juego:	Gimnasio	Patio	Cancha de pasto	Multicancha	Otro espacio
parte inicial	2		1		2

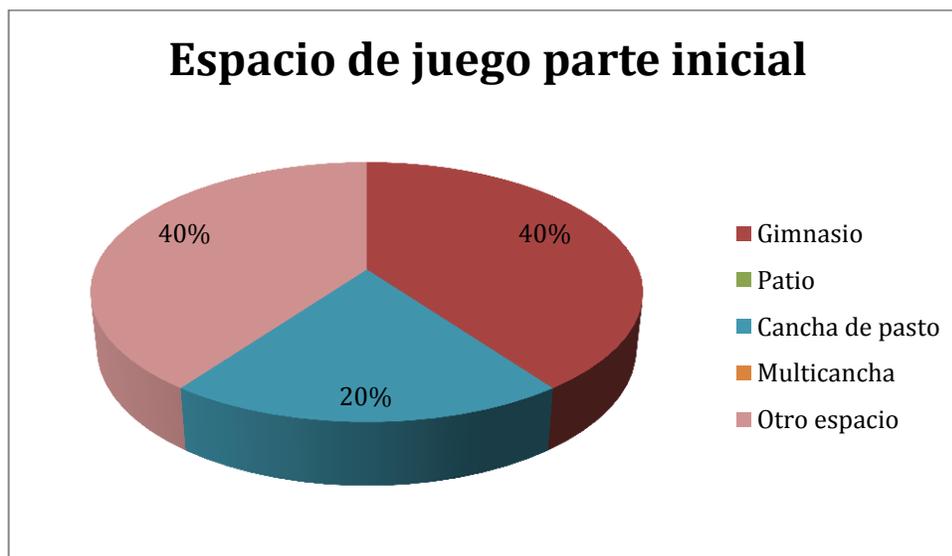


Figura 6

Dentro de los posibles espacios en donde se puede realizar la clase de educación física, 2 de las profesoras observadas utilizaron gimnasio y otro espacio dentro del colegio. Solo una de ellas ocupó la cancha de pasto. Ninguna de las profesoras estimó conveniente utilizar el patio y la multicancha. Lo anteriormente analizado se traduce a que existe una igualdad de porcentajes entre el gimnasio y otro espacio, que corresponden a un 40% cada uno, seguido y no tan cercano un 20% perteneciente al espacio de la cancha de pasto. Se puede concluir que dentro de las profesoras observadas no prefirieron ocupar espacios tales como el patio y la multicancha encontrando estas áreas .

Tabla 7:

Espacio de juego:	Gimnasio	Patio	Cancha de pasto	Multicancha	Otro espacio
Parte principal	2				

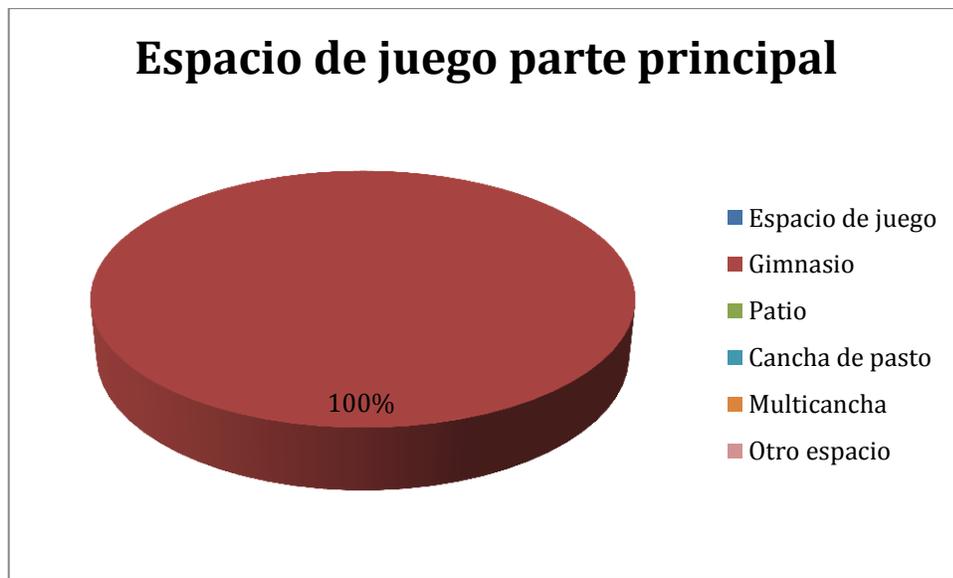


Figura 7

Dentro de los posibles espacios en donde se puede realizar la clase de educación física, 2 de las profesoras, que se traduce al 100% de la observadas. Ninguna de las profesoras estimo conveniente utilizar el patio, la multicancha, pasto sintético y otro espacio dentro del colegio. Como único espacio óptimo de la clase que se estima conveniente es el gimnasio por parte de las profesoras.

4.6 Duración promedio de los juegos

Tabla 8:

Duración del juego (en promedio de minutos):	1 – 5	6 a 10	11 a 15	16 - 20	21 o más
Parte Inicial	1	1	1	1	1

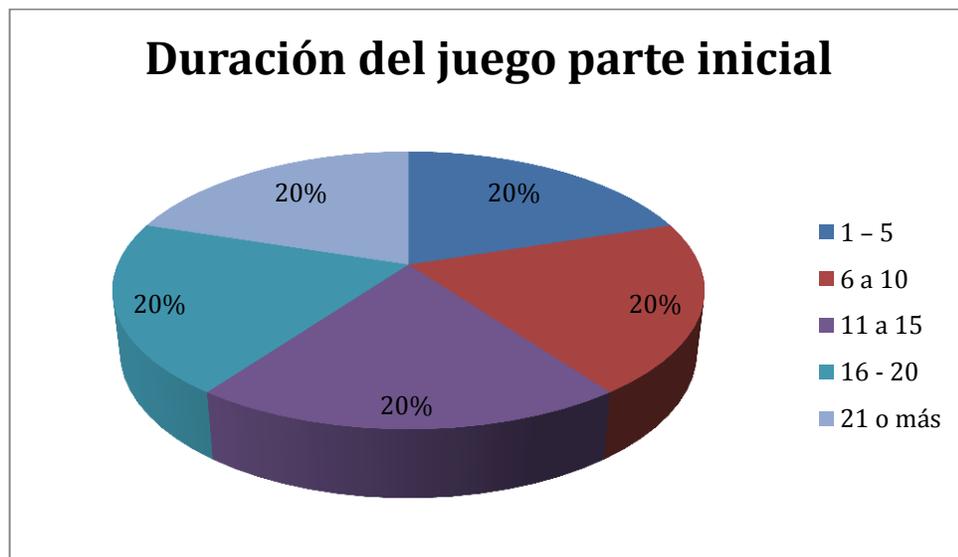


Figura 8

Con respecto al análisis de duración promedio de los juegos en la parte inicial de la clase de educación física, se puede inferir que una profesora utilizó 1-5 minutos, 6 a 10 minutos, 11 a 15 minutos, 16-20 minutos y 21 o más minutos. Esto se traduce a una paridad de 20% para cada tiempo de duración anteriormente mencionado. Esto refleja que no existe un patrón a seguir en el tiempo del juego para la parte inicial de la clase.

Tabla 9:

Duración del juego promedio de minutos): Parte principal	1 - 5	6 a 10	11 a 15	16 - 20	21 o más
					2



Figura 9

Por lo contrario al análisis anterior, se observó que 2 profesoras utilizaron un tiempo de duración de 16-20 minutos, que se traduce a un 100% de las profesoras observadas. Se puede decir que es un sistema muy regulado por parte de las profesoras debido a que no da margen a otro tiempo de duración de los juegos en la parte principal de la clase.

4.7 Implementos utilizados

Tabla 10:

Materiales y/o implementos del juego: parte inicial	Pequeños implementos	Grandes Implementos	Sin Implementos
	4		1

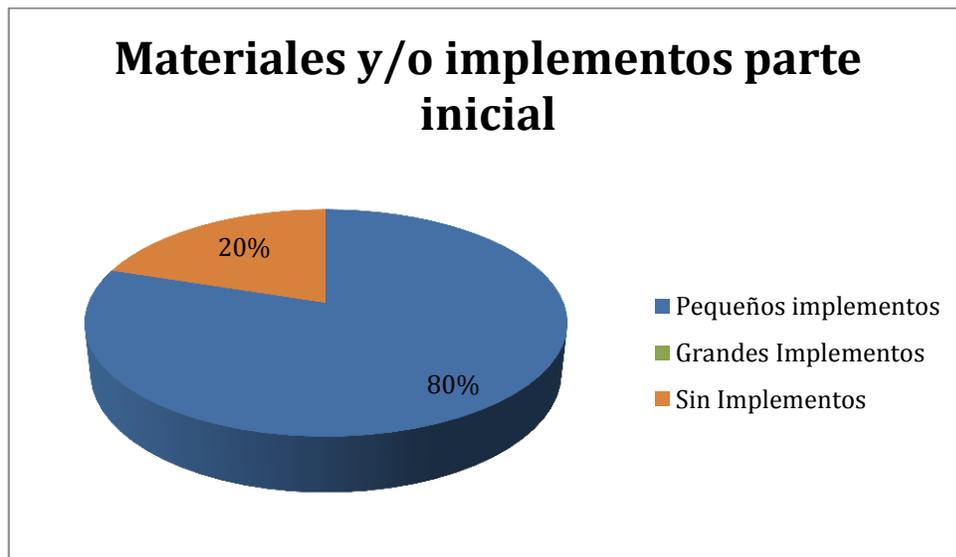


Figura 10

Dentro de las profesoras observadas, 4 de ellas utilizaron pequeños implementos en los juegos en la parte inicial de la clase y solo 1 no uso implementos. Se puede apreciar ampliamente con un 80% que se utilizaron implementos pequeños y solo un 20% no uso implementos. Según estos datos quedan al debe la utilización de grandes implementos debido a que nadie los prefiere para la parte inicial de sus clases.

Tabla 11:

Materiales y/o implementos del juego: principal	Pequeños implementos	Grandes Implementos	Sin Implementos
	2		

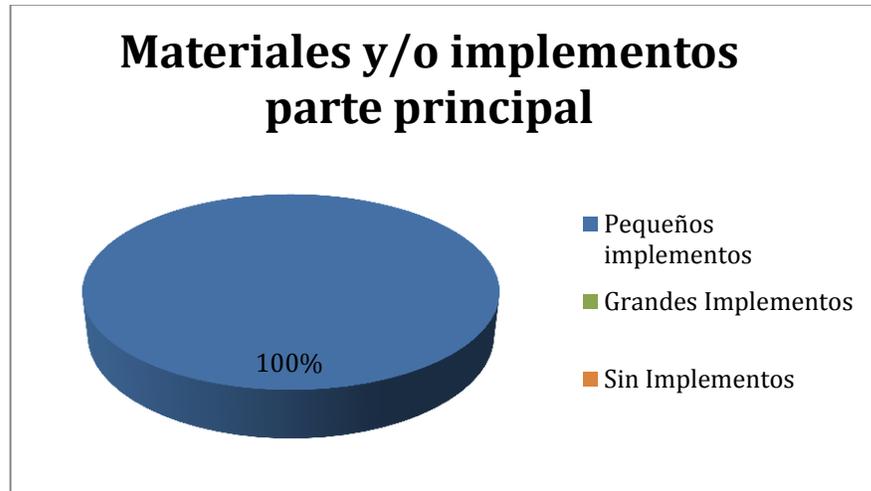


Figura 11

Dentro de las profesoras observadas, solamente 2 de ellas utilizaron pequeños implementos en los juegos en la parte principal de la clase. Ninguna de las profesoras uso grandes implementos o simplemente no utilizo. Lo anteriormente mencionado se refleja en un 100% la utilización de pequeños implementos. Según estos datos quedan al debe la utilización de grandes implementos o sin ellos, debido a que nadie los prefiere para la parte principal de sus clases.

4.8 Realiza Juegos en la parte inicial y principal de la clase

A partir de la presente tabla se analizará los datos de los hombres que realizaban clases de 5° a 8° básico.

Tabla 12

Identificación de los profesores observados: Parte inicial			
Hombres	NO (0)	A veces (1 -2)	Si (3)
Realiza juego	1	8	2



Figura 12

Como muestran los resultados de la tabla y gráfico predominan los profesores que realizan a veces o siempre juegos durante la parte inicial de la clase en un total del 91%, a diferencia de las mujeres que en un 37% no realiza juegos (3/8)

Tabla 13:

Identificación de los profesores observados parte principal			
Hombres	NO (0)	A veces (1 -2)	Si (3)
Realiza juego	7	4	

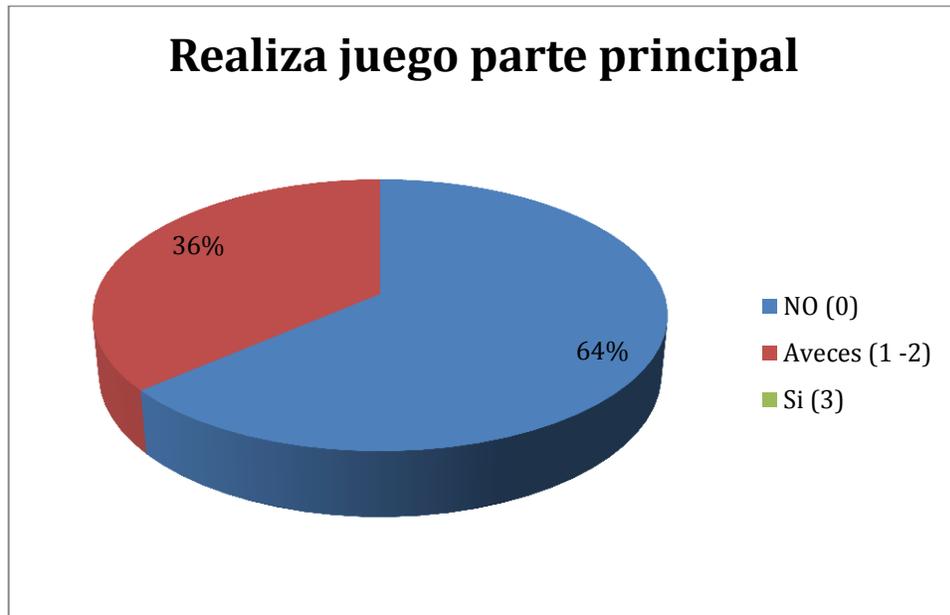


Figura 13

Como muestran los datos de la tabla y gráfico predomina en un 64% los profesores que no realizan juegos en la parte principal, lo cual es un déficit en hombre como en mujeres en los cursos observados. Esto no se contradice con el Mineduc debido a que no está estipulado en sus registros, pero si podría ser utilizado por parte de los profesores como un recurso pedagógico.

4.9 Establecimiento de las reglas

Tabla 14:

Establecimiento de las reglas de las juego parte inicial	Sólo el profesor	Sólo los alumnos	Ambos
	10		

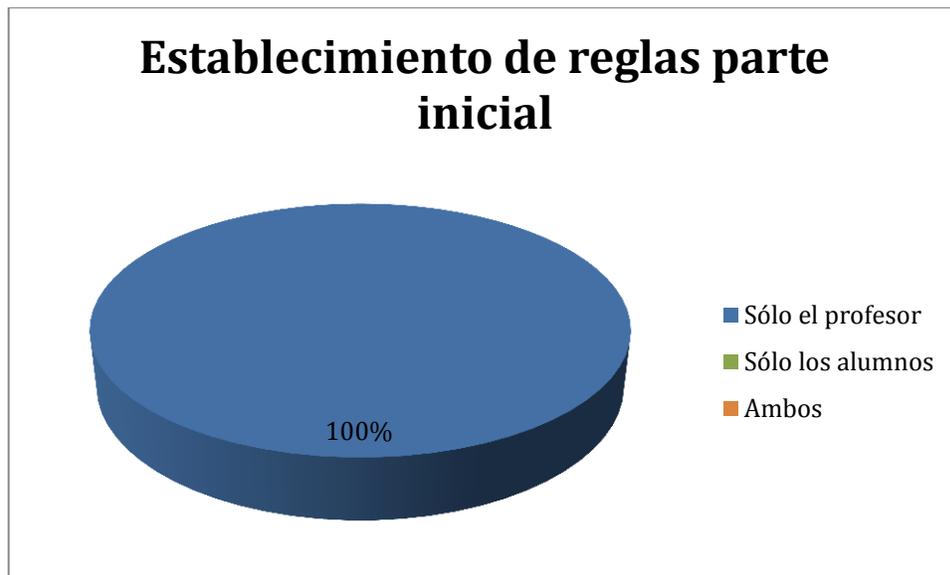


Figura 14

Desde 5° a 8° básico quienes rigen las reglas en su totalidad son los profesores (as), dejando sin participación en este ámbito a los alumnos y limitando distintos aspectos (cognitivo, social y emocional) que podrían desarrollar con su intervención.

Tabla 15:

Establecimiento de las reglas de las juego parte principal	Sólo el profesor	Sólo los alumnos	Ambos
	3		1

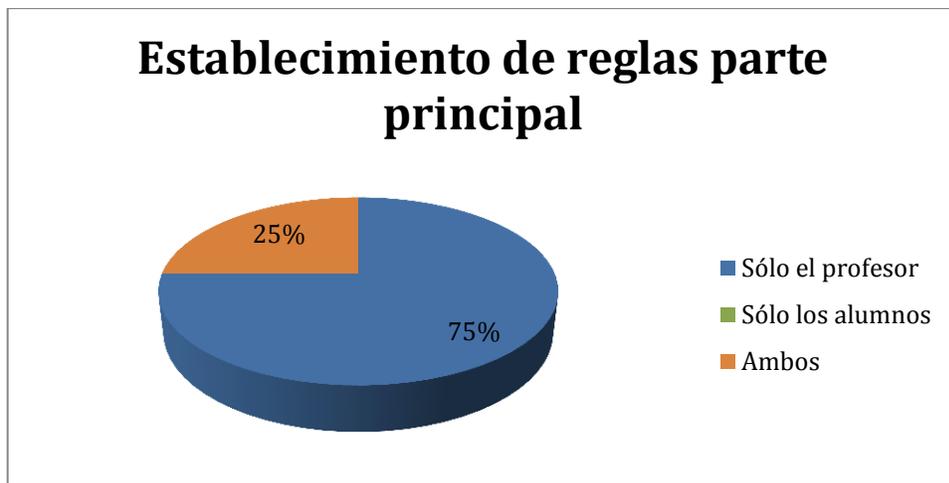


Figura 15

Durante la parte principal a diferencia de la inicial se puede ver una pequeña combinación entre el alumno y profesor, pero no deja de predominar el mando directo del docente en donde un 75% testifica las reglas a seguir, a diferencia de las mujeres que en todo momento indica las reglas del juego.

4.10 Lugar donde se realiza la clase

Tabla 16:

Espacio de juego parte inicial	Gimnasio	Patio	Cancha de pasto	Multicanal	Otro espacio
			6	4	

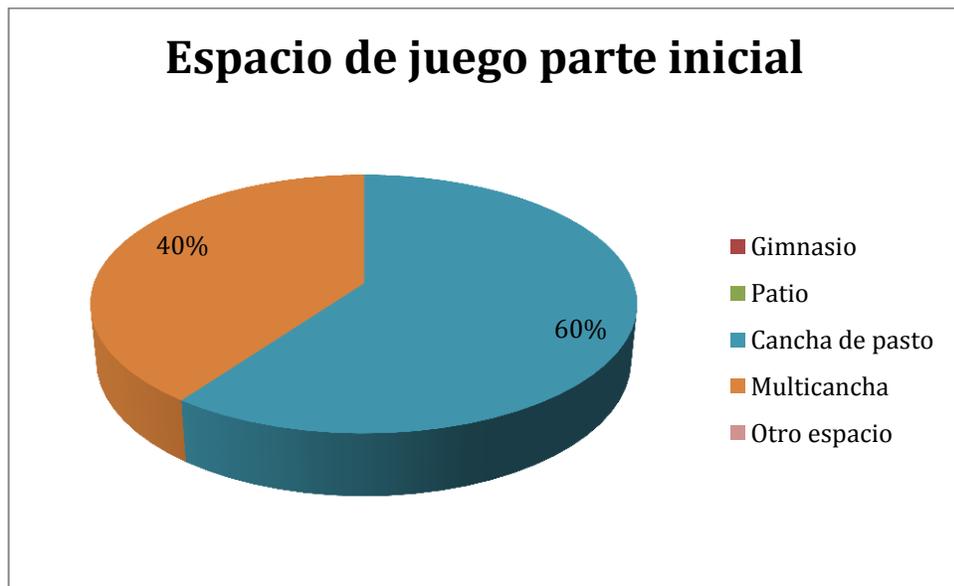


Figura 16

Como muestra la tabla y gráfico 50 el espacio mayormente utilizado por un total de 10 profesores durante la parte inicial es la cancha de pasto con un 60% seguido por la multicancha con un 40% a diferencia de las mujeres que se ve una igualdad entre cancha de pasto, gimnasio y otros espacios.

Tabla 17:

Espacio de juego: parte principal	Gimnasio	Patio	Cancha de pasto	Multicanal	Otro espacio
				4	

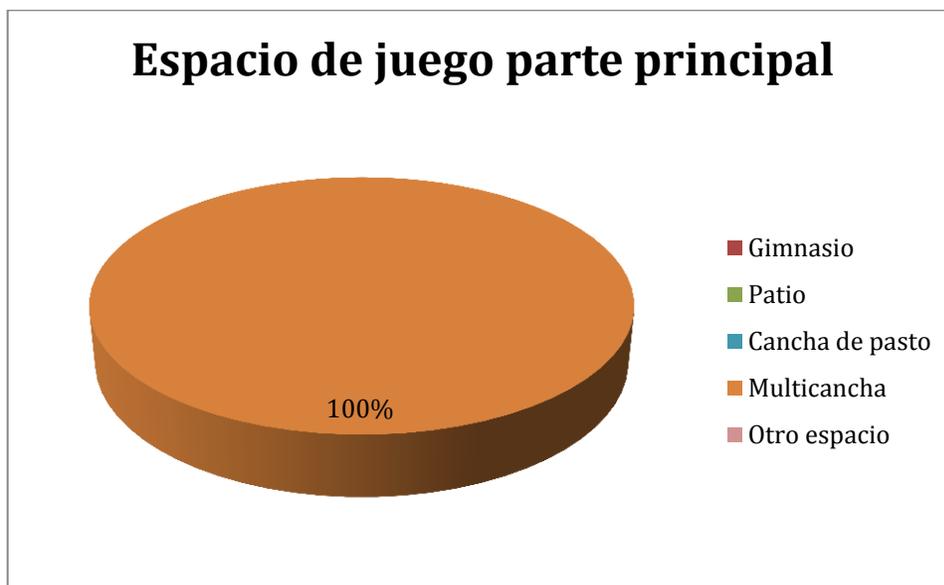


Figura 17

El único espacio de juego utilizado por los 4 profesores que a veces desarrollan este recurso pedagógico durante la parte principal es la multicanal, si bien presentan la similitud de ejecutar los juegos en solo un lugar, varía en que las profesoras lo realizan en el gimnasio.

4.11 Duración promedio de los juegos

Tabla 18:

Duración del juego parte inicial(en promedio de minutos)	1 – 5	6 a 10	11 a 15	16 - 20	21 o más
	1	3	5		1

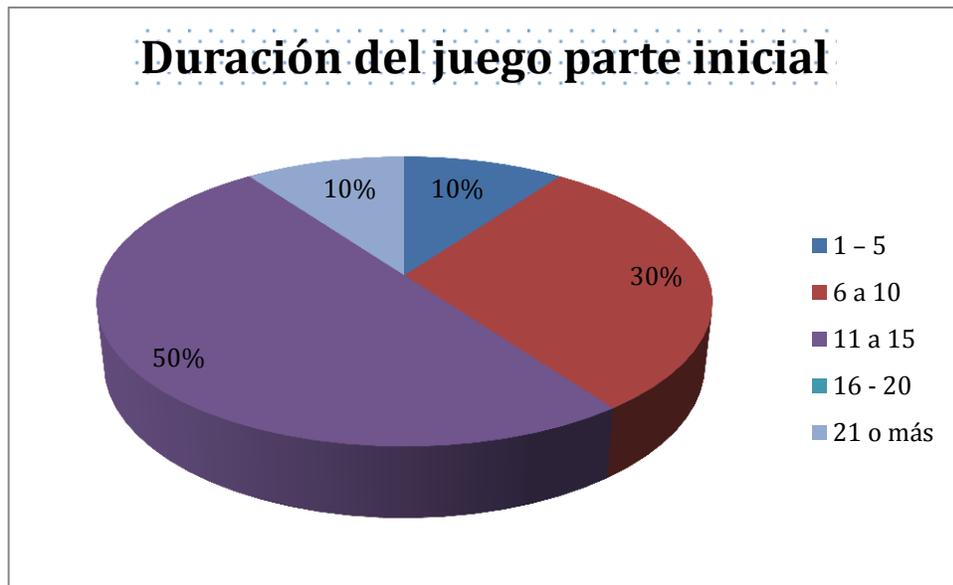


Figura 18

De los 10 profesores que realizan juegos durante todas sus clases (2) o a veces (8) se puede desatacar claramente la predominancia en la duración de 11-15 min en la parte inicial, el segundo tiempo con mayor utilización varía entre los 6-10 min. Lo anteriormente analizado indica que el 80% de los profesores ejecuta entre 6-15 min este recurso pedagógico y solo un 10% inserta este método menos de 6 min y más de 15 min.

Tabla 19:

Duración del juego parte principal (en promedio de minutos)	1 – 5	6 a 10	11 a 15	16 - 20	21 o más
		1			3

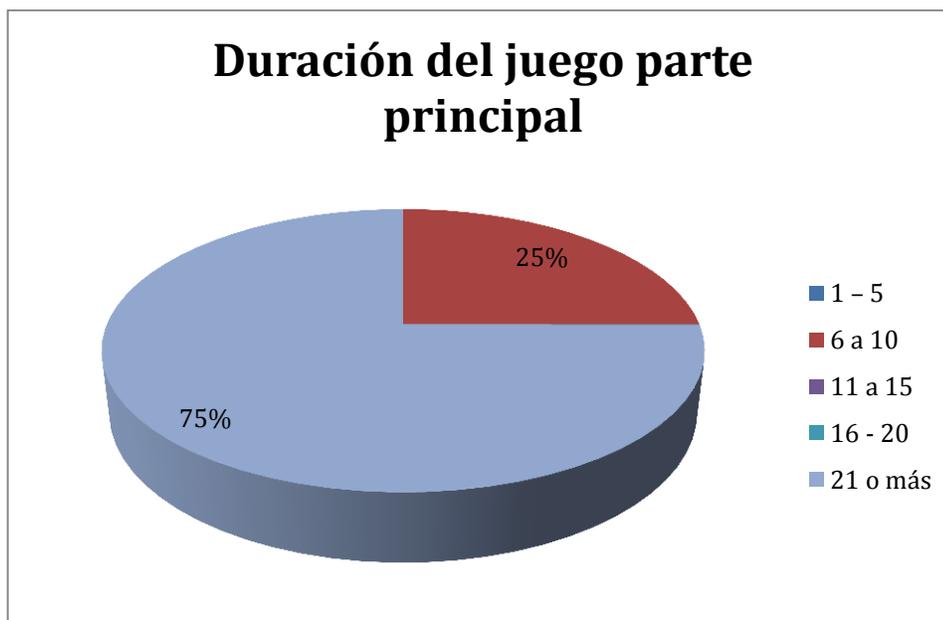


Figura 19

De los 4 profesores que realizan juegos durante la parte principal de la clase, 3 realizan 21 o más minutos, dando gran parte de la sesión a la utilización del juego como recurso pedagógico

4.12 Implementos utilizados

Tabla 20:

Materiales y/o implementos del juego en la parte inicial	Pequeños implementos	Grandes Implementos	Sin Implementos
	6		4

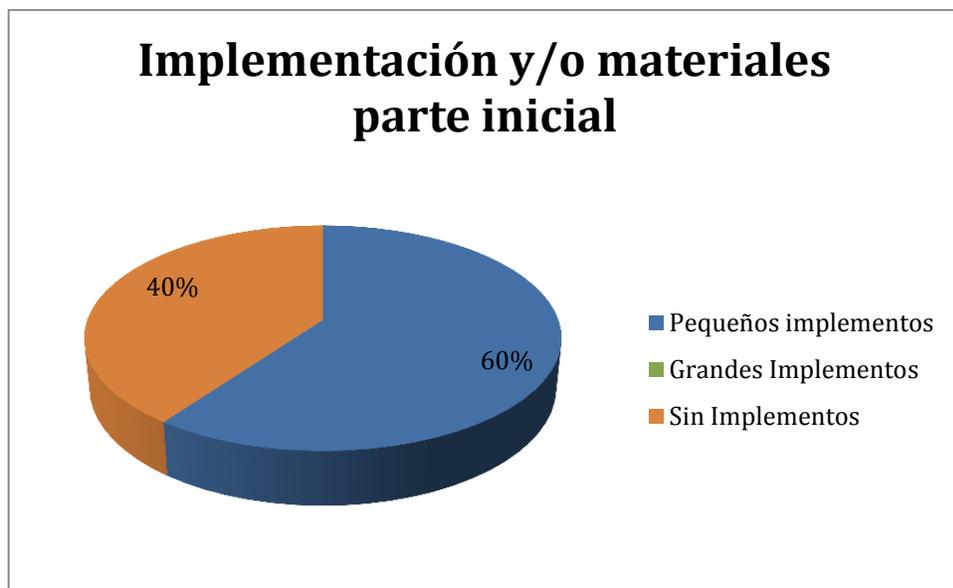


Figura 20

Dentro de los implementos utilizados por los 10 profesores en la parte inicial de la clase de educación física se puede analizar con el gráfico que los profesores utilizan en mayor porcentaje implementos pequeños, dejando de lado los grandes implementos.

Tabla 21:

Materiales y/o implementos del juego en la parte principal	Pequeños implementos	Grandes Implementos	Sin Implementos
	3	1	

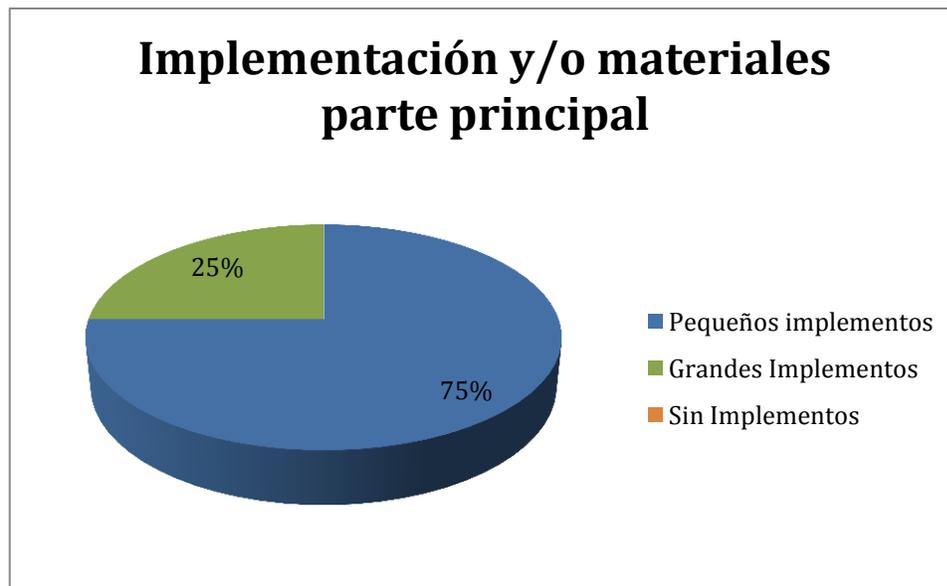


Figura 21

En el siguiente gráfico se marca una gran diferencia en el uso de pequeños implementos (75%) y grandes implementos. En diferencia con las profesoras que solo hace uso de un tipo de implementos en su 100%.

V.- Análisis General

A continuación se destacarán los aspectos diferenciados por generos, para llegar a obtener respuesta al objetivos indicados.

5.1 Caracterización de la muestra

Dentro de esta caracterización se toma como referencia general puntos de información de los docentes como es la edad, en donde la gran mayoría (8/11) se encuentra en el rango de 31-40, en base a su grado académico, 9 son licenciados y solo 2 muestran el grado de magister, otro aspecto a destacar es el lugar de trabajo, que en su totalidad son colegios particulare.

En cambio las profesoras difieren la edad que presentan, en donde no se muestra una predominancia en un rango etario, como si se ve en los varones los varones, con respecto a los grados académicos el total de las muestras femeninas son licenciadas, el lugar de trabajo destaca que 7 ejercen su labor en colegios particulares y 1 en subvencionados.

5.2 Análisis a 11 profesores que realizan clases desde 5° a 8° básico (hombres):

Los varones que ejercen esta labor, a diferencia de las profesoras, están utilizando más el juego como recurso pedagógico durante la clase de educación física, en donde 10 de los 11 profesores observados los llevan a cabo, pero solo como un calentamiento y 4 a veces integran el juego durante la parte principal, dejando en claro que el juego está siendo muy poco utilizado durante el desarrollo. Dentro de los pocos profesores que utilizan el juego en sus clases, ya sea durante parte inicial o principal, son ellos en su gran mayoría quienes designan las reglas, y sólo 1 considera las opiniones de sus alumnos durante su ejecución.

Los espacios más utilizados para realizar los juegos, son generalmente multicanchas y canchas de pastos en los recintos educativos, en donde todos los profesores utilizan uno de estos dos Lugares.

La duración de los juegos utilizados, para realizar las clases durante el calentamiento, tienen una duración de 6-15 minutos en el 80% de los profesores observados, solo un 20% presenta tiempo distintos, ya sea mayor o menor. En comparación con 4 profesores que ejecutan juegos en la parte principal, en donde 3 solo los establecen a veces y 1 siempre, su duración es mayor, 3 de 4 docentes los realiza durante 21 o más minutos, y solo 1 profesor los ejecuta en un tiempo de 6-10 minutos, este manejo del tiempo tiene una gran concordancia y lógica, en donde gran parte del lapso debe ser utilizado en la parte principal de la sesión.

En cuanto a los implementos que usan los docentes para los juegos, tanto en su parte inicial como principal, son en su mayoría pequeños, alcanzando un 60% al inicio y un 75% durante el desarrollo, el resto simplemente no utiliza materiales.

5.3 Análisis de las 8 profesoras que realizan las clases desde 5° a 8° básico (mujeres)

La utilización del juego como recurso pedagógico por parte de 8 profesoras durante la parte inicial es muy baja, en donde solo 1 los ejecuta siempre y 4 a veces, sumando entre las 2 un 63%. Las que no realizan juegos al empezar la clase son 3, logrando un 37%. El poco uso de juegos también se ve reflejado en la parte principal, en el cual solo 2 los realizan a veces y siendo 6 las que nunca llevan a cabo ese recurso.

Un juego siempre requiere de reglas para que pueda tener una ejecución correcta, el encargado de esta tarea durante toda la sesión es la profesora, alcanzando un 100% al momento de establecer reglas, dejando sin participación en este ámbito a los alumnos.

Los espacios utilizados durante la parte inicial de la clase son variados, en donde destaca el gimnasio, cancha de pasto y otros espacios, a diferencia de la parte principal que se realiza en su totalidad en el gimnasio.

Los tiempos de duración para los juegos durante la parte inicial son distintos, las 5 profesoras presentan juegos con tiempos muy variados. Durante la parte principal el juego tiene una duración entre 16-20 min por parte de las 2 profesoras que los realizan.

Dentro de la utilización de materiales, al igual que los hombres, en las profesoras predomina la utilización de pequeños implementos alcanzando un 80% en el inicio y 100% en la parte principal, seguido del no uso de estos, durante la parte inicial, consiguiendo un 20% equivalente a 1 docente que lo utiliza.

VI.- Conclusión

A partir de los resultados obtenidos en las observaciones a 8 profesoras y 11 profesores, se puede concluir que los docentes operantes de clases entre los cursos de 5° a 8° año básico educacional en los colegios particular y subvencionado perteneciente a la comunas de Las Cóndes, Lo Barbechea y Ñuñoa, en su gran mayoría, no utilizan el juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje en forma permanente durante el desarrollo de sus clases, recurso muy importante para el alumno, debido a que las actividades lúdicas son siempre motivadoras para los niños en esta etapa educacional.

Se puede indicar, que el juego en si, además de ser poco utilizado como recurso didáctico por el profesional, solo es aplicado al comenzar las actividades, en donde 3 de un total de 19 docentes SIEMPRE lo usan y 12 lo ejecutan AVECES, esta etapa es reconocida comúnmente por los pedagogos como parte inicial, lo cual llevado a una clase de educación física formaría parte del calentamiento.

El tiempo de la ejecución de juegos durante la parte inicial en gran porcentaje oscila entre 6-15 min. Esto deja en claro que falta su incorporación en la etapa más importante de la clase, como es el desarrollo, también reconocida con el nombre de parte principal.

La integración de juegos como método de enseñanza durante la parte principal, lo aplican AVECES solo 6 profesores de 19 observados y ninguno lo utiliza durante todas las sesiones, esto deja en claro que el juego no está siendo aplicado para alcanzar los objetivos de enseñanza en la clase.

El tiempo que ejecutan juegos durante la parte principal es de 16-20 min. Etapa donde se entregan pautas que apuntan al logro de los objetivos propuestos, los cuales serían optimizados al incorporarlos, pues los alumnos participarían en este proceso con mayor motivación y entusiasmo.

Dentro de los juegos realizados en base al análisis, quien establece la reglamentación en su gran mayoría son los profesores, en donde solo 1 acota la opinión de sus alumnos.

El material utilizado por los profesores(as) durante los juegos, son en su totalidad pequeños implementos(conos, aros, petos, etc).

Los espacios más utilizados para realizar los juegos, son generalmente multicanchas y canchas de pastos en los recintos educativos, en donde todos los profesores utilizan uno de estos dos Lugares.

Bibliografía

- Araujo, L (2009). *Educación física guía de estudio*. Recuperado de: <http://educacionfisicadeporterecreacion.blogspot.cl/2009/03/educacion-fisica-conceptos-basicos-guia.html>
- Arrollo. D. 2010. *El juego y su utilización en la educación física*.(P.99). Recuperado de: http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/autodidacta_archivos/numero_10_archivos/m_a_domin
- Blanco, V. (2012). *Teoría del juego*. Recuperado de: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Blázquez, D. (1986). *El juego. Tipos de juego*. Recuperado de: <http://educativa.catedu.es/44700165/aula/archivos/repositorio//1000/1130/html/index.html>
- Delors, J. (1997). *La Educación encierra un Tesoro*. Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI. Santiago, Ediciones UNESCO.
- Florian, S. (1996). *Juego y aprendizaje*. Cooperativa editorial magisterio. Volvamos a jugar (p. 9) Santafé de Bogotá
- García, Gutiérrez, Marqués, Román, Ruiz y Samper., 2000. *Los juegos en la educación física de los 6 a los 12 años* (p.13-20). INDE 2º edición. España: Barcelona
- García, J. 2007. *Juegos pre deportivos para la educación física y el deporte*. Ed: *Cancelen*. Recuperado de referencia :https://books.google.cl/books?id=PHyCgAAQBAJ&pg=PA11&dq=juegos+predeportivos&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwiA_Jm-#v=onepage&q=juegos%20predeportivos&f=false

- Gutiérrez, M. (1991). *La educación psicomotriz y el juego en la edad escolar*. Ed: Wanceulen. España: Sevilla.
- Hernandez, M. (2014). *Juegos competitivos y juegos cooperativos en educación: diferencias y posibilidades*. Recuperado de: <http://juegoscompetitivosyjuegoscooperativos.blogspot.cl/>
- Hevia, D. (n.d). *Arte y pedagogía*. Recuperado de: http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/williamsoler/arte_y_pedagogia.pdf
- Hirsh-Pasek. K. N.d. *La importancia del juego en la educación temprana*. Recuperado de: [educarchile.cl](http://www.educarchile.cl)
<http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?ID=133769>
- Kant, M. (2005). *Los juegos educativos en la educación primaria*. Recuperado de: <http://www.monografias.com/trabajos18/juegos-educativos/juegos-educativos.shtml>. Op. Cit. VICIANA, V. (2003). p.36, 39.
- Kathy Hirsh- Pasek, n.d. *La importancia del juego en la educación temprana*. Recuperado de: <http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?ID=133769>
- Lapeña, C. (2013). *La importancia del juego en los niños*. Recuperado de: <http://www.educapeques.com/escuela-de-padres/la-importancia-del-juego-en-los-ninos.html>
- Lavega, P y Olaso, S (2003). *1000 juegos y deportes populares y tradicionales* (p.11). Ed: Paidrotivo. España, Barcelona. Recuperado de: <https://books.google.cl/books?id=jlDtDvA5BCcC&pg=PA11&dq=definicion+juego&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwiqpLmk3K3MAhXHjZAKHZUFB1YQ6AEIGzAA#v=onepage&q=definicion%20juego&f=false>
- Lleixá, T. (1995). *El niño y la actividad física 2-10 años* (P. 337). Ed: Paidotribo. España: Barcelona.
- Maldonado, M.(N.d). *El aprendizaje significativo de David Paul Ausubel*. Recuperado de: <http://www.monografias.com/trabajos10/dapa/dapa.shtml>

- Martínez, R (2011). *Recursos y comprensión infantil*. Recuperado de: <https://utopiainfantil.com/2011/07/15/tipos-de-juegos-y-clasificacion/>
- Mineduc. (2013). *Educación física y salud* (P. 163 – 165).
- Mineduc. 2012. *Las bases curriculares para la educación básica*. Recuperado de: <http://www.curriculumenlineamineduc.cl/605/w3-article-14598.html>
- Miranda, J. (1996). *El juego. Tipos de juego*. Recuperado de: <http://educativa.catedu.es/44700165/aula/archivos/repositorio//1000/1130/html/index.html>
- Moreno, J y Rodriguez, P.(1012).*El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil*. Recuperado de: <http://www.um.es/univefd/juegoinf.pdf>
- Monroy, A y Sáez, G (2011). *Teorías sobre el origen del juego*. Recuperado de: <http://www.efdeportes.com/efd153/teorias-sobre-el-origen-del-juego.htm>
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar teoría y práctica de los juegos motores* (P. 110).
Recuperadode:https://books.google.cl/books?id=NIs9USFWBI4C&pg=PA109&dq=definicion+de+juego+segun+autores&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwiK_o-KkcTMAhWKEZAKHUZHdVEQ6AEIzAA#v=onepage&q=definicion%20de%20juego%20segun%20autores&f=false
- OMS. (2016). *Preguntas mas frecuentes*. Recuperado de : <http://www.who.int/suggestions/faq/es/>
- Ortega, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. S. Ed: Alfar. España: Sevilla
- Piaget. J. (1973). *Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista* (p.222). Recuperado de: E-Innova BUCM <http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/6/art431.php#.Vyu5wHquDIV>
- RAE. (2016). Recuperado de: <http://dle.rae.es/?id=3zpTQdm>
- Ramirez, G. (2006). *Deportes vs juegos. Ala búsqueda de un concepto integrador*. Recuperado de: <http://www.efdeportes.com/efd94/deporte.htm>

- Riveras, R. (2010). *Importancia del juego en el área de la educación física*. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd142/el-juego-en-el-area-de-educacion-fisica.htm>
- Ruiz, J. (2008). *Los juegos cooperativos: una alternativa en la práctica lúdica dentro de la educación física*. Recuperado de: <http://www.efdeportes.com/efd126/los-juegos-cooperativos-dentro-de-la-educacion-fisica.htm>
- Rubio, P (N.d) *Definición del juego*. Recuperado de: <http://www.educacioninicial.com/EI/contenidos/00/2300/2313.asp>
- Sandoval, R. (2010). *La educación física y el juego*. Recuperado de: http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/inv_educativa/2010_n26/a08.pdf
- Saraví, J. (2007). *Praxiología motriz: un debate pendiente*. Recuperado de: <http://www.efyc.fahce.unlp.edu.ar/article/view/EFyCv09a05/2677>
- Torres, J. (2013). *Breve catálogo de propuestas de clasificación del juego como actividad ludomotriz*. Recuperado de: <http://www.efdeportes.com/efd179/propuestas-de-clasificacion-del-juego.htm>
- Valdés, M. (2002). *Importancia del juego en la clase de psicomotricidad*. Recuperado de: <http://es.slideshare.net/elisthar/valds-la-importancia-del-juego-en-la-clase-de-psicomotricidad>