

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**Influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la Educación  
Física.**

**Trabajo Académico.**

Para optar el Título de Segunda Especialidad profesional en Educación  
Física

**Autor.**

**Edwin Ismael Díaz Pérez**

**Chincha - Perú.**

**2020**

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



### **Influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la Educación Física.**

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

**Chincha - Perú.**

**2020**

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



### **Influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la Educación Física.**

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

Edwin Ismael Díaz Pérez (Autor)

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva Asesor)

**Chincha - Perú.**

**2020**



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


**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO**


Chincha, a los veintisiete días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio Jose Pardo y Barrera, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Oscar Calisto La Rosa Feijoo, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *Influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la Educación Física*, para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Física al señor(a). **DÍAZ PÉREZ EDWIN ISMAEL**.


A las doce horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de 15.

Por tanto, **DÍAZ PÉREZ EDWIN ISMAEL**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Física.

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

  
Dr. Dr. Oscar Calisto La Rosa Feijoo  
Presidente del Jurado

  
Dr. Andy Kio Figueroa Cárdena  
Secretario del Jurado

  
Mg. Ana María Javier Alva  
Vocal del Jurado

## Influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la Educación Física

### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>12%</b>	<b>12%</b>	<b>1%</b>	<b>4%</b>
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.untumbes.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>2</b>	<b>issuu.com</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>repositorio.utn.edu.ec</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>rio.upo.es</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>www.researchgate.net</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>repositorio.unh.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>es.scribd.com</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>9</b>	<b>www.scielo.br</b> Fuente de Internet	



		< 1 %
10	<a href="http://www.clubensayos.com">www.clubensayos.com</a> Fuente de Internet	< 1 %
11	<a href="http://docplayer.es">docplayer.es</a> Fuente de Internet	< 1 %
12	<a href="http://tesis.udea.edu.co">tesis.udea.edu.co</a> Fuente de Internet	< 1 %
13	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	< 1 %
14	<a href="http://eprints.ucm.es">eprints.ucm.es</a> Fuente de Internet	< 1 %
15	<a href="http://repositorio.unjfsc.edu.pe">repositorio.unjfsc.edu.pe</a> Fuente de Internet	< 1 %
16	<a href="http://www.fahce.unlp.edu.ar">www.fahce.unlp.edu.ar</a> Fuente de Internet	< 1 %
17	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	< 1 %
18	Submitted to Universidad del Atlántico Medio Trabajo del estudiante	< 1 %
19	<a href="http://archive.org">archive.org</a> Fuente de Internet	< 1 %

**20** Submitted to Universidad Privada Antenor Orrego < 1%  
Trabajo del estudiante

---

**21** actividadesludicas2012.wordpress.com < 1%  
Fuente de Internet

---

Excluir citas Activo

Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva  
(Asesor)

## DEDICATORIA

*Este trabajo de investigación, está dedicado primeramente a Dios y luego a mi familia, por su valioso e incondicional apoyo, y a todas las personas que han hecho han hecho posible este sueño, porque siempre estuvieron motivándome cuando más lo necesité.*

*Edwin Ismael*



## ÍNDICE

	pág.
DEDICATORIA	5
ÍNDICE	6
RESUMEN	8
ABSTRACT	9
INTRODUCCIÓN	
<b>CAPITULO I: LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU IMPORTANCIA...12</b>	
1.1. El juego.....	12
1.1.1. Etimología y conceptualización del juego.....	12
1.1.2. Teorías sobre el desarrollo del juego.....	13
1.1.2.1. Teoría de Sigmund Freud (1856-1939).....	13
1.1.2.2. Teoría del preejercicio de Karl Groos (1898).....	15
1.1.2.3. Teoría Piagetiana.....	16
1.1.2.4. Teoría Vigotskyana.....	17
1.1.3. Relación del juego en la cultura y sociedad.....	17
1.2. Importancia del juego.....	18
1.2.1. Desarrolla la personalidad.....	20
1.2.2. Desarrollo social, psicológico y sensorio motriz.....	20
1.2.3. Desarrollo cognitivo del niño.....	20
1.3. Importancia del juego en el aspecto pedagógico.....	21
<b>CAPITULO II: EL APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN FÍSICA.....23</b>	
2.1. La Educación Física.....	23
2.1.1. Definición de Educación Física.....	23
2.2. Importancia de la Educación Física.....	23
<b>CAPITULO III: INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DE LA EDUCACIÓN FÍSICA.....26</b>	
3.1. El juego en la Educación Física.....	26
3.2. Formas y funciones del juego en la Educación Física.....	27
3.3. El Juego como saber y práctica de la Educación Física.....	28

<b>CAPITULO IV: INFLUENCIA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LA SALUD</b>	
<b>EMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES</b> .....	<b>29</b>
4.1. Una Educación Física con sentido subjetivo .....	29
4.1.1. Factores emocionales en la construcción del aprendizaje motriz.....	30
4.1.2. Una educación demasiado mecánica y física .....	32
4.2 2. Las Emociones y su evaluación interpretativa.....	34
<b>CONCLUSIONES</b> .....	<b>37</b>
<b>RECOMENDACIONES</b> .....	<b>38</b>
<b>REFERENCIAS CITADAS</b> .....	<b>39</b>

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación permite abordar conocimientos, reflexiones, conceptualizaciones, pero sobre todo nos da a conocer que influencia tienen las actividades lúdicas en el aprendizaje de la Educación Física. Como todos sabemos, estas actividades lúdicas tienen una gran influencia en el aprendizaje en general, desde la etapa preescolar, donde el niño o niña va aprendiendo a través del juego. Asimismo, estas actividades refuerzan todas las áreas del desarrollo integral del niño, tanto en lo físico, social, moral, emocional, etc. permitiéndole afianzar sus aprendizajes, la Educación Física, no es ajena a este aprendizaje; podemos decir, que cualquier actividad de aprendizaje puede ser lúdica, en el sentido de ser entretenida, motivante y flexible.

**Palabras clave:** Aprendizaje lúdico, niños, desarrollo del aprendizaje.

## **ABSTRACT**

This research work allows us to address knowledge, reflections, conceptualizations, but above all, it makes us aware of the influence playful activities have on learning Physical Education. As we all know, these playful activities have a great influence on learning in general, from the preschool stage, where the child learns through play. Likewise, these activities reinforce all areas of the child's comprehensive development, both physically, socially, morally, emotionally, etc. allowing him to strengthen his learning, Physical Education, is not alien to this learning; We can say that any learning activity can be playful, in the sense of being entertaining, motivating and flexible.

**Keywords:** Playful learning, children, learning development.

## INTRODUCCIÓN

Los juegos se definen como actividades lúdicas, divertidas, entretenidas y satisfactorias que realiza el ser humano, desde muy temprana edad con la finalidad de recrearse y entretenerse buscando el apego y creando lazos de solidaridad y amistad, de la mano con la fantasía, imaginación y creatividad que todo ser humano posee.

A través de la historia, estas actividades lúdicas, han tenido una evidente figura en el proceso Enseñanza - Aprendizaje de la Educación Física, alcanzando diferentes formas y objetivos a lo largo del tiempo. Es por esto que la educación física actual busca brindar una formación integral y permanente a niños y jóvenes, adecuada para estudiantes de cualquier nivel educativo, así lo estipula el Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular.

Diversos autores coinciden en sus concepciones acerca de las actividades lúdicas, en ese sentido nos dicen que, las actividades lúdicas ayudan y benefician la autoconfianza, la independencia y la formación de la personalidad, transformándose, en una de las actividades educativas más importantes y recreativas.

De igual forma, las actividades divertidas pueden permitir que los niños se mantengan firmes, faciliten el proceso social, logren funciones integrales y rehabilitadoras, y muestren todo su potencial físico, cognitivo, social y emocional.

En ese sentido, el tema de las actividades lúdicas en el aprendizaje es una estrategia que permite estimular de manera determinante el desarrollo psíquico, físico y motor del estudiante, así como estimula la creatividad y favorece la igualdad de oportunidades y condiciones.

El presente trabajo está estructurado en 4 capítulos: el primero contiene todo lo referente a las actividades lúdicas y su importancia, el segundo capítulo trata sobre la Educación Física y el tercer capítulo, veremos de forma más detallada como influye las actividades lúdicas en el aprendizaje de la Educación Física, y por último en el cuarto capítulo, se tratará de explicar y analizar la influencia de la Educación Física en la salud emocional de los estudiantes; seguidamente las conclusiones del tema investigado y por último la Bibliografía consultada, esperando que sea de interés de la población estudiantil.

## **Objetivo General**

Transmitir una buena información acerca de la importancia de las actividades lúdicas en el contexto del aprendizaje de la educación física y a la vez reforzar el desarrollo de la formación integral del infante, relacionándolo con el aprendizaje procedimental, cognoscitivo y actitudinal de los estudiantes.

## **Objetivos Específicos**

- Establecer que existe una relación entre las actividades lúdicas y el área de Educación Física.
- Determinar que las actividades lúdicas son una estrategia fundamental que ayudan el desarrollo tanto físico, social y emocional de los estudiantes.
- Demostrar que la práctica de la Educación Física es un indicador positivo en la salud emocional de los estudiantes.

## CAPITULO I

### LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU IMPORTANCIA

Por lo general, las actividades lúdicas son juegos recreativos, educativos y entretenidos que se practican fundamentalmente para para fomentar la adquisición y práctica de valores y actitudes para una sana convivencia. A través de estas actividades lúdicas, hemos aprendido a relacionarnos desde muy temprana edad a relacionarnos en los diferentes ámbitos en los que un ser humano se desenvuelve, ya sea, familiar, social o cultural. Se trata de una concepción muy rica, amplia, versátil y ambivalente que involucra una difícil categorización.

#### 1.1 El juego

##### 1.1.1. Etimología y conceptualización del juego

Etimológicamente, algunos autores indican que el término juego proviene de dos vocablos en latín: "iocum y ludusludere" que refieren a la broma, diversión, chiste, y a veces son empleados, junto con la frase actividad lúdica.

Son muchas las concepciones acerca del juego, tal es así, que el Diccionario de la Real Academia Española, lo define como una práctica recreativa sujeta a reglas en el cual se pierde o se gana. No obstante, la variedad de esta actividad está sujeta a muchas concepciones por parte de los autores que la definen subjetivamente, pero no es más que una aproximación aunada al fenómeno divertido (Paredes, 2002, p. 21). En ese contexto, es casi imposible definir el juego, en términos absolutos, es por ello que a continuación, se expone algunas definiciones formuladas por diversos autores:

Viciano y Conde (2002,) refieren que el juego como “un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia”. En ese sentido, el juego cumple un rol importante en el proceso de desarrollo de las áreas afectiva, sensorial, cognitiva, de relación y social del infante.

Según los autores, Carmona y Villanueva (2006), el juego es “un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos (actitud del propio jugador ante la realidad) de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa”. Según los autores, los adultos convertimos nuestras acciones en metas, logrando algunos resultados, predominando lo subjetivo ante lo objetivo, medios – fines, respectivamente.

En ese sentido, se puede afirmar que la mayoría de nuestras actividades constituyen una vía para lograr una determinada meta, sin embargo, el juego en sí es un propósito, por el contrario la acción lúdica genera agrado, gusto, satisfacción al realizarlo, lo mismo sucede con el arte, el juego tiene como fin realizarse en sí mismo.

### **1.1.2. Teorías sobre el desarrollo del juego**

Existen varias teorías clásicas sobre estas actividades de entretenimiento que tuvieron lugar desde la segunda mitad del siglo XIX hasta la primera mitad del siglo XX. Los más importantes son los siguientes:

#### **1.1.2.1. Teoría de Sigmund Freud (1856 – 1939)**

Sigmund Freud, desarrolló la teoría de la psique y un original y transformador que lo nombró psicoanálisis. Asimismo, manifiesta que el ser humano, en la etapa de la infancia se siente incapaz frente a los impulsos biológicos y sociales, sobre los cuales carece de dominio. Dentro de estos impulsos biológicos y sociales, encontramos a la energía de los sentidos, de naturaleza social y biológica de los niños, en especial las que conforman la vida cotidiana.

Freud, propuso si el ser humano llega con cierta energía biológica, y considera es el origen de la totalidad impulsiva y el cimiento del pensamiento, conducta y motivación. Sin embargo, la energía fija se puede encaminar de diferentes formas. La fuente de energía -o intuición- es el pulso conservador de la vida, el deseo sexual y la agresión, que se relaciona con la tendencia a morir.

La niñez solamente gozan de energía; ya que al nacer con un “ello”, que hace referencia al almacén de la energía involuntaria, es decir, un sinnúmero de



estímulos alertas a lo orgánico, al mismo tiempo, lleno de impulsos contradictorios, no hay negación ni tiempo. Conforme crecen van invirtiendo energía en lo que les rodea, desarrollando gradualmente otras dos estructuras psicológicas: el “yo”, referente a su mundo exterior y por otro lado el “super yo”, que viene a ser el juicio y la sensatez que cuestiona con emociones de culpabilidad y sometimiento al “yo”. Es así, que cuando el “ello”, “yo” y “super-yo” funcionan después de haber cumplido los 5 o 6 años de edad, deberán crearse de manera armoniosa, contrariamente que el “ello”, reclama goce y el “super-yo” se inclina por el respeto del deber, mientras que el propósito del “yo” es actuar de intermediario juicioso entre ambos.

Sigmund Freud, refiere que el ser humano en el transcurso de su madurez, pasa por varias etapas diferentes, dichas fases psicoanalíticas se encuentran en el centro de las zonas del cuerpo y son donde se da inicio al placer en distintas edades, por las que el ser humano pasa, a lo largo de su crecimiento.

Siguiendo la postura del mismo autor, propone las precedentes etapas: i) Etapa oral, ii) Etapa anal, iii) Etapa fálica, iv) Periodo de latencia y v) Etapa genital (Schultz y Schultz, 2002, pp. 65-69).

Dicha teoría del psicoanálisis, manifiesta sobre el correcto desarrollo del infante que logra retrasarse como resultado de eventos adversos que entorpecen el progreso hacia la madurez emocional del niño.

Inicialmente Freud, S. (1898, 1906) relaciona estas actividades lúdicas con la expresión de las intuiciones que se inclinan a la iniciación del goce o disposición coercitiva al placer. El juego lúdico posee una representación simbólica, análoga a la fantasía, que admite la expresión de la sexualidad y la ejecución de fantasías que, que las personas expresamos a través del sueño y, en los niños, se producen por medio de las actividades lúdicas. Sin embargo, consecutivamente, en una investigación sobre fobia infantil, el autor, se ve forzado a dar la razón y afirmar que existen proyecciones y algo más en el inconsciente y resolución de conflictos. Del mismo modo, las situaciones concretas y difíciles que han resultado ser traumáticas para el infante, que al recordarlas llega a dominar la misma angustia causada con anterioridad al momento del evento.

Para el autor (Lopez de Sosoaga, 2004), esta concepción sobre lo que significa estas actividades para del niño, no posee ningún fundamento, ya que presenta dos alternativas equivocadas: (1) la etapa infantil no es un periodo de

consecutivos eventos traumáticos, continuos conflictos, de presiones constantes de esta sociedad sobre el infante; y (2) la esencia primordial en la vida del infante no son los impulsos biológicos primarios, del entorno sexual, sino lo que les rodea (pp. 57-58).

### **1.1.2.2. Teoría de Karl Groos (Preejercicio)**

En 1898, el autor Gross expuso la teoría del pre-ejercicio; allí afirmó que la infancia es la etapa de preparación personal para la edad adulta, a través de juegos para ejercitar diversas actividades que realizan en la edad adulta.

Esta teoría, enfatiza el rol importante que posee el juego en el progreso de las habilidades y capacidades que admitirán al infante desempeñarse con absoluta libertad e independencia en la adultez. Asimismo, el autor (Ajuriaguerra, 1997), precisa que, el juego es como una preparación que prefigura la futura actividad de la etapa adulta, es decir, al parecer el juego representa al preejercicio de los instintos y de las funciones mentales (p. 73).

En tanto, (López de Sosoaga, 2004), realizó una crítica a esta teoría, porque a pesar de que sus estudios sobre el juego han marcado el centro en los estudios, la representación de una naturaleza únicamente orgánica del juego, en la actualidad ha sido superada por la proliferación de estudios que nos muestra la carencia del individuo de interactuar socialmente a edad temprana y al mismo tiempo desarrollando el juego positivamente (p.56).

### **1.1.2.3. Teoría Piagetiana**

Piaget, (1956), afirma que, estas actividades lúdicas son imprescindibles en la formación intelectual del infante, ya que establece la asimilación reproductiva o funcional en cada fase evolutiva del ser humano, sobre todo en la primera infancia, en la que los niños están asimilando nuevas experiencias e información para construir su mundo interior.

En esa misma línea, el autor agrupa tres pilares básicos del juego con etapas progresivas del discernimiento del ser humano: estas actividades lúdicas son simple

entrenamiento; que puede ser abstracto o ficticio, reglado, es decir, colectivo, buscando resultado de un acuerdo de grupo.

El autor hizo hincapié en la inteligencia y la lógica, que toma diversas formas según como se desarrolle el ser humano, presentando una teoría por cada etapa del desarrollo. Cada etapa asume la estabilidad y coordinación de todas las funciones cognitivas relacionadas con una determinada etapa de desarrollo. Asimismo, representa la discontinuidad de cada etapa porque es diferente a la etapa anterior, considerando que en la transición de una etapa a otra se pueden construir y fusionar los elementos de las etapas completadas.

El autor divide el proceso cognitivo en cuatro etapas: la primera comienza desde el nacimiento hasta los dos años, llamada etapa sensoriomotora, y la segunda comprende desde los dos a los seis años, llamada etapa preoperatoria., seguida de la tercera etapa que abarca desde los seis o siete años hasta los once, denominada etapa operativa o concreta y por último la fase del pensamiento operacional juicioso que comprende a partir los doce años de edad aproximadamente.

La etapa sensoriomotora muestra las principales características del antropomorfismo de los niños y la capacidad de comprender el mundo que los rodea, para aprender a razonar. Sin embargo, va experimentando cosas nuevas del mundo que lo rodea, por medio de las acciones, la manipulación y la exploración constante.

#### **1.1.2.4. Teoría Vigotsky**

Según (Vigotsky, 1924); afirma que las actividades lúdicas surgen como la necesidad de establecer el contacto con los demás. Esta característica relevante del juego establece un fenómeno de índole social, por lo que se afirma que por medio de las actividades lúdicas se manifiestan hechos que van más allá de las sensaciones y sentidos individuales.

La postura de este autor, precisa la existencia dos líneas de cambio progresivo que coinciden en el individuo: la primera biológica, que tiene que ver con la conservación y reproducción de la especie y la segunda de tipo socio-cultural, es decir, que se va vinculando a la manera de organizarse de una sociedad.

Y por último, el autor, refiere que estas actividades lúdicas son actividades sociales y de cooperación con otros infantes, logrando intercambiar roles que complementan su formación. Asimismo, puntualiza que por medio del juego el infante modifica o altera algunas cosas, logrando convertirlos y transformarlos en su imaginación, teniendo un significado distinto para él, por ejemplo, al correr con un palo de escoba, éste se imagina que está montando un caballo, lo que contribuye a la capacidad simbólica del niño.

### **1.1.3. Relación del juego en la cultura y sociedad**

El juego ha estado presente siempre, a través de la historia en todas las sociedades y culturas, inclusive en las más prehistóricas. Por tanto, se puede afirmar, que forma parte de la genérica hereditaria del individuo. Nacemos, crecemos, evolucionamos y vivimos con el juego (Paredes, 2003, p. 32).

Las actividades lúdicas han formado, vienen creando y crearán parte de los acontecimientos y acciones de la vida diaria. Está relacionado claramente con un lapso de tiempo que se dedica al descanso, diversión y recreación. En el tiempo de ocio, el individuo se encuentra liberado de circunstancias extrínsecas como el trabajo, los deberes y las diversas obligaciones familiares y sociales.

Antiguamente, el individuo ha buscado diversas maneras de entretenerse, disputar, conocerse a través de juegos y pasar el tiempo libre. Tal es así, que

A lo largo de la historia, el juego ha ido desarrollándose, al mismo tiempo de ocio y por ende las acciones imperiosas de toda sociedad, siendo afectadas por las prácticas y tradiciones de cada tiempo, civilización, cultura, y territorio.

En el aprendizaje y socialización, el juego ha cumplido un importante rol, se ha convertido en un componente necesario para que los niños se desarrollen, quienes exploran el ambiente social y físico, en el que se desenvuelven, a través del juego. En muchas ocasiones, el juego se ha convertido en ritos iniciales o adiestramientos de prácticas, por lo que se entiende y se hace cargo de lo que representa nuestra sociedad en la que vivimos.

Uno de los beneficios de la práctica de las actividades lúdicas, como estrategia educativa es la capacidad promover el “learning by doing” o “aprender haciendo”, ya que en la práctica, nos enseña una variedad de mecanismos y estrategias y desarrolla las competencias que son elementales hacia el progreso social

y educativo de los infantes, como es el análisis, la intuición, la expectativa y tomar decisiones.

A través, de estas actividades lúdicas, el niño va aprendiendo y desarrollando aspectos de índole cultural, incorporándose paulatinamente al mundo real edificado por los adultos, del mismo modo, dentro del juego y la broma. En ese transcurso poco complejo, los niños van adquiriendo autonomía y son menos egoístas, invitando a participar del juego adulto de la vida cada vez más, es decir, la vida es un juego, sin embargo, es un juego más verídico, real y más serio, que en muchas ocasiones no es tan entretenido, ni satisfactorio (García y Llull, 2009, p. 21).

El autor (Garrido, 2010), refiere que el juego admite al niño a indagar en el universo; ampliar su psicomotricidad, su inteligencia, su creatividad y su imaginación,; al mismo tiempo se socializa; satisface sus necesidades afectivas, crece en virtudes y se divierte y disfruta su tiempo de entretenimiento. (pp. 23-26).

## **1.2 Importancia del juego**

"En la actualidad, la importancia de los juegos radica en dos aspectos: Teórico Práctico y Evolutivo Sistemático, es decir, sirve de guía a los alumnos en la construcción armónica entre los componentes que hacen intervenir al movimiento y la actividad musical" Calero, M. (1998).

En tanto, Tineo, et. al. (2011) manifiesta que: "Las actividades lúdicas ofrecen a los niños satisfacciones y ventajas para su desarrollo armónico y ofrece al docente situaciones óptimas para aplicar métodos educativos actuales". La satisfacción experimentada hace que la sangre destile y fluya con más fuerza, por tanto, la respiración es más profunda y extensa, por ende, los encogimientos musculares sean disciplinados y como resultado, reitera una persistencia beneficiosa para el ser humano.

Por ende, en el ámbito escolar, el juego es importante porque revela, las preponderancias de los infantes, despliega el sistema muscular, agiliza las funciones biológicas, y por último, contribuye a la postura, esbeltez del cuerpo eludiendo la diabetes, obesidad, adelgazamiento, cálculo renal y demás enfermedades provocadas por una alimentación inadecuada, ocasionada por la falta de actividad física.

Asimismo, es fundamental porque nos permite conocer y formar hábitos en los estudiantes, a través de sus juegos podemos conocerlos en sus diferentes estados de nerviosismo, ambición, emoción, etc. Por tanto, el docente debe proveer predicciones precisas, para rectificar actitudes negativas en los infantes.

En el ámbito educativo, las actividades recreativas son de gran utilidad para los docentes, pues ayuda a motivar, estimular y mantener la atención, y a orientar a los niños de forma dinámica y positiva, por lo que deben responder a las necesidades y estímulos básicos de los alumnos.

Por consiguiente, es importante que los docentes cambien la perspectiva al ejecutar sus clases, es decir, deberían hacerlas más dinámicas y actividad, de tal forma que el niño aprenda jugando a leer y escribir, asimismo, realizar trabajos de competencia, donde el pequeño de rienda suelta a su alegría e imaginación.

Una de las principales causas de la falta de interés por el estudio de los niños, es la ausencia de los juegos, aunada por la exigencia de trabajo, trae como consecuencias los desequilibrios afectivos, que repercuten en el rendimiento escolar, frustraciones en su personalidad, sentimiento de inferioridad, así como el prematuro comportamiento del adulto y la desadaptación social.

En ese sentido, podemos afirmar que los juegos tienen una importancia en el desarrollo del ser humano, el cual se centra en cuatro aspectos principales:

### **1.2.1. Desarrollo de la personalidad**

Los juegos permiten el manejo y habilidad para el desarrollo de actividades, asimismo, proveen al niño una educación integral, especialmente en los siguientes aspectos:

- Participa en los movimientos musculares, agilidad, armonía y elegancia, lo que contribuyen a la formación estética del organismo, al mismo tiempo que desarrolla sus sentidos, es decir, beneficia la agudeza auditiva, visual y táctil.
- Están orientados hacia los beneficios esenciales de los niños, provocando declaraciones síquicas sanas: la magia de los sueños, emoción y la virilidad, así como el placer de realizar los ejercicios.

- Favorece el desarrollo del lenguaje, la originalidad y la iniciativa de los niños, así como la capacidad de observar, despertar la atención y desarrollar el tiempo lúdico.

Como se puede apreciar en este ítem, el juego además de tener un valor formativo, imparte el discernimiento en las distintas áreas del Currículum, y más aún, si se lleva a cabo de manera dinámica y activa, al tomar acciones concretas en el proceso de enseñanza, los niños se beneficiarán mucho.

### **1.2.2. Desarrollo psicológico, social y sensorio motriz.**

En el ámbito psicológico, las actividades lúdicas procuran proveer al niño de posibilidades para desenvolverse con total autonomía, ante algunas situaciones.

Por otro lado, en el contexto social, el juego proporciona al niño la facilidad de incorporarse a un grupo social, logrando ser solidario y respetuoso.

Desde el enfoque, sensorio motriz, el infante desarrolla motricidad fina y gruesa.

### **1.2.3 Desarrollo cognoscitivo del niño.**

Como hemos podido observar en el acápite anterior, los juegos lúdicos ejercen una función muy importante dentro del ámbito psicológico, social y sensorio motriz. Sin embargo el autor, Jean Piaget, refiere que el juego no solo es importante en esos aspectos, por ejemplo es primordial en el proceso cognoscitivo del niño.

Con estas afirmaciones podemos decir que los juegos son una actividad básica e importante en el desarrollo de la vida humana y son necesarios para el desarrollo cognitivo de los niños. Al mismo tiempo, se puede asegurar que son acciones altamente relacionadas durante todo el proceso de desarrollo del ser humano y están catalogadas como necesarias para la vida. Esto no significa que los niños deban practicar con regularidad porque son importantes para su normal crecimiento y desarrollo.

## **1.3 Importancia de las actividades lúdicas en aspecto pedagógico**

Luzuriaga Lorenzo, refiere que esta actividad espontánea del infante debe ser aplicada a través de un material adecuado y en un ambiente especial.

Los juegos lúdicos admiten la sustitución de una enseñanza verbalista y convencional por una educación con libertad y alegría. Los niños se divierten jugando, es su trabajo, su oficio y su vida en sí, es decir, es su universo.

A través del juego, se le debe ofrecer al niño un ambiente adecuado, materiales y estrategias activas y dinámicas, respetando los espacios libres, con que cuenta todo ser humano, asimismo, cabe destacar el rol fundamental que posee el juego en el proceso de desarrollo y formación del infante.

Por otro lado, el autor Ovidio Decroly, utilizó las herramientas lúdicas en el aprendizaje principalmente a los niños que tenían sus capacidades mentales limitadas. El juego tenía un rol fundamental en el desarrollo del proceso de aprendizaje; siempre y cuando se tengan en cuenta los diferentes aspectos en la vida de cada ser humano, es decir, en la educación integral del estudiante.

En el proceso de las actividades lúdicas el cuerpo se va educando como si éste fuera un conjunto de músculos totalmente independiente entre si y no una corporación conducida por una carácter ajeno por el contrario motivada por intereses propios. Siendo muy importante en los aspectos siguientes:

- A través de la práctica del juego la mente y estado físico funcionan muy bien, ayudando al crecimiento corporal y a la vez los mantienen activos, dinámicos y sanos.
- Desarrollar habilidades sociales y cortesía..
- Ayuda al cuerpo a desarrollar sus funciones, haciéndolo más saludable y más capaz.
- Ayuda al cuerpo a desarrollar sus funciones, haciéndolo más saludable y más capaz.
- Mantiene el bienestar y la salud del cuerpo.
- Sirve de entretenimiento y distracción, así como para quemar calorías.
- Alivia, olvida y supera todo tipo de dolor y angustia en la vida.

Como se puede apreciar, el juego es imprescindible para su atención, un niño sin el juego, se podría decir que se aburre, su alma se enferma, se le nota triste e inquieta, no pone atención, se pone nervioso. Por tanto, el juego contribuye a un



mejor método para realizar clases activas y proporcionarles alegría en su día a día, y se tendrá niños más felices.

Velarde (1991), refiere que la importancia del juego en cuanto al desarrollo físico es a través del movimiento, ya que el niño va desarrollando su coordinación motora gruesa y fina, aprendiendo el manejo de su cuerpo de forma parcial o total, dándose cuenta de lo que puede hacer o no hacer al mismo tiempo moverlo. Del mismo modo, el juego ayuda también a desarrollar sus sentidos: el tacto, el oído, el olfato, ayudando con el desarrollo de sus huesos, mejorando su coordinación ojo-mano, juego con la pelota.

Tal es así, que existe una relación recíproca entre el juego y el desarrollo intelectual, es decir, mayor oportunidad de jugar, mayor desarrollo cognitivo.

Al momento de realizar las actividades lúdicas, necesariamente utiliza el lenguaje oral y verbal mientras desarrolla la actividad, y en lo que respecta al desarrollo social, el niño se va integrando al grupo, conociendo otros niños, desarrollando su forma de ser y habilidades sociales para relacionarse con los demás, poniendo en conocimiento las habilidades de comunicación verbal y no verbal.

En el ámbito emotivo, el niño va examinando particularidades de índole personal, física y de temperamento, incrementando deferencias, eligiendo todo que conlleva a incrementar el conocimiento de sí mismo. Y por último, amplía los vocablos de forma particular, poniendo en práctica su fantasía, creatividad, ejerciendo su fantasía, llevándolo a resolución de problemas por sí mismo.

## **CAPITULO II**

### **EL APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN FÍSICA**

En el aprendizaje de la educación física existen algunos elementos que constituyen el proceso de formación integral de todos los campos del conocimiento, así como el proceso de cambio que debe incidir en la forma de construir y formar elementos de conocimiento y elementos de conocimiento importantes en determinadas prácticas docentes.

Sin embargo, para desarrollar estas prácticas docentes en el proceso de aprendizaje, es necesario definir las a través de la planificación de contenidos y la estructura metodológica, así como la relación entre docentes y alumnos en el desarrollo del aprendizaje.

#### **2.1 La educación física**

##### **2.1.1 Definición de Educación Física**

Para el autor Galeno (2004), define la Educación Física como un espacio escolar, a través del cual el docente se vale para motivar y desarrollar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

De manera similar, las estrategias metodológicas son formas de lograr los objetivos de la enseñanza y su contribución a las habilidades de la vida diaria de los estudiantes y los procesos de desarrollo de habilidades.

Por otro lado, (Boyle, 2003), considera el campo deportivo como un trabajo técnico, apoya posturas corporales militares y luego realiza entrenamientos de cuidado corporal.

Por otro lado, (Taylor, 2006) señaló que por sus diferentes formas de expresión, puede hacer aportes positivos o negativos a la salud e interacción física, mental y social, pues la voz del docente es considerada un elemento de poder.

#### **2.2 Importancia de la Educación Física**

En la actualidad el rol que cumple la Educación Física en nuestra sociedad es muy importante, ya que su función educadora es preponderante en la formación de nuevas generaciones. De esta forma, su finalidad está inclinada a mejorar y hacer más objetivo la metodología educativa y didáctica en el aprendizaje ya que posibilita el aumento de las capacidades cognoscitivas, afectivas y motrices de los estudiantes, por ser útil y necesario.

La metodología de la educación física parte de diferentes posiciones científicas que la cuestionan.

Como hemos visto, la metodología en el proceso enseñanza - aprendizaje del bosquejo de los movimientos, es decir, el comportamiento de la motricidad en las actividades deportivas, son habituales para la mayoría de los deportes. Es decir, le atribuyen a las conductas motrices, un valor considerado a su realización absoluta de los movimientos característicos del deporte, se continúa el idéntico patrón, desde lo más natural a lo más complejo, sin embargo, se centraliza individualmente, en la conducta motriz.

Esta disciplina constituye una parte fundamental en el desarrollo integral del individuo, motivo por el que en diversas naciones con frecuencia, se realizan estudios con la finalidad de mejorar y perfeccionar los contenidos y programas que se comunican.

El área de Educación Física forma el proceso enseñanza-aprendizaje que se realiza en las instituciones educativas, guiando el progreso de las capacidades físicas del educando, basado en perfeccionar funcional y morfológicamente el organismo, mejorando y formando las habilidades motrices, así como, adquirir sus convicciones, a fin de que esté en condiciones de llevar a cabo las actividades que le señala la sociedad.

Podemos apreciar que la concepción de Educación Física, va más allá de lo psicomotriz y lo físico de los estudiantes, sin embargo, la línea en el aprendizaje de estas capacidades gira en torno a la motivación y objetividad, tal es así que el producto durante el proceso es muy superior cuantitativamente, Por lo tanto, desempeñará un papel activo en el valor emocional y cognitivo y, por lo tanto, desempeñará un papel activo en la educación general de los estudiantes.

El avance sistemático de las actividades docentes ha propiciado claramente la mejora de la capacidad educativa. Entre ellas, encontramos que la autopreparación

y preparación para la particularidad de esta actividad suponen un desafío para que los docentes alcancen el dominio docente, entendido como el "básico", condición de la producción de las actividades docentes, se integran las cualidades personales del docente, sus habilidades, hábitos y habilidades.

Es además, el proceso de una cualidad formada y desarrollada en sus diferentes niveles, que hacen el proceso de la actividad pedagógica peculiar y creador siendo esto una preocupación continua del docente”.

## **CAPITULO III**

### **INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DE LA EDUCACIÓN FÍSICA**

El carácter lúdico, es lo más importante en el juego, es fundamental la importancia en la interpretación del juego que se está realizando, para definir una actividad como lúdica.

#### **3.1 El juego en la Educación Física**

Las actividades de ocio en el campo de la educación física han adquirido diferentes concepciones, ideas, usos, funciones, formas desde sus inicios, que se reflejan en las aulas. Hasta la fecha, han surgido múltiples respuestas acerca de su definición o concepción, y hasta pareciera sencillo definirlo.

El mundo del juego es tan amplio, complejo y variado en todos los ámbitos en los que se desarrolla, que muchas veces, cuanto más se trata de definirlo se escapa de nuestras manos. Y es un poco difícil encontrar una definición precisa del juego.

Por tanto, al acercarnos a una conceptualización, queda separarse del dogma, de lo encerrado y decisivo, y emprenderlo desde ideas que admitan la meditación, la controversia y la exploración de esta creación.

Universalmente, el juego se representa en todos los tiempos, etapas y culturas del ser humano. Tal es así que ha sido una constante universal que a pesar de los tiempos de guerra, enfermedades o catástrofes de la naturaleza, se ha mantenido firme y no ha desaparecido.

El autor (Parlebas, 2001), refiere que esto sería como una ilusión, ya que los juegos nunca fueron universales sino singulares, en función de la sociedad en la que emergen.

Por otro lado, (Navarro, 2002), concuerda con la universalidad del juego no puede generar una hipótesis, ya que obedece a una característica de cada línea, como consecuencia de la construcción cultural.

### **3.2 Formas y funciones del juego en la Educación Física.**

Para el autor Rivero (2009), afirma que según los formadores del área de Educación Física, en el ámbito educativo, el juego asume diferentes representaciones, identificándose diversas definiciones sobre ellas:

- Como estrategia metodológica: se le define como una actividad entretenida que tiene por objetivo formular comprendidos eventuales a las actividades como la evolución de las capacidades motrices; por ejemplo: la honestidad, la velocidad, la resistencia, el respeto y los valores morales.

- Como contenido del eje temático deporte: donde se identifica al juego como actividad entrenadora para la práctica del ejercicio. Admitiéndose, muchas veces, como parte del desarrollo, que ineludiblemente concluye en el deporte.

- Asimismo, en el caso de contenido, que mediante el juego cultural reconocido, comúnmente como los juegos habituales y públicos.

- Como eje temático con verificación del valor del juego en la misma actividad lúdica y en los procesos individuales y sociales, solo en un pequeño grupo de docentes deportivos sin ser explicado visiblemente.

Estas preposiciones se alejan y se acercan, se diferencian y se combinan, se complementan y se tensionan, formando nuevos ejes de controversia para ser afrontados. En el inicio, de la afirmación de estos sucesos de fijación del juego en la Educación Física, se descubre que existen otras formas o maneras de abordar distintos a los ya formulados.

### **3.3 El Juego como saber y la praxis de la Educación Física.**

Para el autor (Crisorio, 2003), es “preciso componer el proceso mediante el cual se estableció como práctica y como saber” (p. 10). Definiendo “saber”, se define en palabras del autor Foucault (1996), que es “la acumulación de sus conocimientos efectivos, el espacio de las cosas a conocer, los materiales didácticos o teóricos que lo perpetúan” (p.22). Concluyendo, se puede decir, que el autor Foucault (2008), lo puntualiza así:

... es el ambiente en el que el individuo toma una posición para expresarse de los objetos que el discurso (...) además, es el campo de coordinación y de subordinación de los postulados, de donde aparecen las conceptualizaciones, definiciones, que se aplican a las posibilidades de utilizar y apropiarse de frases para el discurso. (p. 237- 238).

Según el autor Astolfi (1997); afirma que el conocimiento es la consecuencia de un proceso de formación, establecido y con objetivos claros, en el contexto de una tesis expresada por medio del lenguaje. Para los autores Carusso y Dussel (1997) el saber es el conocimiento científico, sin embargo, contiene a aquellos que no son necesarios, eficaces y válidos. Siendo parte integrante de los puntos de práctica de los individuos y se van innovando con nuevas experiencias. El autor (Nella 2009), afirma que los saberes relacionados con el hacer y diferencia que es posible exponer algunos saberes sin poder ejecutarlo, lo que abre nuevos contextos de análisis.

Nella (2009) define el juego como una "red de conocimiento" que posibilita su objetividad. Al jugar, estos conocimientos interactúan entre sí y forman una dimensión específica para cada contexto. Esta manera de pensar tiene mucho que ver con lo dicho por el autor Brougère (1998), refiriéndose a la "cultura lúdica", es decir señalando esquemas y procedimientos que permiten concretar el juego, en el contexto donde se interpreta y constituye el juego. Dicho de otra manera, esta cultura se relaciona con otros y al mismo tiempo permitirá que sea compartido.

## **CAPITULO IV**

### **INFLUENCIA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LA SALUD EMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES**

En este capítulo se podrán identificar las emociones auténticas, negativas e imprecisas que se generan durante la praxis de la Educación Física, como ya lo hemos visto en el capítulo anterior existe una relación muy estrecha y positiva entre el aprendizaje de la Educación física, por medio de las actividades lúdicas y el crecimiento de entendimiento y habilidades cognitivas cognitivas. Sin embargo, hoy en día se toman en cuenta otros componentes de tipo social, ambiental, emocional y cultural. En este acápite nos centraremos en lo emocional.

Tal como lo manifiesta (Lavega, Filella, Agulló, Soldevila y March, 2011), la Educación Física es un ambiente acomodado por su competencia para presentar diversas acciones que motivan e impulsan en los educandos diversas emociones.

No podemos dejar de mencionar a René Descartes, quien implantó la dupla mente y cuerpo, teniendo en consideración que la mente se conduce por la razón y el cuerpo por las leyes de la realidad física.

#### **4.1. El sentido subjetivo de la Educación Física**

Los efectos que nacen en el aprendizaje psicomotriz poseen un entendimiento lógico, ya que el objetivo es prevenir al individuo con una automática respuesta hacia tareas importantes y primordiales cotidianas, por lo tanto, no existen sensaciones “malas”, al contrario en su totalidad son beneficiosas, ya que guían y canalizan el comportamiento y la atención donde es requerido (Reeve, 2010).

En tanto, (Gómez, 2007), señala que es responsabilidad del docente, calcular las emociones desde un contexto pedagógico, es necesario poner suma atención a la conducta del estudiante, así como el carácter, valores, razonamiento y de sus sentimientos, a fin de evitar situaciones de miedo y estrés al realizar alguna actividad en la cual el alumno no se sienta capaz de realizar causando la burla de sus compañeros y eso sí sería perjudicial para su salud.



Salmurri, 2015, manifiesta que la integración razón y emoción se encuentran estrechamente ligados, es decir, lo que se siente está sujeto de lo que se piensa, de la percepción y valoración de los comportamientos y acontecimientos. Es por ello, que los docentes tienen que saber que las sensaciones son relevantes para la intelectualidad del estado mental de los estudiantes. (López, 2016), indica que se solicita buscar en la vivencia emocional a través de estrategias de evaluación interpretativas que permiten el descubrimiento de elementos simbólicos que se encuentran incluidos.

Por otro lado, (Mora, 2013), expresa que las sensaciones vienen a ser la reacción del universo interior, de la particularidad del individuo, por lo que una de las tareas principales del área de E.F., en la salud emocional de los educandos, es entender las creencias, juicios morales y pensamientos, que representan el sentir del estudiante, esto se debe, a que la “emoción es un mecanismo que nos fija al medio que nos rodea, de donde pertenecemos, sino que al mismo tiempo es un proceso innovador de la propia singularidad del individuo.

#### **4.1.1. La construcción del aprendizaje motriz y las emociones**

Feitosa, 2000, expresa que el proceso de aprendizaje en E.F. se establece a través de la psicomotricidad, lo cual apoya el argumento sobre accionar del individuo, expresando que “la potencia”, y las acciones, es el acto, la dicción de la psicomotricidad.

Del mismo modo, (Toro, 2006), indica que la actividad física del ser humano es un primordial y fundamental para la Educación Física, ya que gracias a ellos se obtienen los objetivos principales del currículos, sin embargo, las actividades físicas son entendidas como actividades realizadas por los humanos, colmado de importancia, experiencia, educación y sentido, dejando ser una ideología mecánica puesto en conocimiento, por lo que se le puede llamar psicomotricidad, diferenciándolo y reconociéndolo como un mecanismo complejo. A partir de esta complicación, es imposible diferenciar y distanciar el propósito de la acción, pues desde el inicio, ya es un acto que se compone a partir de la matriz constitutiva del individuo en crecimiento como un ser

cultural, el mismo que surge en la correlación y comunicación sistémica en diferentes niveles de diferenciación.

El autor Almonacid, (2012); Señala que la apreciación de la experiencia afectiva en educación física es uno de los puntos más centrales que identificaría un modelo de complicación, porque lo que “los niños aprecian en educación física es muy fructífero, en la acción pedagógica rompe con los borradores habituales de la Disciplina acercarnos al enfoque de la motricidad humana ”(p. 187).introducirse en la ecuanimidad de Como ningún otro, todo ser humano puede ayudar a facilitar el valioso proceso del ser humano para que camine por el camino del bienestar y la felicidad ”(Lagardera y Lavega, 2011, p. 27)

#### **4.1.2. Una educación mecánica y física**

Se puede afirmar que las complicaciones que tiene la disciplina físico-deportiva, en el área de E.F. es que siempre ha estado inclinada por lo pedagógico y cimentado de manera tradicional en las definiciones mecanicistas y biológicas de las acciones, fundamentada especialmente en aspectos conceptuales neurobiológicos que originan el máximo rendimiento (Benjumea, 2010). Este escenario, no es considerado con las áreas más recónditas del sentir de los estudiantes, al mismo tiempo de comprimir los alcances de la Educación Física.

Los autores, (López y otros, 2008), manifiestan que el origen de esta dificultad no se halla en las actividades físico-deportiva, más bien en el currículo básico escolar, evidenciado en un tremendo sustento empírico que determina el beneficio de la docencia en cuanto a su capacidad de cuantificación y medición, olvidando que el alumno no es un objeto que pueda ser mecánica y precisamente invisible, como es el caso del elemento inconsciente. Un enunciado sobre la superioridad de esta perspectiva en la educación física es la apreciación habitual, que se basa en un examen del desempeño físico de las habilidades psicomotoras, lo que provoca una seria merma en los objetivos de la educación física y menosprecia la enseñanza. Por otro lado, los autores

(Mujica y otros, 2016), refieren que es significativo que las evaluaciones a los docentes tengan en cuenta el inicio de las emociones de los estudiantes, lo cual no se trata precisamente de las condiciones originales o las que implican el plantel educativo, ya que los alumnos son un todo integrado que tiene en su cerebro conocimientos que inciden en el espacio y el tiempo.

#### **4.2 2. Las Emociones y su evaluación interpretativa.**

El autor (Pérez, 1999) sugiere que utilizar una evaluación cualitativa para iniciar las sensaciones en educación física permite al docente comprender la importancia de las evaluaciones cognitivas que el alumno está utilizando en los argumentos de aprendizaje, ya que sabe que este tipo de evaluación no solo trata de verificar una evaluación, sino de aproximarse al conocimiento verdadero que se concreta en el proceso de aprendizaje y enseñanza (Pérez, 1999).

El autor, (Herrera, Guevara y Munster, 2015), indica que desde el prototipo específico, la ecuanimidad asume un papel importante en la vida de los seres humanos, teniendo en consideración el desarrollo del conocimiento como un proceso “subjetivo e intersubjetivo, en tanto, es el sujeto quien construye la recopilación de la información, el que la organiza y también le da sentido, desde sus estructuras conceptuales previas, como los hallazgos que surgen” (p. 2).

(Gamboa y Castillo, 2013) muestran que a través de la evaluación se pueden desarrollar conocimientos que ayuden a visualizar escenarios educativos y sociales, y su impacto se orienta a la toma de decisiones relacionadas con proyectos educativos y sociales.

Por otro lado, el autor (Conway, 2005), refiere que las imagen del yo conceptual han sido construidas socialmente, fundamentándose en mayor proporción en las atribuciones de la familia en el ámbito personal, la educación escolar y creencias religiosas, del mismo modo las leyendas, historias,

narrativas y atribuciones mediáticas que forman parte de las ciencias específicas de la humanidad.

El autor (Llatas, 1989) señaló que es posible realizar valoraciones cualitativas a lo largo del proceso docente, y la información concebida tendrá valor didáctico, porque todas las etapas son insuperables e irrepetibles, y el docente o aprendiz tiene la mayor representación, porque es difícil llegar a una evaluación completa si solo se considera la evaluación del docente, profesional de la salud o mentor.

Cabe señalar que a través de esta evaluación, docentes y alumnos reconocerán el significado oculto de las emociones y sentimientos a lo largo del proceso, y establecerán una base de conocimientos para comprender y transformar la realidad, según la situación. Si bien esto es cierto, el autor señala (López, Monjas, Manrique, Barba y Gonzales, 2008) que dedicar tiempo a comprender y comprender las emociones y sentimientos de los estudiantes no necesariamente produce información relevante que pueda ser procesada directamente. La evaluación o calificación se debe a la evaluación instructiva y se designa como cualquier proceso de evaluación. Su objetivo principal es mejorar los métodos y procesos de enseñanza. Su propósito no es verificar a los estudiantes, sino instalar permisos para saber cómo la información puede ayudar a los estudiantes a mejorar y aprender.

Como lo indica, (Mujica, et al, 2016), la diversión, alegría, entusiasmo y confianza son sensaciones que están inmersas en una calificación de emociones positivas en favor del aprendizaje, las cuales han sido imputadas al conocimiento entretenido de las actividades en favor corporal, así como también la posible eventualidad de relacionarse con los compañeros que son considerados como amigos y a los lazos entrañables del recuerdo de infantiles experiencias y sucesos vinculados al deporte.

Como lo describen (Rodríguez y Rocu, 2016), el arte de danza, durante el proceso de aprendizaje también se han registrado cualitativamente las sensaciones y emociones del alumnado, lográndose entender que la recreación, entusiasmo y la alegría; brotan las actividades señaladas como entretenidas e

importantes para el desarrollo personal, por lo que se afirma que son de mucha utilidad para la vida diaria.

## CONCLUSIONES

**PRIMERA.-** Las actividades lúdicas pretenden que los estudiantes tengan conciencia de sus actividades corporales, y vayan descubriendo el mundo a partir de los movimientos de los sentidos y el juego, asimismo controlen, coordinen y diferencien las partes de su cuerpo en el espacio y tiempo, para lograr un proceso de aprendizaje óptimo, y establecer estrategias metodológicas que permitan el desarrollo de las actividades lúdicas en el aula, y por ende desarrollen sus habilidades y destrezas.

**SEGUNDA.-** A lo largo del trabajo de investigación, se ha podido constatar cómo diferentes autores coinciden en que el juego es la actividad principal y básica en la vida y el desarrollo de los niños. Dado que los niños pueden absorber los juegos de forma más rápida y eficaz, los juegos les permitirán desarrollar todas sus habilidades cognitivas, sensoriales, motoras, emocionales, sociales, emocionales, del lenguaje y de la comunicación. Es por esto que se ha incrementado la importancia de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza, porque los niños se sentirán motivados y el aprendizaje será mucho más fácil.

**TERCERA.-** Los niños personifican situaciones reales en el juego ficticia con la finalidad de no solo exteriorizas sus emociones y sentimientos, sensaciones y experiencias, sino al mismo tiempo transforman la realidad con la fantasía, creando un mundo imaginario. A través del juego, el niño interpreta diversos roles, como por ejemplo imitan a personas adultas, se creen reyes, reinas, príncipes, esto es importante intentar asimilar y comprender el entorno que lo rodea.

## RECOMENDACIONES

- La influencia de las emociones en el aprendizaje de la disciplina de la Educación física es fundamental e indispensable para la salud y bienestar emocional de los estudiantes.
- el alumnado construye sus experiencias con lo que acontece en los centros educativos, sin embargo, también está influenciado y complementado por experiencias en el pasado o en el entorno extracurricular.
- Las emociones están probadas y experimentadas en el aprendizaje porque cumplen funciones sociales a nivel personal, por lo que es necesario comprender y atender.

## REFERENCIAS CITADAS

- Almonacid, A. (2012). La educación física como espacio de transformación social y educativa. *Estudios Pedagógicos*.
- Boyle J. (2003). *Estilos de Etnografía*. Medellín: Universidad de Antioquia.
- Carmona, M. y Villanueva C. V. (2006). *Guía práctica del juego en el niño y su adaptación en necesidades específicas (desarrollo evolutivo y social del juego)*. Granada: Universidad de Granada.
- Feitosa, A. (2000). *Contribuciones de Tomas Kuhn para una Epistemología de la motricidad humana*. Lisboa: Instituto de Piaget.
- Freud, S. (1905-1910). *Obras completas. Tomo IV*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Freud, S. (1915-1920). *Obras completas. Tomo VIII*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Gamboa, R. y Castillo, M. (2013). La evaluación cualitativa en el camp social y en la educación. *Revista Posgrado y sociedad*.
- Galeano M. (2004). *Estrategias de investigación social cualitativa. El giro en la mirada*. Medellín: La Carreta.
- Gallardo, P. y Fernández, J. (2010). *El juego como recurso didáctico en educación física*. Sevilla: Wanceulen.
- García, A. y Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.
- Garrido, P. (2010). *Educación en el ocio y el tiempo libre*. Madrid: Palabra.
- Gómez, G. (2007). La educación moral hoy. *Theoria*, 16(1), 5-6.
- Lagardera, F. y Lavega, P. (2011). *Educación física, conductas motrices y emociones*. *Ethologie & Praxeologie*.
- Latas, C. (1989). Apuntes para una evaluación cualitativa. *Campo abierto*, 6, 129139.
- López, I. (2016). *Aprendizaje emocionante. Neurociencia para el aula*. Madrid: Biblioteca Innovación Educativa.
- López, V., Monjas, R., Manrique, J., Barba, J. y González, M. (2008). Implicaciones de la evaluación en los enfoques de educación física cooperativa. El papel de la evaluación formativa y compartida en la necesaria búsqueda de coherencia. *Cultura y Educación*.



- Mora, F. (2013). ¿Qué es una emoción? *Revista arbor*, 189(759), a004.
- Mora, J. (1990). *Psicología educativa*. México: Progreso.
- Mujica, F., Orellana, N., Aránguiz, H. y González, H. (2016). Atribución emocional de escolares de sexto año básico en la asignatura de Educación Física y Salud. *Educación Física y Ciencia*.
- Reeve, J. (2010). *Motivación y emoción*. Santa Fe: McGraw-Hill.
- Rodríguez, A. y Rocu, P. (2016). Emociones percibidas a través de las primeras experiencias de expresión corporal: estudio de casos en secundaria. E. más F, *Revista Digital de Educación Física*.
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: INDE.
- Ortíz, J. (2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos*. Barcelona: INDE.
- Paredes, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. En J. A. Moreno (Coord.). *Aprendizaje a través del juego* (pp. 11-31). Málaga: Aljibe.
- Paredes, J. (2003). *Juego, luego soy. Teoría de la actividad lúdica*. Sevilla: Wanceulen.
- Salmurri, F. (2015). *Razón y emoción. Recursos para aprender y enseñar a pensar*. Barcelona, RBA.
- Sandoval, C. (2006). *Investigación cualitativa. Programa de Especialización en Teoría, Métodos y Técnicas de Investigación Social*. Instituto Colombiano para la evaluación de la educación (ICFES). Bogotá.
- Schultz, D. P. y Schultz, S. E. (2002). *Teorías de la personalidad*. Madrid: Paraninfo Cengage Learning.
- Spencer, H. (1861): *Ensayos sobre Pedagogía (Educación intelectual, moral y física)* (Madrid, Akal, 1983).
- Tarrés M, Peón F, García R, Wiesner M, Margel G, Gonzalez O. (2014). *Observar, escuchar y comprender sobre la tradición cualitativa en la investigación social*. El Colegio de México.
- Taylor S, Bogdan R. (1992). *Introducción a los métodos cualitativos*. Barcelona: Paidós; 1992.

- Toro, S. (2006). Conocimiento y motricidad humana, aproximaciones y desafíos. *Pensamiento educativo*, 38, 62-74.
- Valles M. (2000). Técnicas cualitativas de investigación social: Reflexión metodológica y Práctica profesional. Madrid: Síntesis Editorial.
- Velarde, L. (1991). Juegos Motores y pre Deportivos. Edit. Ministro de Educación. Lima Perú
- Viciano, V. y Conde, J. L. (2002). El juego en el currículo de Educación Infantil. En J. A. Moreno, J. A. (Coord.). *Aprendizaje a través del juego* (pp. 67-97). Málaga: Aljibe.