

“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

**DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE PUNO
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
“AZÁNGARO”**

R.D. N° 1015 – 64 - ED



TESIS

**LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU RELACIÓN CON LA EDUCACIÓN
FÍSICA EN LOS NIÑOS DEL 6TO. GRADO DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PRIMARIA N° 72001 (GLORIOSO 851) AZÁNGARO, 2022.**

PRESENTADO POR:

MACHACA MAMANI, Celis

HUANCA CASASOLA, José Eduardo

ASESOR:

LIC: MARIANO AÑASCO HUANCA

**PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL DE PROFESOR DE EDUCACIÓN
FÍSICA**

PROMOCIÓN 2022

AZÁNGARO – PUNO - PERÚ

2022

HOJA DE CALIFICACIÓN

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE PUNO
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "AZÁNGARO"



TESIS

Los juegos recreativos y su relación con la educación física en los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022.

PRESENTADO POR:

Celis MACHACA MAMANI.

José Eduardo HUANCA CASASOLA.

EL JURADO CALIFICADOR

DETERMINA:

.....

JURADOS:

NOMBRES Y APELLIDOS:

Firma

Presidente:

.....

Vocal:

.....

Secretario:

.....

Asesor:

.....

Azángaro,, del 2022

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mis padres: Jhon Bernie y Luzmila y a mi querido hijo Erick Gael, por estar siempre a mi lado apoyándome y por darme la fortaleza para continuar y concluir mis estudios a pesar de las adversidades que se presentaron, por esfuerzo de mis padres por darme apoyo económico por alcanzar el objetivo de forjarme profesionalmente.

Celis

Dedico esta tesis a mi madre **Gloria** por estar siempre a mi lado apoyándome y por darme la fortaleza para continuar y concluir mis estudios a pesar de las adversidades que se presentaron, por esfuerzo de mis padres por darme apoyo económico por alcanzar el objetivo de forjarme profesionalmente.

José Eduardo

AGRADECIMIENTO

- Al Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Azángaro” por darnos la oportunidad de forjarnos profesionalmente en la especialidad de Educación Física
- A los formadores del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Azángaro”, por sus valiosas enseñanzas en las etapas: presencial y virtual, en especial Al Mg. Pedro Vilca Florez, por su atinada contribución en la revisión de los indicadores de los instrumentos de investigación y por disponer su tiempo al guiarnos en la fase de la redacción de la presente investigación.
- Al personal directivo y docentes de la Institución Educativa Primaria 72001 Glorioso 851 de la localidad de Azángaro, por darnos la oportunidad de realizar el estudio de investigación.

Celis

Agradezco especialmente a mi madre clara Casasola Valeriano (+) gloria Casasola Valeriano, por todo el apoyo incondicional, a mi hermanito que fue mi motor y mi inspiración para poder culminar.

A mis docentes por sus sabias palabras, sus conocimientos rigurosos y precisos. Donde quiera que vaya los llevare siempre en mi corazón en mi transitar profesional. Si semilla de conocimientos germino en mi alma y espíritu muchas gracias por u paciencia. Por compartir sus conocimientos de manera profesional, por su dedicación. Perseverancia y tolerancia.

De manera especial a mi tutor de tesis mcs pedro vilca flores quiero expresar mi más grande y sincero agradecimiento por su dirección, conocimiento enseñanza y colaboración permitió el desarrollo de este trabajo

José Eduardo

PRESENTACIÓN

Señor Presidente del Jurado Calificador

Señores Miembros del Jurado Calificador

Al haber concluido nuestros estudios en formación inicial docente en la carrera profesional de Educación física y al haber culminado con la ejecución del proyecto de investigación, ponemos a consideración de ustedes y de toda la comunidad pedagógica el informe de tesis titulado “Los juegos recreativos y su relación con la educación física en los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022, con el propósito de optar al título profesional de profesor en la carrera profesional de educación física y fortalecer los conocimientos adquiridos en la formación docente inicial.

El juego es una actividad inherente al ser humano, tiene muchos beneficios, se presenta de manera natural en el ser humano en todas las etapas del desarrollo humano; en tanto, los juegos recreativos son medios que motivan el logro de las competencias y capacidades del área de educación física, tienen que ser utilizadas los juegos colectivos, motores y sociales para fines de aprendizaje, porque educación de desarrolla en base a los juegos recreativos, luego a los juegos pre deportivos y deportivos.

El presente informe de tesis está dividido en cuatro capítulos: El capítulo I corresponde al planteamiento del problema. El capítulo II corresponde al marco Teórico. El capítulo III trata acerca de la metodología o diseño de la investigación. En el capítulo IV presentamos los resultados de la investigación; finalmente, las conclusiones y recomendaciones, la estructura utilizada corresponde al esquema que se viene utilizando en nuestra institución en el esquema de tesis.

Finalmente, nuestro reconocimiento y gratitud al Instituto de Educación Superior Pedagógico de Azángaro, nuestra primera casa de estudios superiores, alma máter en la formación docente en la provincia de Azángaro, a sus docentes por su amplia trayectoria y experiencia profesional en bien de la juventud, a nuestro profesor asesor y a ustedes señores jurados por compartir sus experiencias y enseñanzas para la mejora de esta investigación.

Los autores.

ÍNDICE

	Pág.
Portada	ii
Hoja de respeto	iii
Hoja de calificación	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Presentación	vii
Índice	ix
Resumen	xiii
Introducción	xiv
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
1.1. Realidad Problemática (Descripción del problema)	16
1.2. Formulación del problema	19
1.2.1. Problema general	19
1.2.2. Problemas específicos	19
1.3. Objetivos de la investigación	19
1.3.1. Objetivo general	19
1.3.2. Objetivos específicos	20
1.4. Justificación de la investigación	20
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	
2.1. Antecedentes	23
2.1.1. Nacional	23
2.1.2. Regional	24
2.1.3. Local	24

2.3.4. Cuidado de salud	47
2.3.5. Educación	48
2.3.6. Educación física	48
2.3.7. Enseñanza	48
2.3.8. Juego	48
2.3.9. Juego colectivo	49
2.3.10. Juego recreativo	49
2.3.11. Juegos motores	49
2.3.12. Juegos sociales	49
2.4. Hipótesis de la investigación	50
2.4.1. General	50
2.4.2. Específicos	50
2.5. Identificación de variables	50
2.5.1. Variable Independiente	50
2.5.2. Variable dependiente	50
2.6. Operacionalización de variables	51
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN	
3.1. Método de investigación	52
3.2. Tipo de investigación	53
3.3. Diseño de investigación	53
3.4. Población y Muestra	54
3.4.1. Población	54
3.4.2. Muestra	54
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	55
3.5.1. Técnicas	55

3.5.2. Instrumentos	56
3.6. Plan de recolección de datos	56
3.7. Métodos de análisis de datos (Para la prueba de hipótesis)	57
CAPÍTULO IV: RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	
4.1. Presentación de los resultados de la investigación	58
4.2 Análisis e interpretación de datos	59
4.2.1. Resultados de la variable independiente	59
4.2.2. Resultados de la variable dependiente	65
4.3 Método de análisis de datos (prueba de hipótesis)	71
4.3.1 La correlación de Pearson	71
4.3.2. Prueba de hipótesis	74
4.3.2.1 Planteamiento de las hipótesis	74
4.3.2.2 Nivel de significancia	74
4.3.2.3 Prueba estadística	74
4.3.2.4 Regla de decisión	75
4.3.2.5 Decisión	75
Conclusiones	76
Recomendaciones	77
Referencias Bibliográficas	78
Anexos	80

RESUMEN

Los juegos recreativos son medios para el desarrollo de la educación física sobre todo en la educación básica, la investigación tenía por objetivo explicar la relación entre los juegos recreativos y la educación física en los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022.

Se trabajó con una población de 89 niños y una muestra de 46 niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001, seleccionada utilizando la técnica de muestreo no probabilístico, los métodos utilizados fueron el método científico, los métodos lógicos deductivo e inductivo y el método estadístico. El tipo de investigación fue básico, de enfoque cuantitativo y de diseño no experimental, descriptivo correlacional.

Para la recolección de datos se utilizó las técnicas de la encuesta y la observación y como instrumentos el cuestionario y la ficha de observación, se ha llegado a la siguiente conclusión general: Existe relación positiva entre los juegos recreativos y la educación física en los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022 comprobada con el coeficiente de correlación r de Pearson de 0,87 que corresponde a la correlación positiva fuerte lineal y la prueba de hipótesis con la T de Student donde T_c de 11.70 es $>$ a la T_t de 2.021, (para 44 grado de libertad), se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis alterna (H_a). por ser superior la T calculada a la T tabulada.

PALABRAS CLAVE: colectivo, juego, educación física, juego recreativo.

INTRODUCCIÓN

La investigación giró alrededor de dos temas: juegos recreativos y la educación física, éste como un todo, aquel como componente o medio para el desempeño de la educación física sobre todo en la educación básica.

El juego es una actividad inherente al ser humano, es decir, se juega desde la infancia y por toda la vida, esto es su naturaleza del juego, de ser recreativo; sin embargo no todos han aprovechado el juego como espacio o medio para desarrollar inteligencia, afectividad, socialización, vale decir, para muchos el juego ha sido impuesto desde afuera, no han tenido la automotivación hacia el juego, a falta de aquella no se ha desarrollado la creatividad, hoy por hoy, una competencia, junto al pensamiento crítico y creativo.

La educación física, vista por un lado como actividad física, y de otro lado como área curricular contribuyen a la formación integral de la persona, brindando beneficios para la salud, prevención de enfermedades, equilibrio del estado emocional,

En la actualidad la educación física mediante el enfoque de la corporeidad que entiende al cuerpo en construcción de su ser más allá de su realidad biológica porque implica hacer, pensar, sentir, saber, comunicar y querer; pone énfasis, además, en la adquisición de aprendizajes relacionados con la generación de hábitos de vida saludables mediante tres competencias a lo largo de la educación básica, estos son: a) Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, b) Asume una vida saludable y, c) Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices. Cada una de estas competencias cuentan con capacidades o habilidades en cada nivel y ciclo educativo, lo que cambia son los estándares de

desempeño. Entonces, la educación física es un proceso dinámico y que se desarrolla a lo largo de la vida a partir del hacer autónomo de los estudiantes, y se manifiesta en la modificación o reafirmación progresiva de su imagen corporal, la cual se integra con otros elementos de su personalidad en la construcción de su identidad personal y social.

El desarrollo de esta tesis se ha ajustado a la metodología de la investigación científica, se han establecido los criterios necesarios y las bases suficientes; para el análisis de datos se ha utilizado la estadística descriptiva, para contrastar la hipótesis se ha recurrido al coeficiente de correlación r de Pearson y la T de Student, que indican con mayor amplitud los resultados de la presente investigación.

Los autores.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Realidad Problemática (Descripción del problema)

La educación es un proceso social destinada a la formación de la personalidad, en este proceso entran en juego una serie de dimensiones cognitivas, afectivas, metacognitivas; la educación física como práctica de la actividad física y como desarrollo sistemático de la personalidad a fines de lograr las competencias de a) se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, b) interactúa a través de sus habilidades sociomotrices y c) asume una vida saludable, requiere del apoyo de los juegos colectivos, juegos motores y juegos sociales

El juego es una actividad inherente al ser humano, es decir, se juega desde la infancia y por toda la vida, esto es su naturaleza del juego, de ser recreativo; sin embargo no todos han aprovechado el juego como espacio o medio para desarrollar inteligencia, socialización, vale decir, para muchos el juego ha sido impuesto desde afuera, no han tenido la automotivación hacia el juego, a falta de aquella no se ha desarrollado la creatividad, hoy por hoy, una competencia, junto al pensamiento crítico y creativo.

La educación siempre debe ser atendida en su amplia dimensión, pues, el contenido educativo no solo debe ser cognitivo, afectivo, a través de las áreas de comunicación, matemática. Historia, personal social, religión, sino también mediante el movimiento y actividad a través de la educación física, es por eso el interés de la investigación conocer los juegos recreativos y su utilización y práctica en las instituciones educativas primarias de la ciudad de Azángaro.

Los juegos colectivos, juegos motores y juegos sociales son variedades del juego, tiene que relacionarse con la actividad física, en sí con la educación física para tener resultados o producto, el papel de la institución educativa y del docente de educación física es activar, aprovechar estos juegos para el aprendizaje, pues no hay enseñanza sin aprendizaje. Las investigaciones realizadas en el campo del juego concluyen que se aprende mejor jugando, esto es cierto, porque el juego es un recurso que nos acerca al interés de aprender.

Los juegos creativos son aquellos juegos para divertirse y su principal finalidad es proporcionar diversión, entretenimiento y el disfrute, donde los niños manifestando su predisposición para cambios constantes en las reglas y normas del ejercicio "en los niños es una actividad donde intervienen uno o más participantes proporcionar diversión, alegrías, risas, etc. Este tipo de recreación atrae la atención del niño, divierte y estimula el desarrollo emocional, social y físico de los estudiantes de cualquier nivel educativo, sobre todo para liberar el estrés, ayuda a mejorar la condición física y otros tantos beneficios que nos brinda el juego.

En la institución Educativa Primaria glorioso 851, se observa condiciones para desarrollar juegos recreativos para el aprendizaje ya que cuenta con espacios para realizar juegos al aire libre o con techo cubierto, en campo abierto, cuenta con el

espacio polideportivo; sin embargo, en la institución educativa hay ausencia, desinterés para desarrollar los juegos recreativos, este desinterés se atribuye al docente de educación física, peor en estos tiempo con la educación a distancia y en camino a la semi presencialidad. Dicho de otro modo, no hay resultados para desarrollar eficientemente los juegos recreativos, menos se asocia con la educación física, que sigue siendo rutinaria, limitada a las actividades físicas aisladas.

El problema identificado, que es el desinterés para utilizar los juegos recreativos en el logro de las competencias del área de educación física, esta ausencia o falta de juego traerá problemas en la vida adulta (los niños sin los juegos recreativos no tendrían habilidades sociales e intelectuales, individualistas o egoístas, tendríamos adultos o jóvenes siempre estresados). Vemos que mayormente en las escuelas no se practica o no se toma importancia a los juegos recreativos, de manera singular, en la institución educativa primaria N° 72 001, antes glorioso 851 también falta más horas prácticas de educación física, antes que teoría, para que los niños se desestresen realizando actividades físicas a partir de juegos recreativos, realizando el deporte, pero esto es limitado, por eso muchas veces vemos que al jugar se producen lesiones o son muy toscos los niños haciendo el deporte, a muchos les falta coordinación de movimientos, los que deben fortalecerse empleando los juegos recreativos.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general.

¿Qué relación existe entre los juegos recreativos y la educación física en los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022?.

1.2.2. Problemas específicos.

- a) ¿Qué relación existe entre los juegos colectivos y el bienestar físico en los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022?.
- b) ¿Qué relación existe entre los juegos motores y el control emocional en los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022?.
- c) ¿Qué relación existe entre los juegos sociales y el cuidado de salud en los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022?.

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general.

Explicar la relación entre los juegos recreativos y la educación física en los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022.

1.3.2. Objetivos específicos.

- a) Determinar la relación de los juegos colectivos y el bienestar físico en los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022.
- b) Describir la relación de los juegos motores y el control emocional en los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022.
- c) Establecer la relación de los juegos sociales y el cuidado de salud en los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022.

1.4. Justificación de la investigación.

En principio todos los juegos son recreativos y tienen relación directa con la educación física, quien ha practicado juegos recreativos en su infancia fácilmente lograrán competencias, habilidades y destrezas en la educación física. Entonces, se investiga porque los juegos recreativos en su dimensión juegos colectivos, motores y sociales orientan de la mejor manera el logro de las competencias del área de educación física, al tener presente con seguridad y confianza mejor se aprende, siendo el juego un espacio, un medio que nos permite la interrelación, movimiento y socialización. La investigación es importante porque a partir de doctrinas, teóricas, enfoques y resultados de investigaciones anteriores se postula los beneficios de los juegos recreativos en el proceso de enseñanza- aprendizaje del área de educación física, es decir, debemos utilizar los juegos recreativos como medio para lograr las competencias y capacidades establecidas en el currículo

nacional y programa curricular de educación secundaria para la educación básica. Además, a partir de la investigación se conocerá una nueva fuente de información en el área de la educación física, fortaleciendo una de sus ramas de investigación que es la recreación propiamente dicha, para luego promover y poner en valor estos juegos recreativos de las instituciones educativas primaria como medio o espacio para fortalecer la educación física.

Los beneficiarios fueron los niños y docentes de la institución educativa primaria N° 72001, glorioso 851, los primeros se benefician al utilizar el juego recreativo en su real dimensión, los segundos, enterados de la teoría, toman un poco de conciencia para utilizar los juegos recreativos como espacio para lograr competencias y puedan planificar e incluir en sus sesiones de aprendizaje los juegos recreativos, Indirectamente, se beneficiaron los padres de familia, ya que sus hijos le transmite el valor y la importancia de los juegos recreativos, a partir de aquí bastantes padres de familia valorarán los juegos recreativos.

Los juegos recreativos siempre están presentes como medio de diversión, pero no lo sabemos utilizar adecuadamente orientado a objetivos direccionados, pues, los juegos recreativos son en esencia la actividad lúdica surgida de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica; haciendo parte de una realidad específica y concreta, Los juegos recreativos son muy importantes por su valor cultural y para la enseñanza de la educación física en las diversas instituciones educativas utilizando las diversas estrategias y métodos de enseñanza para optimizar el aprendizaje en los niños y niñas; por tal razón el valor que tienen los juegos recreativos son muy importantes, ya que es una manifestación social a partir de sus actividades cotidianas que se

realizan a diario en el hogar, escuela, lugares de recreación, campo, es por ello que se pretende darle valor e importancia a estos juegos recreativos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Nacional

Villanueva, (2018) en su tesis “Juegos recreativos como estrategia pedagógica para desarrollar aprendizajes significativos en los estudiantes de la IE. N° 123 baños del inca- Cajamarca”, presentada a la Universidad San Pedro de Celendín Cajamarca para optar el grado académico de magister en ciencias de la educación. El objetivo general fue: determinar cómo la aplicación de juegos recreativos mejoró el aprendizaje significativo en el área de matemáticas en niños y niñas de cinco años de edad del nivel inicial, de la I.E.I. N° 123 Baños del Inca – Cajamarca 2018., el tipo de investigación fue explicativa, optando por el diseño de investigación pre experimental, con un solo grupo, como conclusión obtuvo una ganancia pedagógica de 11.245 puntos, resultado obtenido luego de la diferencia de medias, también se apreció una disminución con respecto a la dispersión de 0.951, y la homogeneidad dada por el coeficiente de variación de 38.10% para el pre test y de 17.38% para el pos test respectivamente.

Finalmente mencionamos que la aplicación del programa basado en juegos recreativa.

2.1.2. Regional.

Flores (2019) en su tesis Los juegos recreativos tradicionales de las comunidades Aymaras, Zepita, Puno, Perú, presentada a la Universidad Nacional del Altiplano Puno, para optar al título de licenciado en Educación Física, planteó como objetivo general Recopilar y describir los juegos recreativos tradicionales aymaras de las comunidades campesinas del distrito de Zepita, Puno, la investigación corresponde a la investigación cualitativa, utilizando el diseño etnográfico, llegó a la conclusión: Se recopiló y describió los juegos recreativos tradicionales, y que dichos juegos estaban orientados a las labores cotidianas del campo y a la productividad como el pastoreo de sus ganados, las actividades domésticas, de comercio y la preparación para enfrentar las invasiones de tierra en tiempos pasados.

2.1.3. Local

Arenas y Vilca (2018), en su tesis Los juegos recreativos y su relación con las preferencias deportivas en los niños del sexto grado de la I.E.P. N° 73001 Manhattan School de Azángaro, 2017, presentada al Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Azángaro para optar el título profesional de profesor de educación física; tuvo como objetivo general Relacionar los Juegos recreativos con las preferencias deportivas en los niños del sexto grado de la I.E.P. N° 73001 Manhattan School de Azángaro, 2017. Fue una investigación de diseño no experimental, descriptivo correlacional, los instrumentos de

recolección de datos empleadas fue la encuesta y la observación con una escala de medición de SI, AV, NO. Llegaron a la conclusión los juegos recreativos y las preferencias deportivas en los niños del sexto grado de la I.E.P. N° 73001 Manhattan School de Azángaro, presentan relación directa en el orden del 51,8%, al haber una correlación positiva media de $r = 0.72$.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juegos recreativos

2.2.1.1. Definición del juego recreativo

Abreu, (2005) afirma que los juegos recreativos son un conjunto de acciones utilizadas para diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano, aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer.

Wuest y Bucher (2009), indica, desde luego los juegos recreativos tienen vigencia y cobran mucha importancia en la formación de estudiantes de la educación básica, ya que la recreación y el bienestar del individuo se debe cultivar desde la educación básica guiado por los profesores especialistas en el área de educación física y ellos generarán la preferencia en los estudiantes ya sea por la educación física o por el deporte.

El concepto de recreación se entiende si pensamos que desde el principio, hombres y mujeres han estado sujetos a diversos tipos de

presiones que con el tiempo crean cansancio y por ende, desánimo. Es por ello que las personas han buscado maneras de escapar de las presiones del diario vivir y darse espacios en los que puedan descansar y disfrutar.

Según esa definición, recrearse necesariamente debe incluir la diversión o el pasarlo bien, con el objetivo de distraerse de las exigencias, especialmente laborales y así conseguir un alivio necesario para conllevar nuevamente, otra etapa de responsabilidades, con energías renovadas que permitirán un mejor resultado de ellas. El término recreación proviene del latín "recreatio", que significa restaurar y refrescar (la persona). De ahí que la recreación se considere una parte esencial para mantener una buena salud.

En resumen, el juego recreativo se centra en el carácter del juego, el placer producido por la actividad física en sí, la ausencia de aprendizaje complejos, la búsqueda de la creatividad, la participación grupal y el factor de la salud.

Las posibilidades de juego recreativo se encuentran íntimamente ligadas al material, espacio de juego y reglas. En la elaboración de juegos recreativos hay que tener en cuenta diferentes tres aspectos fundamentales, tales como:

- a) **Estimulación motriz:** en el terreno de actividad físico-deportiva es importante la capacidad de los participantes de desarrollar ciertas habilidades como la agilidad, el tiempo de reacción, potencia, resistencia y equilibrio, entre otras. Estas habilidades se basan en elementos perceptivo-motrices y físico-motrices y son susceptibles de mejora mediante la práctica de los juegos recreativos. Este tipo

de actividad es esencial para dar a los practicantes la capacidad de resolución de las demandas que estas exigen, como por ejemplo, conducir y manipular material, adaptarme a los diferentes medios, así como obtener éxito y percibirlo.

- b) **Adecuación del juego** al nivel del niño: es necesario hacer un análisis de qué necesita y qué le interesa al niño para poder adaptar a cada una de las prácticas de manera óptima. No podemos realizar con ellos un esfuerzo agotador o por el contrario una actividad que no exija de toda su atención. También debemos tener en cuenta el equipamiento, el terreno, el material y la época del año.
- c) **Búsqueda de seguridad**: los juegos deben de ser seguros tanto en el terreno físico como psicológico. La seguridad psicológica implica un clima de confianza. Como siempre, la seguridad es un aspecto prioritario. Para ello, debemos de contar con cinco condiciones: delimitación, protección, control, cuidado y compartir todo esto con los demás.

2.2.1.2. Características del juego recreativo

Sánchez (2011) El juego recreativo se caracteriza por una práctica abierta y lúdica que tiene unas características fundamentales:

- Son patrones de actividades activas o pasivas. El juego no necesariamente tiene que ser de tipo físico.
 - Es espontáneo, libre
 - Son voluntarias o de libre autoexpresión (motivadas intrínsecamente).
- Son pues acciones instintivas

- La participación en el propio juego representa la recompensa deseada, lecciones que se realizan por la gratificación inmediata derivada, sin pensar en beneficios ulteriores. No tiene un fin determinado.
- Se practica durante el ocio.
- Puede ser repetitivo.
- Comúnmente la persona que juega se desvincula del tiempo.
- Son gobernadas por reglas implícitas o explícitas.
- Comúnmente no es competitivo.
- Permite apertura en su interpretación y cambios en las reglas del juego.

2.2.1.3. Tipos del juego recreativo

Mujica, (2004) los juegos sirven de diferentes formas o maneras, ya sea de distracción, como competencia, para el desarrollo de habilidades y destrezas, unión grupal, compenetración con las demás personas de nuestro alrededor. De la misma manera clasifica los juegos en:

- a) **Juegos Ecológicos:** El objetivo de este trabajo surge de la necesidad de generar conciencia de la problemática ambiental actual entre los chicos y así estimular la participación de ellos en la protección y el mejoramiento de la calidad del ambiente donde vivimos, lo que implica en definitiva, mejorar nuestra propia calidad de vida. Durante los juegos los chicos aprenderán lo que representa la Naturaleza y su fragilidad. Tomarán conciencia de la necesidad de cuidarla. Y adoptarán conductas reflexivas y críticas respecto a situaciones conocidas y cotidianas que conducen a la destrucción de la Naturaleza.

- b) **Juegos Individuales:** Son los juegos que ejecuta un solo niño satisfaciendo así sus intereses muy personales.
- c) **Juegos Colectivos:** Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la emulación y la competencia.
- d) **Juegos Cooperativos:** son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

2.2.1.4. Importancia de la recreación

El juego es importante para desarrollar habilidades y destrezas, el juego recreativo, como su nombre indica reviste enorme importancia porque la recreación es un medio que nos ayuda a relajarnos, permite al cuerpo y a la mente una "restauración" o renovación necesaria para tener una vida más prolongada y de mejor calidad. Si realizáramos nuestras actividades sin parar y sin lugar para la recreación, tanto el cuerpo como la mente llegarían a un colapso que conllevaría a una serie de enfermedades y finalmente a la muerte. Debido a eso, la recreación se considera, socialmente, un factor trascendental. Los beneficios de recrearse van más allá de una buena salud física y mental, sino un equilibrio de éstas con factores espirituales,

emocionales y sociales. Una persona integralmente saludable realiza sus actividades con mucha más eficiencia que una persona enferma.

La recreación se asocia también con el factor intelectual y educativo. Investigaciones han demostrado que los niños aprenden mucho más en ambientes relajados, sin presión. Es por ello que la recreación es fundamental para el desarrollo intelectual de las personas. A la vez, el recrearse proporciona en sí, una forma de aprendizaje, a través de experiencias propias y de la relación de la persona con el exterior.

Finalmente, es importante saber que la recreación es voluntaria, ya que cada persona es diferente y por ende, se recrea como considere necesario. Por eso también se dice que las actividades recreativas son tan numerosas como los intereses de los seres humanos. Algunas de las áreas de la recreación son: la difusión, el arte, la cultura, la música, el baile, la lectura, el servicio a la comunidad, los deportes, los juegos y la vida al aire libre, entre otras.

La recreación es un factor importante en el desarrollo del ser humano, ya que el ocio no contribuirá al desarrollo humano en ausencia de una dimensión moral y ética sostenible, por lo tanto se debe tener en cuenta que el ocio y la recreación reproducen muy diversos valores, el ocio debiera ser, una vivencia integral relacionada con el sentido de la vida y los valores de cada uno y coherentes con ellos, una experiencia de recreación, que crea ámbitos de encuentros " cuando se habla de ocio no se refiere a la mera diversión, el consumo material, el ocio pasivo o la simple utilización del tiempo libre se alude un concepto de ocio abierto a cualquier perspectiva

presente y futura" pero al mismo tiempo, entendido como marco desarrollo humano y dentro de un compromiso social, sin embargo, el ocio no contribuirá al desarrollo humano en ausencia de una dimensión moral y ética sostenible; por lo tanto , se deben combinar con los valores sociales que sustenta la equidad, y contradigan aquéllos que no propician un desarrollo humano desde las identidades personales y sociales. Para ello es importante:

- Predisposición de los participantes.
- Cambios constantes en las reglas y normas del ejercicio.
- Preparación de espacios útiles para la gran cantidad de prácticas que se puedan generar.
- Adaptación de las tareas al material. (Sánchez, 2011)-

2.2.1.5. Funciones de la recreación

La recreación como un medio de diversión cumple varias funciones, así en la pág. Web, Educación física y deporte (2018) <https://www.monografias.com/trabajos92/educacion-fisica-y-deporte/educacion-fisica-y-deporte.shtml> se ha encontrado

Produce libertad espiritual

Desarrolla la creatividad

Proporciona satisfacciones y experiencias placenteras

Incrementa la confianza en sí mismo

Desarrolla la espontaneidad

El individuo se identifica más y mejor con la comunidad donde se desenvuelve

Desarrolla la conciencia de grupo, la tolerancia y el respeto.

Contribuye a aliviar tensiones

Logra interesar a los jóvenes por los "hobbies

Provoca estímulo al buen uso del tiempo libre

Previene a la juventud contra desviaciones al uso del tiempo negativo

Crea conciencia de la importancia de conservar los recursos naturales y de la convivencia con el medio ambiente.

2.2.1.6. Dimensión de los juegos recreativos

2.2.1.6.1. Juegos colectivos

Son los juegos que se realizan en grupos, equipos o simplemente entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la emulación y la competencia. Estos juegos son en su mayoría los juegos predeportivos y juegos deportivos.

Según Piaget (1982) citado por Calero (2005) corresponde a la clasificación del juego por el número de participantes. Por analogía es el **juego en grupo**: se realizan en grupos de más de 2 jugadores, siendo la participación de todos los niños necesaria para el desarrollo del juego.

Los juegos colectivos son aquellas actividades donde participan un grupo de personas, con unos objetivos comunes y siguiendo algunas reglas establecidas, permite mejorar la confianza, motivación, está relacionado al deporte colectivo. Con el juego colectivo los niños desarrollan sus habilidades motrices en, al menos, un deporte de colaboración y uno de oposición/colaboración. Que trabajen en equipo, implementen estrategias y apliquen las reglas y principios de las actividades deportivas, hay afinidad y similitud con los deportes colectivos en los que existe cooperación entre dos o más compañeros y oposición a los deportistas contrarios, realizando una participación simultánea o alternativa de los jugadores, pudiendo compartir un espacio común y utilizar un objeto móvil.

2.2.1.6.2. Juegos motores

El juego motor constituye un elemento pedagógico de primer orden, ayudando a desarrollar la capacidad creativa y una mejor comprensión de los conceptos intrínsecos que subyacen en el lenguaje. También, facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la personalidad del niño/a, del carácter, habilidades sociales, dominios motores y capacidades físicas. Además, ofrece gran variedad de experiencias, lo cual facilita la adaptación y la autonomía. Igualmente, el juego permite al alumno/a participar activamente en diferentes actividades, realizándose así, un aprendizaje más ameno, efectivo y duradero. Tiene un gran valor y, ha sido recomendado por casi todas las tendencias pedagógicas del siglo XX. Por ello, habría que tender

a enseñar jugando, sobre todo en los primeros ciclos de la enseñanza. Aunque el juego es una característica propia de la infancia, es cierto que el afán de juego no se pierde a lo largo de toda la vida, siendo las diferencias más visibles entre el juego infantil y el del adulto, la forma y contenidos del mismo. Cuando el juego motor es compartido con los demás, se transforma en un poderoso medio socializante, ya que ayuda a los niños/as a comprender, respetar y tolerar a los demás, al mismo tiempo que les introduce en la aceptación de las normas y de las responsabilidades de asumir determinadas funciones que podrán extrapolar a sus propias vidas.

2.2.1.6.3. Juegos sociales

Es el juego que se desarrolla en grupo y favorece las relaciones sociales, la integración grupal y el proceso de socialización. Se distinguen los siguientes tipos:

- a) Juego simbólico: consiste en simular objetos y personajes (reales o imaginarios) que no están presentes en el momento del juego. Es el juego de “hacer como si fuera...”
- b) Juego de reglas: es aquel en el que existe una serie de instrucciones o normas que los participantes debe saber y respetar para conseguir el objetivo previsto.
- c) Juego cooperativo: es el que requiere jugar en equipo para lograr un objetivo común.

El juego social es un juego que se practica entre dos o más personas, frecuentemente en ambientes cerrados o techados, que básicamente incluye los juegos de salón y los de mesa, y que no incluye los juegos deportivos en los que mayoritariamente influye la habilidad física y el esfuerzo muscular de los participantes, este juego se caracteriza porque le gusta jugar a los participantes, sin imposición de afuera.

Los juegos sociales se oponen a aquellos que pueden practicarse en soledad, o sea a aquellos en los que hay un único jugador en competencia, como por ejemplo el solitario de cartas, el rompecabezas, el crucigrama (o juego de palabras cruzadas), el sudoku (de origen japonés), el cubo de Rubik (rompecabeza mecánico tridimensional), el tangram (de origen chino), las Torres de Hanói (juego matemático), el juego Carta Blanca, etc. En: https://es.wikipedia.org/wiki/Juego_social

Mediante el juego social se desarrollan pequeñas conversaciones con ellos y donde les enseñamos -casi sin darnos cuenta- intercambios sociales sanos que les ayudarán a establecer en el futuro relaciones más sólidas con sus pares y el mundo que les rodea.

Los juegos sociales como el pilla-pilla, las cosquillas, etc., tienen el poder de lograr que los niños centren su atención en ti y en lo que estás haciendo, permitiendo con ello que aprendan a anticipar, a seguir y respetar turnos, a decidir si quieren continuar con una

actividad o cambiarla, a detectar cuando están cansados y qué estado de ánimo poseen, y a comunicarse con otros.

Para desarrollar un juego social, debemos poner nuestra atención en tres cosas:

- **Observar:** el juego de los niños para ver su interés y necesidad de lo que le gusta y de cómo se comunica, incorporando estos elementos al juego que realizas con él porque al tomar en cuenta sus preferencias logras que el juego sea más atractivo, más enriquecedor y por supuesto más divertido.
- **Esperar:** Durante un juego social, esperar significa estar cerca de los niños, mirarlo expectante y sin hablar cuando es su turno de hacer algo en el juego. Esta simple acción tiene un efecto poderoso pues les estás enviando el mensaje de que estás respetando su turno y les das el tiempo que necesiten para actuar,
- **Escuchar:** Cuando tus juegos incluyen sonidos, palabras u oraciones, escucha cuidadosamente lo que los niños expresan y cómo lo expresa cuando es su turno. Escuchar sin interrumpirlos permite que ellos perciban de forma activa que respetas sus opiniones y sus comentarios. En: <https://totterapia.com/la-importancia-del-juego-social/>

En los juegos sociales hay dos elementos importantes sin los cuales el juego no podría existir: La cooperación, con división del trabajo y la existencia de una regla, estas bases se construyen mediante el juego de representación y cooperación.

2.2.2. La educación física

2.2.2.1. Definición de la educación física

Según CeDe (2020), la Educación Física es un concepto polisémico y amplio en función de enfoques (medicina, psicología, sociología, filosofía, ... de funciones (higienista, educativa, estética, reeducadora, expresiva, ... y de objetivos (mejora de la salud, mejora de la condición, alto rendimiento, ocio, lúdica,

En la actualidad nadie niega su carácter de ciencia, pero que no hay unanimidad en cuanto a su objeto de estudio, en los albores del siglo XXI, el campo de la Educación Física se ha ampliado considerablemente, apareciendo tendencias, contenidos, objetivos, planteamientos y corrientes muy diferentes y novedosas.

En la actualidad, existen dos perspectivas para delimitar el campo de estudio de la Educación Física: por una parte aquellos que lo sitúan en el estudio de la motricidad humana, y se posicionan en la perspectiva de la Ciencia del Movimiento Humano, frente a los que dirigen su interés al estudio de la relación educativa y se ubican en el campo de la Ciencia de la Educación Física. Por lo tanto aparecen dos grupos claramente diferenciados:

2.2.2.2. Enfoque del área de Educación física

Minedu (2016). En el programa curricular de educación física, el área de educación física se sustenta en el enfoque de la corporeidad, que entiende al cuerpo en construcción de su ser más allá de su realidad biológica porque Implica hacer, pensar, sentir, saber, comunicar y querer. Se

refiere a la valoración de la condición del estudiante para moverse de forma intencionada, guiado por sus necesidades e Intereses particulares, y tomando en cuenta sus posibilidades de acción en la Interacción permanente con su entorno. Es un proceso dinámico y que se desarrolla a lo largo de la vida a partir del hacer autónomo de los estudiantes, y se manifiesta en la modificación o reafirmación progresiva de su imagen corporal, la cual se integra con otros elementos de su personalidad en la construcción de su identidad personal y social.

El área pone énfasis, además, en la adquisición de aprendizajes relacionados con la generación de hábitos de vida saludables y de consumo responsable, no solo en la práctica de actividad física, sino también en el desarrollo de una conciencia sociocrítica hacia el cuidado de la salud que empieza desde la valoración de la calidad de vida. Es decir, estos aprendizajes implican un conjunto de conocimientos relacionados con el cuidado de la salud y el bienestar personal, los cuales permitirán llevar a la práctica dichos aprendizajes. Otro eje central es la relación que establecen los estudiantes en interacción con otros, a través de la práctica de actividad física y a partir de los roles asumidos y adjudicados en diferentes contextos. El niño, la niña y el adolescente interactúan ejercitando su práctica social; establecen normas de convivencia; incorporan reglas, pautas de conducta, acuerdos y consensos; y asumen actitudes frente a los desafíos que se les presentan, ya sean sociales, ambientales, emocionales, personales, interpersonales o corporales.

Además, el área utiliza conocimientos acordes y relacionados con ciencias aplicadas a la educación, que desarrollan no solo las capacidades físicas en nuestros estudiantes, sino, también, la identidad, la autoestima, el pensamiento crítico y creativo, la toma de decisiones, y la resolución de problemas en contextos de la actividad física y de la vida cotidiana. Es decir, se busca contribuir al proceso de formación y desarrollo humano de los estudiantes para su bienestar y el de su entorno (p. 63).

2.2.2.3. Competencias y capacidades en educación física

En el documento oficial del ministerio de educación, programa curricular de educación física para la educación básica (2016), encontramos: tres competencias, cada una con sus respectivas capacidades, los mismos que se traslucen en los desempeños.

2.2.2.3.1. Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad

El estudiante comprende y toma conciencia de sí mismo en interacción con el espacio y las personas de su entorno, lo que contribuye a construir su identidad y autoestima. Interioriza y organiza sus movimientos eficazmente según sus posibilidades, en la práctica de actividades físicas como el juego, el deporte y aquellas que se desarrollan en la vida cotidiana. Asimismo, es capaz de expresar y comunicar a través de su cuerpo: ideas, emociones y sentimientos con gestos, posturas, tono muscular, entre otros. Esta competencia implica la combinación de las dos capacidades:

- a) Comprende su cuerpo: es decir, interioriza su cuerpo en estado estático o en movimiento en relación al espacio, el tiempo, los objetos y demás personas de su entorno.
- b) Se expresa corporalmente: usa el lenguaje corporal para comunicar emociones, sentimientos y pensamientos. Implica utilizar el tono, los gestos, mímicas, posturas y movimientos para expresarse, desarrollando la creatividad al usar todos los recursos que ofrece el cuerpo y el movimiento.

2.2.2.3.2. Asume una vida saludable

El estudiante tiene conciencia reflexiva sobre su bienestar, por lo que incorpora prácticas autónomas que conllevan a una mejora de su calidad de vida. Esto supone que comprende la relación entre vida saludable y bienestar, así como la práctica de actividad física para la salud, posturas corporales adecuadas, alimentación saludable e higiene personal y del ambiente, según sus recursos y entorno sociocultural y ambiental, promoviendo la prevención de enfermedades. Esta competencia implica la combinación de dos capacidades:

- a) Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene personal y del ambiente, y la salud: es comprender los procesos vinculados con la alimentación, la postura, la higiene corporal y la práctica de actividad física y cómo estos influyen en el estado de bienestar integral (físico,

psicológico y emocional).

- b) Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida: es asumir una actitud crítica sobre la importancia de hábitos saludables y sus beneficios vinculados con la mejora de la calidad de vida. Esto supone la planificación de rutinas, dietas o planes que pongan en práctica sus conocimientos sobre alimentación, higiene corporal, posturas y actividad física para la salud según sus propias necesidades, recursos y entorno.

2.2.2.3.3. Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices

En la práctica de diferentes actividades físicas (juegos, deportes, actividades predeportivas, etc.). Implica poner en juego los recursos personales para una apropiada interacción social, inclusión y convivencia, insertándose adecuadamente en el grupo y resolviendo conflictos de manera asertiva, empática y pertinente a cada situación. De igual manera, aplica estrategias y tácticas para el logro de un objetivo común en la práctica de diferentes actividades físicas, mostrando una actitud proactiva en la organización de eventos lúdicos y deportivos. Esta competencia implica la combinación de las siguientes capacidades:

- a) Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices: supone interactuar de manera asertiva con los demás en la práctica lúdica y deportiva experimentando el placer y disfrute que ella representa. Por otro lado, desarrolla habilidades como el respeto

a las normas de juego, liderazgo, tolerancia, actitud proactiva, la resolución de conflictos interpersonales, la pertenencia positiva a un grupo, entre otras.

- b) Crea y aplica estrategias y tácticas de juego: supone emplear los recursos personales y las potencialidades de cada miembro del equipo para el logro de un objetivo común, desarrollando y aplicando reglas y soluciones tácticas de juego en actividades físicas de colaboración, cooperación y oposición.

2.2.2.4. Importancia de la educación física

En la formación integral de la persona, la educación física como disciplina o área curricular cumple con fines de formación correspondiente a la motricidad o movimiento, porque la educación física tiene carácter permanente en la vida del hombre formando bases en los inicios consolidando el desarrollo físico en las etapas subsiguientes del desarrollo humano permitiéndonos vivir plenamente una vida sana y saludable.

La finalidad de la educación física no es exclusivamente la adquisición de determinados conocimientos o algunas habilidades y destrezas motoras, sino el desarrollo del ser humano más plenamente humano, libre, creador y recreador de su propia cultura, con el fin último de mejorar su calidad de vida.

La educación física es el área de la educación que educa al hombre a través del movimiento, desde y en lo psicomotor, hacia lo cognitivo – socioafectiva y en función de un diseño de hombre hacia la consecución de la calidad de vida.

Los problemas como la obesidad, el estrés, el sedentarismo y el consumo exagerado de drogas, estimulantes y otros problemas psicosociales, junto con la automatización de ciertos movimientos producto solamente del proceso de maduración constituyen los pilares sobre los que se apoya el sistema de vida de los ciudadanos modernos que, a la vez les permite disfrutar de algunos placeres, les produce algunas formas típicas de enfermedad y muerte. Frente a esto, la sociedad ha contenido hoy, al ejercicio, la deporte, específicamente a la Educación Física en sus manifestaciones recreativas, educativas o competitivas una función trascendente para la preservación y desarrollo de la salud del ser humano.

El movimiento físico de nuestra corporeidad debe manifestarse como una forma de cultura, de educación de promoción de salud y finalmente como un medio de desarrollo para continuar con el proceso de humanización.

Los seres humanos desenvolvemos nuestra vida bajo el desarrollo de tres patrones de acción:

- a) La toma de conciencia de nuestras posibilidades y limitaciones
- b) Tomar conciencia del lugar que ocupamos en el espacio y tiempo con nuestras características individuales.
- c) Las acciones que ejecutamos bajo las predisposiciones y condicionamientos de los anteriores

El consejo más apropiado es siempre: Si deseas vivir plenamente, mejora tu calidad de vida, ejercitando tu cuerpo y tendrá grandes beneficios y recursos físicos desde caminar hasta el competir deportivamente.

El atender las necesidades de movimiento pertinente en los primeros ciclos de la educación debe estar orientado a sentar las bases psicomotoras para el desarrollo eficiente de las capacidades cognitivas de los educandos. En este sentido es necesario darle la mayor importancia al desarrollo de la psicomotricidad de los educandos. La psicomotricidad como parte de la Educación Física permite en la educación una misión de primordial importancia, condiciona todos los aprendizajes escolares; tomar conciencia de nuestro cuerpo, mantener una buena postura nos exige desarrollar el equilibrio, lateralizarnos, situarnos en el espacio y el tiempo nos permitirá hacer bases adecuadas para desarrollar la coordinación y luego desplazarnos o realizar un acto motor determinado con eficacia (proyección).

La torpeza motora que se conserva en gran parte de niños, adolescentes y jóvenes en edad escolar limita el desarrollo psicomotor, por consiguiente en el desarrollo de las demás capacidades del hombre, consecuentemente nos limita a vivir plenamente. Frente a esto se hace necesaria que la actividad motriz debe estar debidamente orientada con bases psicopedagógicas, lo cual permitirá prevenir algunas inadaptaciones que son muy difíciles de modificarlos, pero no imposibles.

2.2.2.5. Proceso de enseñanza y aprendizaje de Educación física

Para los expertos y consultores del Ministerio de Educación “La evolución de la Educación Física está determinada actualmente por los avances sociales, científicos y tecnológicos en el mundo. Las demandas sociales respecto de la formación de hábitos relacionados con el logro del bienestar físico, psicológico y emocional” (MED, 2016, p. 62). Esto quiere decir que la importancia y los contenidos del área de educación física están interrelacionadas con las demás áreas curriculares, cuyo fin es la formación sólida de la persona humana.

El proceso de la enseñanza y aprendizaje de la educación física en el currículo nacional para la educación básica enfoca tres dimensiones: cognitivas, expresivas y sociales que forman parte de un núcleo de aprendizajes prioritarios en la escuela que refiere a un conjunto de saberes centrales, relevantes y significativos, que incorporados como objetos de enseñanza, contribuyan a desarrollar, construir y ampliar las posibilidades cognitivas, expresivas y sociales que los niños y adolescentes ponen en juego y recrean cotidianamente en su encuentro con la cultura, enriqueciendo de ese modo la experiencia personal y social en sentido amplio.

Según Abrile de Vollmer Mara Brawer. et.al (2011) Este núcleo de aprendizajes prioritarios será un organizador de la enseñanza orientada a promover múltiples y ricos procesos de construcción de conocimientos, potenciando las posibilidades de la infancia pero atendiendo a la vez ritmos y estilos de aprendizaje singulares a través de la creación de múltiples ambientes y condiciones para que ello ocurra.

Sobre la base de las realidades cotidianas en las aulas y siendo respetuosos de la diversidad de diseños curriculares jurisdiccionales, en la actual coyuntura se acuerda poner el énfasis en saberes que se priorizan atendiendo a los siguientes criterios generales:

- a) Su presencia se considera indispensable, pues se trata de modos de pensar o actuar fundamentales desde el horizonte de las condiciones de igualdad y equidad.
- b) Como saberes clave, refieren a los problemas, temas, preguntas principales de las áreas/ disciplinas y a sus formas distintivas de descubrimiento/ razonamiento/ expresión, dotadas de validez y aplicabilidad general.
- c) Son relevantes para comprender y situarse progresivamente ante problemas, temas y preguntas que plantea el mundo contemporáneo en que los niños se desenvuelven.
- d) Son una condición para la adquisición de otros aprendizajes en procesos de profundización creciente. (Abrile de Vollmer, Mara Brawer. Et.al 2011, p. 10).

Los saberes que efectivamente se seleccionen se validarán en la medida en que propongan verdaderos desafíos cognitivos de acuerdo con la edad y favorezcan la comprensión de procesos en un nivel de complejidad adecuado, desde distintos puntos de vista; puedan utilizarse en contextos diferentes de aquellos en los que fueron adquiridos y constituyan herramientas potentes para entender y actuar con inventiva, promoviendo el sentido crítico y la creatividad.

2.3. Marco conceptual (Conceptos básicos de la investigación).

2.3.1. Aprendizaje.

El aprendizaje es un proceso en la que una persona adquiere sus conocimientos, habilidades, es una forma en la que una persona va aprendiendo o aumentando sus conocimientos con el pasar del tiempo, el aprendizaje se relaciona con la educación. El aprendizaje lo van adquiriendo en sus centros de estudios con la ayuda de sus docentes y también en casa.

2.3.2. Bienestar físico

El bienestar físico los estudiantes lo adquieren gracias a las actividades físicas ya sea realizando los juegos recreativos, que son muy importantes para los estudiantes ya que apoya a su bienestar físico, también apoya a que los niños se desestresen y liberen sus emociones través de un juego recreativo.

2.3.3. Control emocional

El control emocional puede influir en un estudiante ya sea en la conducta de un estudiante y también en la forma de sus pensamientos, esto se puede controlar en las emociones, el control emocional ayuda a manejar mejor los problemas que puedan adquirir e su centro de estudios.

2.3.4. Cuidado de salud

Los juegos recreativos son muy importantes, te ayudan a tener una mejor salud ya que al realizar estos juegos realizas movimientos o actividades físicas ya sea en lo físico y también en lo mental, al momento de realizar el juego

recreativo libaran estreses y realizan actividades físicas que favorecen a su salud.

2.3.5. Educación

La educación es un proceso en la cual adquieren sus conocimientos. Las educaciones en los estudiantes son importantes, lo adquieren mediante el aprendizaje,

2.3.6. Educación física

Educación física es una actividad física que realiza los estudiantes para mejorar la salud, libera el estrés. Al realizar un juego recreativo estas realizando la educación física porque realizan actividades físicas ya sea saltando, corriendo o otros movimientos que pueda tener el juego recreativo.

2.3.7. Enseñanza

La enseñanza lo realiza los docentes en la cual los docentes transmiten sus conocimientos, hacia los estudiantes. Los docentes usan diferentes métodos o estrategias para que los estudiantes puedan aprender mejor.

2.3.8. Juego

El juego recreativo es una forma de realizar una actividad física que te ayuda en el bienestar físico y mental, es por eso que es muy importante realizar el juego recreativo el un centro de estudios.

2.3.9. Juego colectivo

Los juegos colectivos en un centro de estudios se pueden realizar entre varios niños o niñas, para que así los niños puedan sociabilizar con otros niños mediante los juegos colectivos, eso ayuda a los niños en la competencia y en el rendimiento físico.

2.3.10. Juego recreativo

Los juegos recreativos se realizan de diferentes maneras o formas, nos ayuda a que los estudiantes puedan tener una distracción al momento que el estudiante este estresado, es una actividad física donde los niños demuestran sus habilidades y destrezas mediante en juego y mejora la salud física como mental.

2.3.11. Juegos motores

Los juegos motores ayudan a desarrollar la capacidad creativa en un niño, ayuda a facilitar ya sea a mejorar sus habilidades motores, es una forma de actividad lúdica en donde los niños puedan ser capaz de exaltar su máxima expresión mediante el movimiento y el desplazamiento en el juego motor.

2.3.12. Juegos sociales

Los juegos sociales lo realizan entre dos o más niños, el cual mediante el juego favorece las relaciones sociales, los niños comparten o ideas durante el juego social que se realiza en grupos de dos o más niños, ayuda en el trabajo en equipo, en el cual van inter cambiando ideas mediante el juego.

2.4. Hipótesis de la investigación

2.4.1. Hipótesis General.

Existe relación positiva entre los juegos recreativos y la educación física en los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022.

2.4.2. Hipótesis específicos.

- a) Existe relación positiva entre los juegos colectivos y el bienestar físico en los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022.
- b) Existe relación positiva entre los juegos motores y el control emocional en los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022.
- c) Existe relación positiva entre los juegos sociales y el cuidado de la salud en los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022.

2.5. Identificación de variables

2.5.1. Variable Independiente

Juegos recreativos

2.5.2. Variable dependiente

Educación física.

2.6. Operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Instrumento Escala de Medición	Tipo y Diseño
Variable 1 juegos recreativos	Juegos colectivos	Participan en juego a las escondidas Practica fútbol Juega al básquet Balonmano, Voleibol Llevando balón	Encuesta Cuestionario de preguntas Escala nominal Siempre Casi siempre A veces Nunca S (4) CS (3) AV (2) N (1)	Diseño No experimental transeccional Tipo de Diseño Correlacional
	Juegos motores	Jugando con pelote ir y volver Carrera de tortuga Malavaristas Sacarle la cola al burro El lobo y las ovejas		
	Juegos sociales	Participamos en asamblea Juegan al bingo Juegan al monopolio Juegan a las cartas Dibujan lo que más les gusta		
Variable 2 educación física	Bienestar físico	Camina de un lado a otro Realizan carreras cortas y largas Realizan ejercicios aeróbicos y anaeróbicos Mueven la cintura de un lado a otro Mueven la cabeza de un lado a otro	Ficha de observación Siempre Casi siempre A veces Nunca S (4) CS (3) AV (2) N (1)	
	Control emocional	Practica juego de dominó Saludo normal con manos Choque de palmas Abrazo Guiño de ojo Se comunica adecuadamente dentro de su grupo		
	Cuidado de salud	Practica higiene personal Toma suficiente agua Realiza ejercicios físicos Actividad física estructurada Consume frutas		

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

3.1. Método de investigación.

La presente investigación es de enfoque cuantitativo; Según las características se ubica en el procedimiento del método científico como método general, luego como métodos específicos utilizamos métodos: analítico, sintético, deductivo e inductivo, método estadístico explicativo.

Según Hernández Sampieri, y otros. (2014). El método permite estratégicamente visionar los resultados válidos para la institución en estudio y determinar su factibilidad su generalización a otras unidades ejecutoras en razón del tiempo, espacio, contexto de la realidad del problema a investigarse de acuerdo a las intenciones de las variables.

La investigación obedece a una planificación ordenada, sistemática y tiene una secuencia estructurada, es analítico, sintético; porque se ha hecho uso de la estadística descriptiva e inferencial para explicar los resultados a investigarse de acuerdo al contexto de los estudiantes.

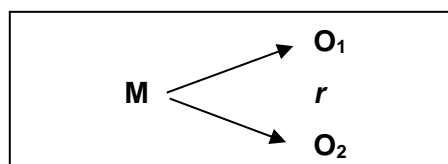
3.2. Tipo de investigación.

La investigación fue teórica y básica. Según Hernández (2014) es descriptivo, correlacional y transversal. Es descriptivo y correlacional por qué se ha conocido tendencias del grupo y se ha establecido la relación entre las variables juegos recreativos y la educación física y es transversal por que los datos fueron tomados en un solo tiempo y espacio determinado sin realizar un seguimiento. Según su propósito es básico o teórico y por su estrategia fue descriptivo (Charaja, 2009)

3.3. Diseño de investigación.

Según Arias Galicia (2004), “el diseño es la estrategia adoptada por el investigador para responder al problema planteado”. La investigación fue de diseño no experimental, porque no se manipulado la variable independiente. Según Hernández, et. al. (2014), estos diseños describen relaciones entre dos o más variables, en un momento determinado.

Se empleará la siguiente fórmula:



Donde:

M = Muestra.

O₁ = Variable1

O₂ = Variable2.

r= Relación de las variables de estudio

3.4. Población y Muestra.

3.4.1. Población

La población de estudio estaba constituida por 89 estudiantes del sexto grado de la Institución Educativa Primaria Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, matriculados en el año escolar del 2022, las características de la población son casi homogéneas, la edad oscila entre 12 y 13 años, proceden en su mayoría del barrio Revolución; sus padres tienen diversas profesiones y ocupaciones.

Tabla 1

Población, estudiantes, 6to. Grado de la IEP N° 72001

Grado	Sexo		Su total
	V	M	
Sexto A	12	11	23
Sexto "B"	13	10	23
Sexto "C"	14	8	22
Sexto "D"	13	8	21
Total"	52	37	89

Nota: Nómima de matrícula de la IEP. N° 72001/ 2022

3.4.2. Muestra

La muestra estaba constituida por 46 estudiantes del sexto grado, secciones "A" y "B" de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) "Matriculados en el año 2022, para determinar la muestra representativa se optará por la técnica de muestreo no probabilístico o sesgado.

Tabla 2
Muestra representativa

Grado	Sexo		Su total
	V	M	
Sexto A	12	11	23
Sexto "B"	10	13	23
Total"			46

Nota. Nómina de matrícula IEP. N° 72001/ 2022

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.5.1. Técnicas

La técnica según Carrasco, (2007) Constituyen el conjunto de reglas y pautas que guían las actividades que realizan los investigadores. En la presente investigación utilizaremos la técnica de la encuesta y la observación. Como instrumentos el cuestionario de preguntas y la ficha de observación.

La encuesta.- Según la apreciación de Bernal (2010) la entrevista es una técnica que consiste en recoger información mediante un proceso directo de comunicación entre entrevistador(es) y entrevistado(s), en el cual el entrevistado responde a cuestiones, previamente diseñadas en función de las dimensiones que se pretenden estudiar, planteadas por el entrevistador" (p. 256)

La Observación La observación es una de las técnicas para la recogida de datos, esta técnica es muy pertinente para este tipo de investigación, la observación básicamente, consistió en observar los desempeños en el área de educación física.

3.5.2. Instrumentos

Los instrumentos son los medios donde se materializan la técnica utilizada para la recolección de datos: En la presente utilizaremos dos instrumentos: El cuestionario de preguntas y la ficha de observación.

Técnicas	Instrumentos
Encuesta	Cuestionario de preguntas
Observación	Ficha de observación

3.6. Plan de recolección de datos

La planificación y organización son procesos importantes en la ejecución de todo proceso investigativo, para el mejor presupuesto del tiempo y las acciones se ha tenido las siguientes actividades.

- ✓ Validación de instrumentos en coordinación con el docente asesor
- ✓ Gestión de permiso y autorización al director y docente de la institución donde se realiza la investigación.
- ✓ Sensibilización a los informantes para aplicar la encuesta y la observación
- ✓ Recolección de datos mediante aplicación de los instrumentos del cuestionario de preguntas y la ficha de observación.

3.7. Métodos de análisis de datos (Para la prueba de hipótesis)

La aplicación de la prueba de Hipótesis fue en base a la fórmula de Pearson.

$$r = \frac{\sum xy - \frac{\sum x \sum y}{N}}{\sqrt{\left(\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}\right)} \sqrt{\left(\sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{N}\right)}}$$

Donde:

- r = Coeficiente de Correlación
- \sum = Sumatoria
- y = Variable Dependiente
- x = Variable Independiente

Se complementará con la T de Student

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Presentación de los resultados de la investigación

En el presente capítulo presentamos los resultados de la investigación realizada acerca de la relación de los juegos recreativos y la educación física en los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) de Azángaro, para el cual se ha procedido de acuerdo al plan de recolección y tratamiento de datos planteado en el proyecto de investigación. Las observaciones y sugerencias hechas por la jefatura de Unidad Académica así como del docente asesor fueron tomados en cuenta y subsanados; los resultados están conforme a la metodología de la investigación educativa, el tratamiento seguido fue: Una vez validado los instrumentos, se procedió a la recolección de datos, luego se ha seleccionado y ordenado; posteriormente el conteo y la elaboración de la base de datos, seguidamente la tabulación, la tabla de frecuencias y la elaboración de los gráficos, en este caso los histogramas, en función a las variables y dimensiones, finalmente la prueba de hipótesis, el propósito fue determinar explicar la relación entre los juegos recreativos y la educación física en los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022.

4.2 Análisis e interpretación de datos

4.2.1. Resultados de la variable independiente

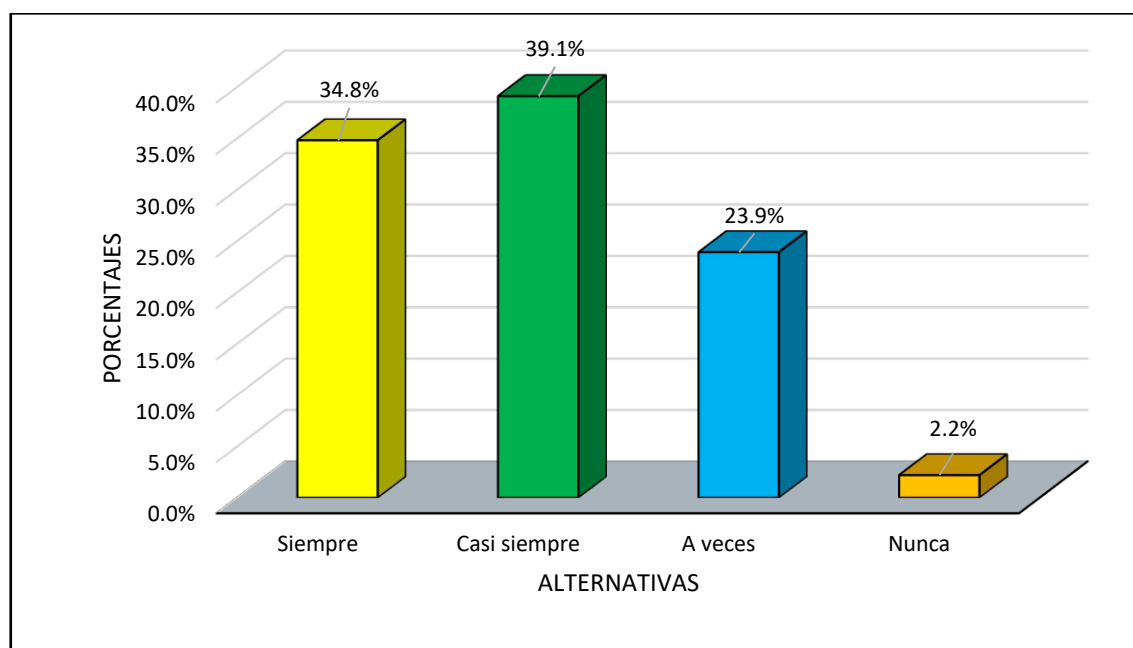
Tabla 3.

Juegos colectivos

Preguntas	Siempre		Casi siempre		A veces		Nunca		Sub total	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Le gusta y participa del juego a las escondidas	16	34.8	19	41.3	10	21.7	1	2.2	46	100
Practica fútbol o futsal	17	37.0	17	37.0	11	23.9	1	2.2	46	100
Juega al básquet	15	32.6	19	41.3	10	21.7	2	4.3	46	100
Practica el balonmano, Voleibol	16	34.8	18	39.1	12	26.1	0	0.0	46	100
Realiza el juego llevando balón	16	34.8	16	34.8	13	28.3	1	2.2	46	100
Σ TOTAL	80	173.9	89	193.5	56	121.7	5	10.9		
TOTAL PROMEDIOS	16	34.8	18	39.1	11	23.9	1	2.2	46	100

NOTA: Elaborado por el equipo de autores 2022

GRÁFICA 1
Juegos colectivos



Nota: Tabla 3

Análisis e interpretación

En la tabla 3 y la gráfica 1 se observan los resultados correspondientes a la variable independiente. juegos recreativos, dimensión juegos colectivos, recogido mediante la técnica de la encuesta, en el cuestionario aplicado a los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022. donde 18 niños de un total de 46 niños que representan al 39.1% de encuestados prefieren casi siempre los juegos colectivos; 16 niños que representan al 34,8% de encuestados siempre prefieren los juegos colectivos; 11 niños que representan al 23,9% a veces prefieren y, 2.2% de encuestados nunca prefieren los juegos colectivos.

De los resultados obtenidos se deduce, la mayoría de los niños encuestados prefieren casi siempre los juegos colectivos, a ellos les gusta jugar a las escondidas, practican fútbol, fut sal, básquet, balonmano, voleibol, se recrean jugando con el balón; estos juegos colectivos permiten la participan de los niños, eso es bueno, y el profesor de educación física debe fortalecerlos.

Los juegos colectivos se caracterizan por una práctica abierta y lúdica y sobre todo por ser espontáneos, libres, responden al principio de la socialización y están estimulados por la emulación y la competencia, estos juegos son en su mayoría los juegos predeportivos y juegos deportivos, se realizan en grupos de más de 2 jugadores, siendo la participación de todos los niños necesaria para el desarrollo corporal, afectivo y volitivo.

Tabla 4.

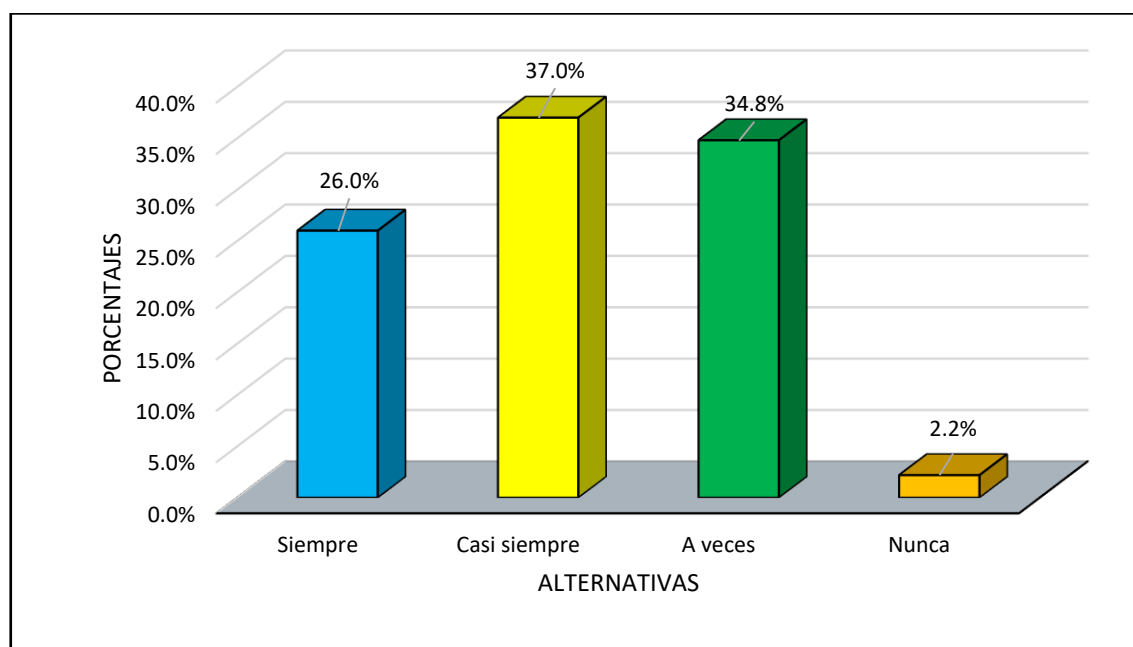
Juegos motores

Preguntas	Siempre		Casi siempre		A veces		Nunca		Sub total	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Juega con pelota ir y volver	9	19.6	19	41.3	17	37.0	1	2.2	46	100
Practica la carrera de tortuga	11	23.9	16	34.8	18	39.1	1	2.2	46	100
Juega a malabaristas	16	34.8	18	39.1	10	21.7	2	4.3	46	100
Participa Sacarle la cola al burro	12	26.1	17	37.0	17	37.0	0	0.0	46	100
Le gusta el juego el lobo y las ovejas	13	28.3	15	32.6	16	34.8	2	4.3	46	100
Σ TOTAL	61	132.6	85	184.8	78	169.6	6	13.0		
TOTAL PROMEDIOS	12	26.1	17	37.0	16	34.8	1	2.2	46	100

NOTA: Elaborado por el equipo de autores 2022.

GRÁFICA 2

Juegos motores



Nota: Tabla 4

Análisis e interpretación

En la tabla 4 y la gráfica 2 se observan los resultados correspondientes a la variable independiente. juegos recreativos, dimensión juegos motores, recogido mediante la técnica de la encuesta, en el cuestionario aplicado a los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022. donde 17 niños de un total de 46 niños que representan al 37% de encuestados prefieren casi siempre los juegos motores; 16 niños que representan al 34,8% de encuestados a veces prefieren los juegos recreativos; 12 niños que representan al 26% siempre prefieren y, 2.2% de encuestados nunca prefieren los juegos motores.

De los resultados obtenidos se deduce, la mayoría de los niños encuestados prefieren casi siempre los juegos motores, ellos juegan con pelota ir y volver, practican carreras, practican juegos malabaristas, sacarle la cola al burro, al lobo y las ovejas, estos se caracterizan por la diversión, recreación, utilizando la fuerza en el movimiento, desplazamiento.

Los juegos motores están asociados al movimiento, al desplazamiento, constituyen elemento pedagógico de primer orden, ayudando a desarrollar la capacidad creativa y facilitan el desarrollo de los diferentes aspectos de la personalidad del niño/a, del carácter, habilidades sociales, dominios motores y capacidades físicas. Además, ofrece gran variedad de experiencias, lo cual facilita la adaptación y la autonomía. Igualmente, el juego permite al alumno/a participar activamente en diferentes actividades, produciéndose aprendizaje más ameno, efectivo y duradero.

Tabla 5.

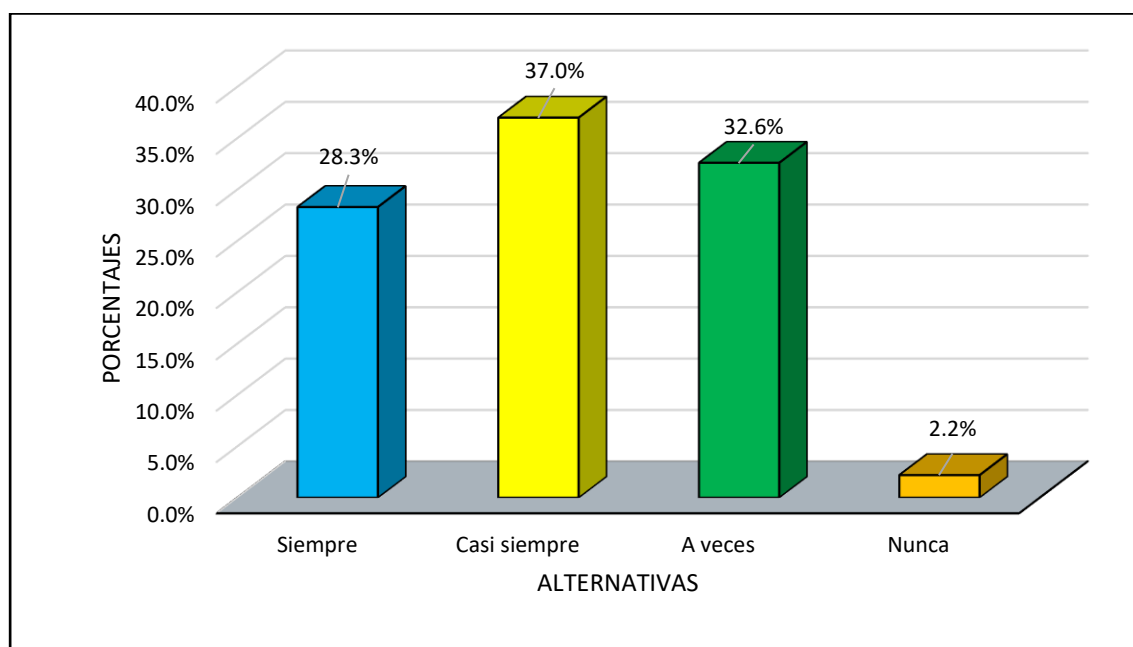
Juegos sociales

Preguntas	Siempre		Casi siempre		A veces		Nunca		Sub total	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Participa en el juego los escolares	11	23.9	17	37.0	17	37.0	1	2.2	46	100
Juega al bingo, rifa	14	30.4	17	37.0	14	30.4	1	2.2	46	100
Le gusta el Juego al monopolio	14	30.4	17	37.0	13	28.3	2	4.3	46	100
Juega a las cartas (naipes)	14	30.4	17	37.0	15	32.6	0	0.0	46	100
Dibuja signos o símbolos que le agrada	13	28.3	15	32.6	16	34.8	2	4.3	46	100
Σ TOTAL	66	143.5	83	180.4	75	163.0	6	13.0		
TOTAL PROMEDIOS	13	28.3	17	37.0	15	32.6	1	2.2	46	100

NOTA: Elaborado por el equipo de autores 2022.

GRÁFICA 3

Juegos sociales



Nota: Tabla 5

Análisis e interpretación

En la tabla 5 y la gráfica 3 se observan los resultados correspondientes a la variable independiente. juegos recreativos, dimensión juegos sociales, recogido mediante la técnica de la encuesta, en el cuestionario aplicado a los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022. donde 17 niños de un total de 46 niños que representan al 37% de encuestados prefieren casi siempre los juegos sociales; 15 niños que representan al 32,6% de encuestados a veces prefieren los juegos sociales; 13 niños que representan al 28,3% siempre prefieren y, 2.2% de encuestados nunca prefieren los juegos sociales.

De los resultados obtenidos se deduce, la mayoría de los niños encuestados prefieren casi siempre los juegos sociales, ellos participan en los juegos escolares, juegan al bingo, rifa, monopolio, cartas o naipes con fines de habilidad social y dibujan signos o símbolos que les agrada; casi todos los juegos son sociales porque hay participación de dos o más, tienen por propósito asentar las bases de la socialización.

Este tipo de juego se desarrolla en grupo y favorece las relaciones sociales, la integración grupal y el proceso de socialización. Se distinguen los juegos simbólicos, juego de reglas, juego cooperativo, tienen un objetivo común divertirse en grupo porque se oponen a aquellos que pueden practicarse en soledad, o sea a aquellos en los que hay un único jugador en competencia, como por ejemplo el solitario de cartas. Mediante el juego social se desarrollan pequeñas conversaciones con ellos y donde les enseñamos -casi sin darnos cuenta- intercambios sociales sanos que les ayudarán a establecer en el futuro relaciones más sólidas con sus pares.

4.2.2. Resultados de la variable dependiente

Tabla 6.

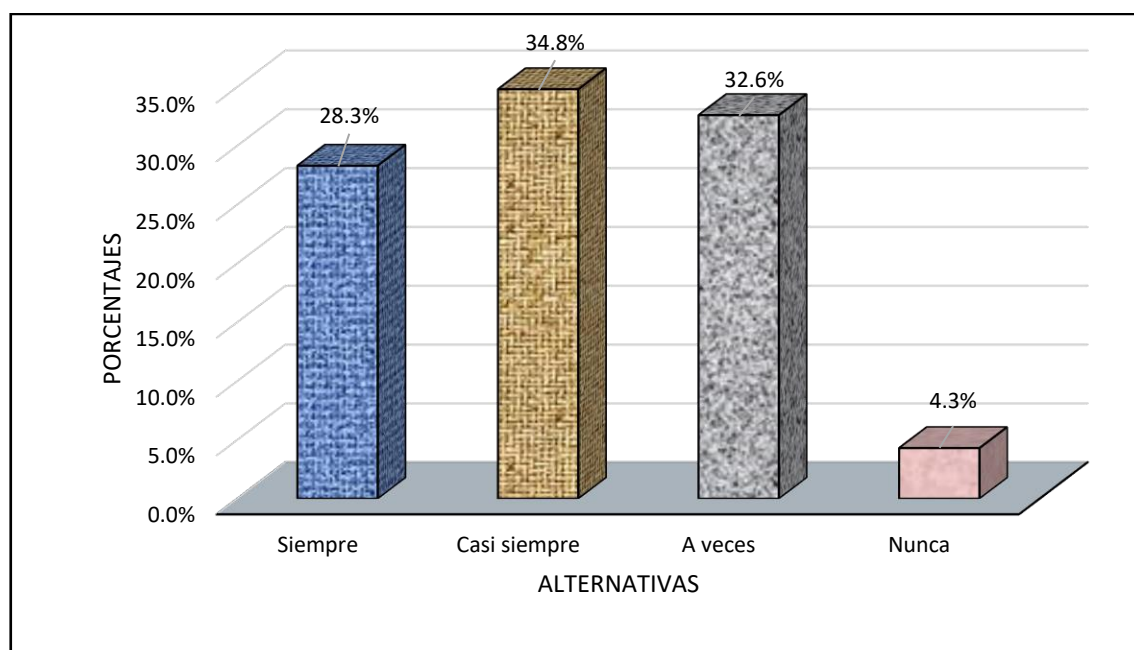
Bienestar físico

Preguntas	Siempre		Casi siempre		A veces		Nunca		Sub total	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Camina de un lado a otro	13	28.3	16	34.8	16	34.8	1	2.2	46	100
Realiza carreras cortas y largas	15	32.6	16	34.8	14	30.4	1	2.2	46	100
Realiza ejercicios aeróbicos y anaeróbicos	15	32.6	15	32.6	14	30.4	2	4.3	46	100
Mueve la cintura de un lado a otro (con aro)	10	21.7	17	37.0	16	34.8	2	4.3	46	100
Mueve la cabeza de un lado a otro	12	26.1	15	32.6	15	32.6	4	8.7	46	100
Σ TOTAL	65	141.3	79	171.7	75	163.0	10	21.7		
TOTAL PROMEDIOS	13	28.3	16	34.8	15	32.6	2	4.3	46	100

NOTA: Elaborado por el equipo de autores 2022.

GRÁFICA 4

Bienestar físico



Nota: Tabla 6

Análisis e interpretación

En la tabla 6 y la gráfica 4 se observan los resultados correspondientes a la variable dependiente educación física, dimensión bienestar físico, obtenidos mediante la técnica de la observación y registrada en la ficha de observación a los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022. donde 16 niños de un total de 46 encuestados que representan al 34.8% casi siempre cuentan con el bienestar físico; 15 niños que representan al 32.6% de observados a veces cuentan con el bienestar físico; 13 niños que representan al 28.3% siempre cuentan con el bienestar físico y 4.3% de niños observados nunca cuentan con el bienestar físico.

De los resultados obtenidos, la mayoría de los niños observados casi siempre cuentan con el bienestar físico, ellos realizan caminatas, carreras cortas y largas, ejercicios aeróbicos y anaeróbicos, movimientos de cintura, cabeza, entre otras actividades y ejercicios físicos, los mismos que generan bienestar físico, esa actitud es buena porque se va fortaleciendo el aspecto físico de la persona.

Sabemos bien, una de las capacidades de la educación física es precisamente la búsqueda del bienestar físico. La finalidad de la educación física no es exclusivamente la adquisición de determinados conocimientos o algunas habilidades y destrezas motoras, sino el desarrollo del ser humano más plenamente humano, libre, creador y recreador de su propia cultura, con el fin último de lograr el bienestar físico.

Tabla 7.

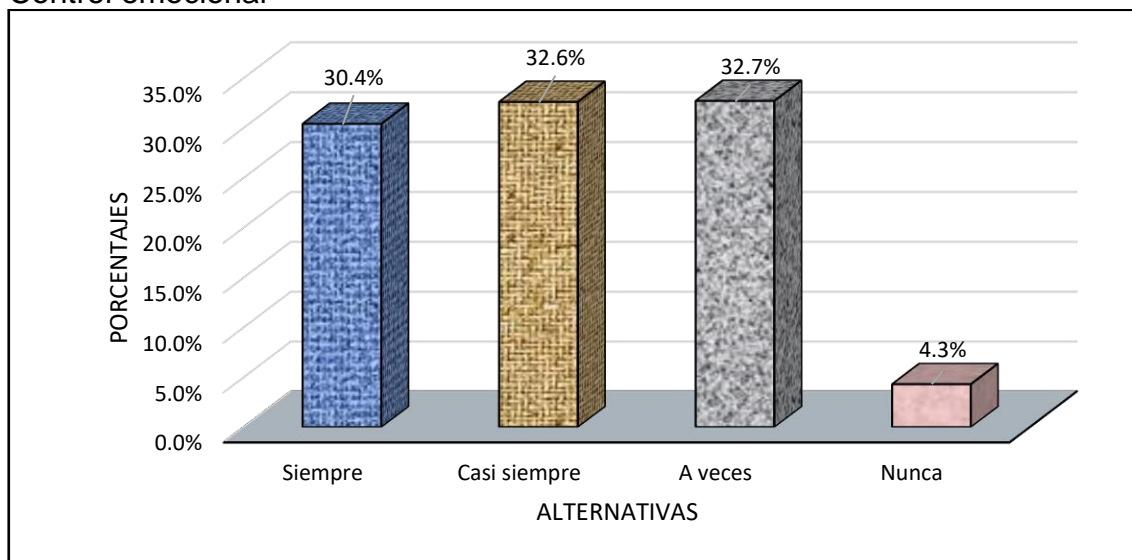
Control emocional

Preguntas	Siempre		Casi siempre		A veces		Nunca		Sub total	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Reacciona de forma asertiva en situaciones difíciles	13	28.3	15	32.6	16	34.8	2	4.3	46	100
Practica Saludo normal con manos, abrazos	15	32.6	15	32.6	14	30.4	2	4.3	46	100
Muestra generosidad en el saludo y choque de manos	16	34.8	15	32.6	14	30.4	1	2.2	46	100
Practica juego de dominó y maneja guiño de ojos	12	26.1	15	32.6	17	37.0	2	4.3	46	100
Se comunica adecuadamente dentro de su grupo	13	28.3	15	32.6	15	32.6	3	6.5	46	100
Σ TOTAL	69	150.0	75	163.0	76	165.2	10	21.7		
TOTAL PROMEDIOS	14	30.4	15	32.6	15	32.7	2	4.3	46	100

NOTA: Elaborado por el equipo de autores 2022.

GRÁFICA 5

Control emocional



Nota: Tabla 7

Análisis e interpretación

En la tabla 7 y la gráfica 5 se observan los resultados correspondientes a la variable dependiente educación física, dimensión control emocional, obtenidos mediante la técnica de la observación y registrada en la ficha de observación a los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022. donde 15 niños de un total de 46 encuestados que representan al 32.7% a veces poseen el control emocional; 15 niños que representan al 32.6% de observados casi siempre poseen el control emocional; 14 niños que representan al 30.4% siempre poseen el control emocional y el 4.3% de niños observados no poseen el control emocional.

De los resultados obtenidos, la mayoría de los niños observados poseen el control emocional, porque la actividad física, en sí la educación física tiene por función regular el estado emocional de las personas, estos niños se observa cualidades de reacción de forma asertiva frente a situaciones adversas, practican normas sociales como el saludo, muestran generosidad, practican juegos de dominó, se comunican adecuadamente en el grupo.

El estado emocional de las personas es heterogéneo, es el resultado de muchos factores, siendo la educación física uno de los factores que regula el estado emocional, en el proceso de la enseñanza y aprendizaje de la educación física se enfoca tres dimensiones: cognitivas, expresivas y sociales que forman parte de un núcleo de aprendizajes prioritarios en la escuela que refiere a un conjunto de saberes centrales, relevantes y significativos, la actividad física está presente en todo, permite utilizar el lenguaje corporal para comunicar emociones, sentimientos y pensamientos. Implica utilizar el tono, los gestos, mímicas, posturas y movimientos para expresarse.

Tabla 8.

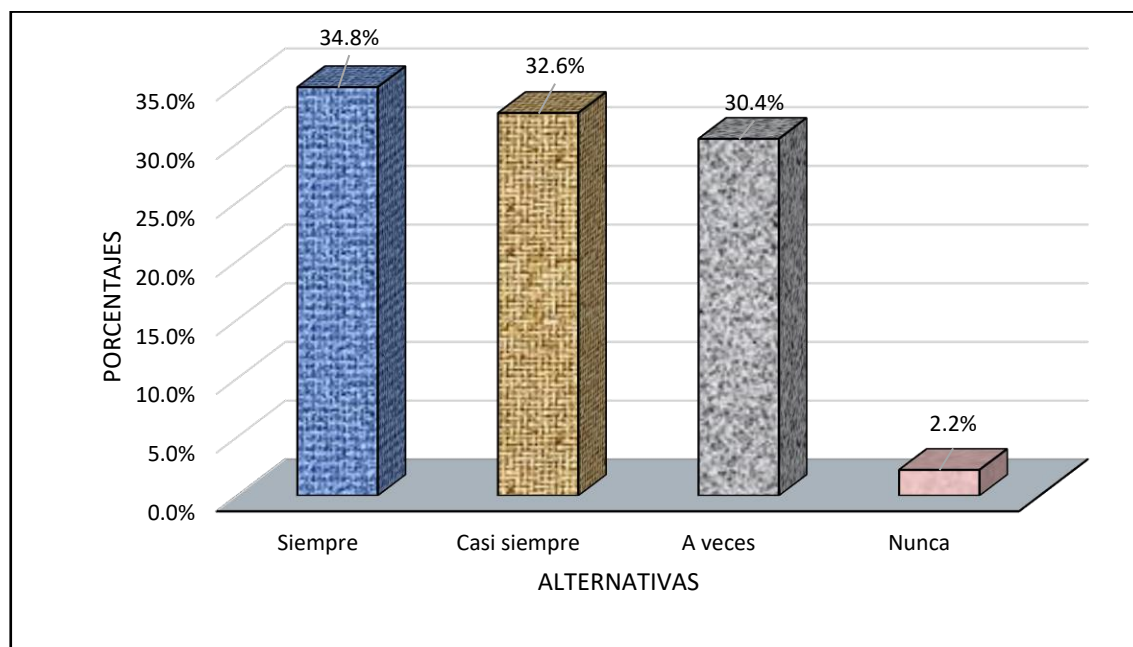
Cuidado de salud

Preguntas	Siempre		Casi siempre		A veces		Nunca		Sub total	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Practica higiene personal	16	34.8	15	32.6	14	30.4	1	2.2	46	100
Acostumbra tomar agua	15	32.6	16	34.8	14	30.4	1	2.2	46	100
Realiza actividad física estructurada	16	34.8	15	32.6	14	30.4	1	2.2	46	100
Realiza ejercicios físicos	16	34.8	15	32.6	13	28.3	2	4.3	46	100
Consume frutas.	16	34.8	15	32.6	14	30.4	1	2.2	46	100
Σ TOTAL	79	171.7	76	165.2	69	150.0	6	13.0		
TOTAL PROMEDIOS	16	34.8	15	32.6	14	30.4	1	2.2	46	100

NOTA: Elaborado por el equipo de autores 2022.

GRÁFICA 6

Cuidado de salud



Nota: Tabla 8

Análisis e interpretación

En la tabla 8 y la gráfica 6 se observan los resultados correspondientes a la variable dependiente educación física, dimensión cuidado de la salud, obtenidos mediante la técnica de la observación y registrada en la ficha de observación a los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022. donde 16 niños de un total de 46 encuestados que representan al 34.8% siempre cultivan el cuidado de la salud; 15 niños que representan al 32.6% de observados casi siempre toman conciencia del cuidado de la salud; 14 niños que representan al 30.4% a veces toman conciencia del cuidado de la salud y el 2.2% nunca cultiva el cuidado de la salud.

De los resultados obtenidos, la mayoría de los niños observados siempre toman conciencia del cuidado de su salud, sin lugar a dudas, la higiene y el cuidado de la salud son habilidades que debemos tener, y el área de educación física muestra estrategias para mejorar la salud, sobre todo mediante la actividad física, que tampoco podría faltar la higiene, en los niños observados se percibe práctica de higiene personal, consumo de agua, frutas, realización de actividades y ejercicios físicos constantes.

La competencia “Asume una vida saludable”, está orientada a la toma de conciencia reflexiva sobre su bienestar, por lo que incorpora prácticas autónomas que conllevan a una mejora de su calidad de vida. Esto supone que comprende la relación entre vida saludable y bienestar, así como la práctica de actividad física para la salud, posturas corporales adecuadas, alimentación saludable e higiene personal y del ambiente, según sus recursos y entorno sociocultural y ambiental, promoviendo la prevención de enfermedades.

4.3 Método de análisis de datos (prueba de hipótesis).

Para la prueba de hipótesis se ha utilizado la prueba o estadística paramétrica porque las variables de la presente investigación son cuantitativas

4.3.1 La correlación de Pearson

El coeficiente de correlación de Pearson es un tipo de coeficiente empleado en estadística descriptiva, es una medida lineal entre dos variables aleatorias cuantitativas, que nos permite conocer la relación entre ellas. En esta investigación se ha controlado la relación de los juegos recreativos y la educación física

TABLA 9

Coeficiente de correlación (r de Pearson)

Unidad de información	Juegos recreativos X_i	Educación física Y_i	X_i^2	Y_i^2	$X_i Y_i$
1	41	40	1681	1600	1640
2	41	39	1681	1521	1599
3	46	42	2116	1764	1932
4	40	40	1600	1600	1600
5	41	40	1681	1600	1640
6	45	44	2025	1936	1980
7	40	39	1600	1521	1560
8	46	44	2116	1936	2024
9	37	36	1369	1296	1332
10	44	42	1936	1764	1848
11	42	40	1764	1600	1680
12	39	39	1521	1521	1521
13	40	40	1600	1600	1600
14	41	40	1681	1600	1640
15	45	44	2025	1936	1980
16	44	43	1936	1849	1892
17	45	43	2025	1849	1935
18	41	40	1681	1600	1640
19	40	33	1600	1089	1320
20	45	41	2025	1681	1845
21	41	40	1681	1600	1640
22	45	44	2025	1936	1980
23	40	39	1600	1521	1560
24	46	44	2116	1936	2024
25	37	36	1369	1296	1332

26	44	42	1936	1764	1848
27	42	40	1764	1600	1680
28	39	39	1521	1521	1521
29	40	40	1600	1600	1600
30	41	40	1681	1600	1640
31	42	40	1764	1600	1680
32	39	39	1521	1521	1521
33	40	40	1600	1600	1600
34	41	40	1681	1600	1640
35	45	44	2025	1936	1980
36	44	43	1936	1849	1892
37	45	43	2025	1849	1935
38	45	41	2025	1681	1845
39	41	40	1681	1600	1640
40	45	44	2025	1936	1980
41	40	39	1600	1521	1560
42	46	44	2116	1936	2024
43	37	36	1369	1296	1332
44	44	42	1936	1764	1848
45	42	40	1764	1600	1680
46	39	39	1521	1521	1521
∑	1933	1867	81545	76047	78711

Nota. Base de datos

$$r = \frac{\sum XY - \frac{\sum X \sum Y}{N}}{\sqrt{\left(\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}\right)} \sqrt{\left(\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}\right)}}$$

Donde:

r = Coeficiente de correlación de Pearson

N = Número total de pares de puntaje X y Y

X= Puntaje crudo de la variable X

Y= Puntaje crudo de la variable Y

$$r = \frac{\left(78711 - \frac{(1933)(1867)}{46}\right)}{\sqrt{\left(81545 - \frac{(1933)^2}{46}\right)} * \sqrt{\left(76047 - \frac{(1867)^2}{46}\right)}}$$

$$r = \frac{(78711 - 78455)}{\sqrt{(81545 - 81228.02)} * \sqrt{(76047 - 75775.85)}}$$

$$r = \frac{256}{\sqrt{316.98} * \sqrt{271.15}}$$

$$r = \frac{256}{(17.80) (16.47)}$$

$$r = \frac{256}{293.17}$$

$$r = 0.87$$

Tabla 10

Equivalencias

INTERVALO	GRADO DE RELACIÓN
-1	Correlación negativa perfecta
-0,90 a -0,99	Correlación negativa muy fuerte
-0,75 a -0,89	Correlación negativa fuerte
-0,50 a -0,74	Correlación negativa media
-0,25 a -0,49	Correlación negativa débil
-0,10 a -0,24	Correlación negativa muy débil
-0,09 a +0,09	No existe correlación alguna
+0,10 a +0,24	Correlación positiva muy débil
+0,25 a +0,49	Correlación positiva débil
+0,50 a +0,74	Correlación positiva media
+0,75 a +0,89	Correlación positiva fuerte
+0,90 a +0,99	Correlación positiva muy fuerte
+1	Correlación positiva perfecta

Nota. Roberto Hernández Sampieri et al. (2016)

INTERPRETACIÓN

El coeficiente de correlación r de Pearson hallada fue de: $r = 0.87$, observando la tabla 10, tabla de equivalencia, se ubica en el intervalo +0.75 a +0.89, e indica correlación positiva fuerte lineal entre los juegos recreativos y la educación física.

4.3.2 Prueba de hipótesis

Para la contratación de la hipótesis general, planteamos la hipótesis estadística en base a la hipótesis de trabajo de investigación planteada al inicio del estudio (H_a) y la hipótesis planteada (H_0).

4.3.2.6 Planteamiento de las hipótesis

Hipótesis alterna H_a

Existe relación positiva entre los juegos recreativos y la educación física en los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022.

Hipótesis nula H_0

Existe relación negativa entre los juegos recreativos y la educación física en los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022.

4.3.2.2. Nivel de significancia

Se ha trabajado con 5% de margen de error ($\alpha = 0.05$) y un 95% grado de confianza.

4.3.2.3. Prueba estadística

A Partir de la siguiente fórmula, que corresponde a la prueba T. de Student contrastamos la prueba de hipótesis.

$$T_c = r \sqrt{\frac{n-2}{1-r^2}}$$

$$T_c = 0.87 \sqrt{\frac{46-2}{1-0.87^2}}$$

$$T_c = 0.87 \sqrt{\frac{44}{1-0.7569}}$$

$$T_c = 0.87 \sqrt{\frac{44}{0.2431}}$$

$$T_c = 0.87 \sqrt{180.995}$$

$$T_c = 13.453 \times 0.87$$

$$T_c = 11.70$$

4.3.2.4. Regla de decisión

Si el valor de la T calculada (T_c) es superior al valor de la T tabulada (T_t) se asume la hipótesis alterna (H_a) de investigación planteada es cierto, de lo contrario, si los valores son inversos se asume la hipótesis nula (H_0) es la verdadera. Donde:

$$T_t = T_{\alpha, n-2} = T_{0.05, 46-2} = T_{0.05, 44} = 11.70$$

4.3.2.5. Decisión

Como T_c obtenida fue de 11.70 y es $>$ a la T_t 2.021, (para 44 grado de libertad, de dos colas); se concluye, la prueba de hipótesis hallada fue válido; se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis alterna (H_a). por ser superior la T calculada a la T tabulada para 44 grados de libertad. Es decir, existe relación positiva entre los juegos recreativos y la educación física en los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022.

CONCLUSIONES

- 1ra. Existe relación positiva entre los juegos recreativos y la educación física en los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022 comprobada con el coeficiente de correlación r de Pearson de 0,87 que corresponde a la correlación positiva fuerte lineal y la prueba de hipótesis con la T de Student donde T_c de 11.70 es $>$ a la T_t de 2.021, (para 44 grado de libertad), se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis alterna (H_a). por ser superior la T calculada a la T tabulada.

- 2da. Se ha determinado la relación positiva entre los juegos colectivos y el bienestar físico en los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022 al hallarse el 39.1% de preferencia en la escala casi siempre de los juegos colectivos con el 32.6% de bienestar físico en la escala de a veces (tablas 3 y 6).

- 3ra. Se tiene una relación positiva entre los juegos motores y el control emocional en los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022 al hallarse el 37% de preferencia en la escala casi siempre de los juegos motores con el 37,2% de escala a veces que poseen el control emocional (tablas 4 y 7).

- 4ta. Se ha establecido la relación positiva entre los juegos sociales y el cuidado de salud en los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022 al hallarse el 37% de preferencia en la escala casi siempre en los juegos sociales con el 34.8% en la escala de siempre que toman conciencia del cuidado de la salud (tablas 5 y 8)

RECOMENDACIONES

- 1ra. Al especialista del área de educación física de la Unidad de Gestión Educativa Local de Azángaro UGELA se les sugiere impulsar los juegos recreativos en el desempeño de las competencias y capacidades de educación física, dado que el soporte de aquel son los juegos, sobre todo los juegos recreativos.
- 2da. A los docentes de educación física de la localidad de Azángaro se les impetra utilizar los juegos colectivos para fortalecer el bienestar físico en los estudiantes de la educación básica, dado que en el juego colectivo hay mayor expectativa de participación y concurrencia.
- 3ra. A los practicantes de la especialidad de educación física del Instituto de Educación Superior Pedagógico de “Azángaro” se les recomienda incidir en los juegos motores porque el juego en base al movimiento regular el aspecto emocional del individuo.
- 4ta. Padres de familia de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) de Azángaro se les sugiere tener mayor cuidado en la salud de sus hijos, enseñar hábitos de higiene en base a los juegos sociales, por cuanto, la educación parte del hogar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Abreu, P. (2005). “La importancia del juego recreativo en el contexto de la animación turística”. La Patagonia, Argentina: Semanario Región.

Abrile de Vollmer, Mara Brawer. Et.al (2011) Núcleo de aprendizajes básicos de Educación Física. Buenos Aires. Consejo Federal de Educación

Arenas, G. y Vilca, E. (2018). Los juegos recreativos y su relación con las preferencias deportivas en los niños del sexto grado de la I.E.P. N° 73 001 Manhattan School de Azángaro, 2017, Tesis del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Azángaro.

Arias, F. (2004). El Proyecto de Investigación. Guía para su elaboración. Edit.

Bernal, C. (2010) Metodología de la investigación. Colombia. Prentice Hall Pearson. (3ra. Ed.).

Calero, M (2005) *Educación jugando*. Lima. Editorial Alfaomega. Grupo editor

Carrasco, S. (2007) Metodología de la Investigación Científica. Arequipa. Centro de investigación en educación (CIE).

CeDe (2020) Educación Física. Cartagena- Madrid. www.cede.es – e-mail: oposiciones@cede.es

Charaja, F. (2009). *El MAPIC en la metodología de la investigación*. Puno, Perú: Ediciones, Sagitario Impresora.

Educación física y deporte (2018)

<https://www.monografias.com/trabajos92/educacion-fisica-y-deporte/educacion-fisica-y-deporte.shtml>

Flores, M. (2019) Los juegos recreativos tradicionales de las comunidades Aymaras, Zepita, Puno, Perú, tesis presentada a la Universidad Nacional del Altiplano Puno,

Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2014), *Metodología de la investigación*. México. Editorial McGRAW-Hill. Interamericana (6ª. ed.).

Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, Chr. P. (2018) *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México, McGRAW-HILL Interamericana Editores, S.A

Juego social. https://es.wikipedia.org/wiki/Juego_social

Juego social. <https://totterapia.com/la-importancia-del-juego-social/>

Ministerio de educación (2016) Programa curricular de educación secundaria. Lima. Minedu.

Mujica, N.. (2004). Los Juegos Como Estrategias Recreativas En La Etapa De Preescolar. Caracas , Venezuela: Universidad Católica Andrés Bello.

Sánchez, S.. (2011). Juegos Recreativos. Obtenido de <http://recreativosteam.blogspot.com/2011/05/introduccion-teorica.html>

Villanueva, L. (2018) Juegos recreativos como estrategia pedagógica para desarrollar aprendizajes significativos en los estudiantes de la IE. N° 123 baños del inca- Cajamarca. Presentada a la Universidad San Pedro Celendín Cajamarca.

Wuest, M. y Bucher, Ph. (2009). *Patrón y crecido en la personalidad*. Nueva York Holl <http://psychclassics.yorku.ca/author.htm>

ANEXOS.

- a) Instrumentos**
- b) Base de datos**
- c) Matriz de consistencia**
- d) Evidencias**



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
"AZÁNGARO"

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

INSTRUCCIÓN.- Amigo estudiante, le rogamos contestar el cuestionario de preguntas con toda certeza utilizando una equis para marcar el recuadro que crea conveniente. El problema referido a los juegos recreativos en la educación física-

es la Influencia de la motivación deportiva

Cuestionario de preguntas

Nº	Preguntas	ESCALA			
		S	cs	AV	N
Juegos colectivos					
1	Le gusta y participa del juego a las escondidas		X		
2	Practica fútbol o futsal		X		
3	Juega al básquet			X	
4	Practica el balonmano, Voleibol			X	
5	Realiza el juego llevando balón			X	
Juegos motores					
6	Juega con pelota ir y volver			X	
7	Practica la carrera de tortuga			X	
8	Juega a malavaristas		X		
9	Participa Sacarle la cola al burro				x
10	Le gusta el juego el lobo y las ovejas		X		
Juegos sociales					
11	Participa en el juego los escolares				
12	Juega al bingo, rifa	X			
13	Le gusta el Juego al monopolio		X		
14	Juega a las cartas (naipes)		X		
15	Dibuja signos o símbolos que le agrada				X

Leyenda:

- S = Siempre (4)
CS = Casi siempre (3)
AV = A veces (2)
N = Nunca (1)

Azángaro, abril del 2022.

FICHA DE OBSERVACIÓN

INSTITUCIÓN EDUCATIVA Primaria N° 72001 (Glorioso 851)

GRADO/ SECCIÓN: 6to.. / “A” y “B”

Nombre y Apellidos:

Variable dependiente: Desempeño en Educación Física

Objetivo de observación: observar a los niños durante el desarrollo en Educación Física

Nº	Desempeño	ESCALA			
		S	cs	AV	N
Bienestar físico					
1	Camina de un lado a otro		X		
2	Realiza carreras cortas y largas		X		
3	Realiza ejercicios aeróbicos y anaeróbicos	X			
4	Mueve la cintura de un lado a otro (con aro)				
5	Mueve la cabeza de un lado a otro			x	
Control emocional					
6	Reacciona de forma asertiva en situaciones difíciles			X	
7	Practica Saludo normal con manos, abrazos			X	
8	Muestra generosidad en el saludo y choque de manos		X		
9	Practica juego de dominó y maneja guiño de ojos				x
10	Se comunica adecuadamente dentro de su grupo			X	
Cuidado de salud					
11	Practica higiene personal			X	
12	Acostumbra tomar agua		X		
13	Realiza actividad física estructurada	X			
14	Realiza ejercicios físicos			X	
15	Consume frutas.			X	

Leyenda:

S = Siempre (4)

CS = Casi siempre (3)

AV =A veces (2)

N = Nunca (1)

Azángaro, abril del 2022.

BASE DE DATOS

VARIABLE	Juegos recreativos															Educación física																			
DIMENSIÓN	Juegos colectivos					Juegos motores					Juegos sociales					Promedio	Bienestar físico					Control emocional					Cuidado de salud					Promedio			
Escala	S	CS	AV	N	Σ	S	CS	AV	N	Σ	S	CS	AV	N	Σ		S	CS	AV	N	Σ	S	CS	AV	N	Σ	S	CS	AV	N	Σ				
Unidad Est.	4	3	2	1		4	3	2	1		4	3	2	1			4	3	2	1		4	3	2	1		4	3	2	1			4	3	2
1	8	3	2	1	14	8	6	2	0	16	0	6	4	1	11	41	4	6	4	0	14	4	6	2	1	13	4	6	2	1	13	40			
2	4	6	2	1	13	12	3	0	0	15	4	6	2	1	13	41	4	6	4	1	15	4	9	2	0	15	4	3	2	0	9	39			
3	8	6	2	0	16	8	6	0	1	15	4	6	4	1	15	46	4	9	0	1	14	4	6	2	1	13	8	6	0	1	15	42			
4	8	6	0	1	15	8	6	0	1	15	0	6	2	2	10	40	4	3	4	1	12	4	6	2	1	13	4	6	4	1	15	40			
5	4	6	4	1	15	4	3	6	0	13	0	9	4	0	13	41	4	6	2	1	13	8	6	0	1	15	4	4	2	2	12	40			
6	8	6	2	0	16	4	9	2	0	15	4	6	4	0	14	45	4	6	4	0	14	8	3	4	0	15	4	9	2	0	15	44			
7	4	3	6	0	13	4	6	4	0	14	0	9	4	0	13	40	4	3	2	1	10	4	6	2	1	13	8	6	2	0	16	39			
8	4	9	2	0	15	8	6	2	0	16	4	6	4	1	15	46	4	6	4	1	15	4	6	4	1	15	4	9	0	1	14	44			
9	4	6	4	0	14	4	6	2	1	13	0	6	2	2	10	37	4	0	4	2	10	4	6	2	1	13	4	6	2	1	13	36			
10	8	6	2	0	16	4	6	4	1	15	4	6	2	1	13	44	4	6	4	0	14	4	6	2	1	13	4	6	4	1	15	42			
11	4	6	2	1	13	8	6	2	0	16	4	6	2	1	13	42	4	6	2	1	13	8	6	2	0	16	4	3	4	0	11	40			
12	4	0	4	2	10	4	6	4	0	14	4	6	4	1	15	39	4	6	4	0	14	0	6	2	2	10	4	6	4	1	15	39			
13	4	6	4	0	14	8	6	2	0	16	0	6	2	2	10	40	4	6	4	0	14	4	6	2	1	13	4	3	6	0	13	40			
14	4	6	2	1	13	4	6	2	1	13	4	6	4	1	15	41	8	6	2	0	16	4	6	2	1	13	4	3	2	2	11	40			
15	4	6	4	0	14	8	6	2	0	16	4	6	4	1	15	45	4	6	4	0	14	4	9	2	0	15	4	6	4	1	15	44			
16	4	6	4	0	14	8	3	4	0	15	4	6	4	1	15	44	4	6	4	0	14	8	6	2	0	16	4	6	2	1	13	43			
17	8	6	2	0	16	8	3	2	1	14	4	6	4	1	15	45	4	6	2	1	13	4	9	2	0	15	4	9	2	0	15	43			
18	4	6	2	1	13	4	6	2	1	13	4	6	4	1	15	41	4	6	4	0	14	8	6	2	0	16	0	6	2	2	10	40			
19	4	6	4	0	14	8	6	2	0	16	0	6	2	2	10	40	0	9	2	1	12	0	6	4	1	11	0	3	6	1	10	33			
20	4	6	2	1	13	12	3	2	0	17	4	6	4	1	15	45	4	6	2	1	13	4	6	2	1	13	4	6	4	1	15	41			
21	4	6	4	1	15	4	3	6	0	13	0	9	4	0	13	41	4	6	2	1	13	8	6	0	1	15	4	4	2	2	12	40			
22	8	6	2	0	16	4	9	2	0	15	4	6	4	0	14	45	4	6	4	0	14	8	3	4	0	15	4	9	2	0	15	44			
23	4	3	6	0	13	4	6	4	0	14	0	9	4	0	13	40	4	3	2	1	10	4	6	2	1	13	8	6	2	0	16	39			

24	4	9	2	0	15	8	6	2	0	16	4	6	4	1	15	46	4	6	4	1	15	4	6	4	1	15	4	9	0	1	14	44
25	4	6	4	0	14	4	6	2	1	13	0	6	2	2	10	37	4	0	4	2	10	4	6	2	1	13	4	6	2	1	13	36
26	8	6	2	0	16	4	6	4	1	15	4	6	2	1	13	44	4	6	4	0	14	4	6	2	1	13	4	6	4	1	15	42
27	4	6	2	1	13	8	6	2	0	16	4	6	2	1	13	42	4	6	2	1	13	8	6	2	0	16	4	3	4	0	11	40
28	4	0	4	2	10	4	6	4	0	14	4	6	4	1	15	39	4	6	4	0	14	0	6	2	2	10	4	6	4	1	15	39
29	4	6	4	0	14	8	6	2	0	16	0	6	2	2	10	40	4	6	4	0	14	4	6	2	1	13	4	3	6	0	13	40
30	4	6	2	1	13	4	6	2	1	13	4	6	4	1	15	41	8	6	2	0	16	4	6	2	1	13	4	3	2	2	11	40
31	4	6	2	1	13	8	6	2	0	16	4	6	2	1	13	42	4	6	2	1	13	8	6	2	0	16	4	3	4	0	11	40
32	4	0	4	2	10	4	6	4	0	14	4	6	4	1	15	39	4	6	4	0	14	0	6	2	2	10	4	6	4	1	15	39
33	4	6	4	0	14	8	6	2	0	16	0	6	2	2	10	40	4	6	4	0	14	4	6	2	1	13	4	3	6	0	13	40
34	4	6	2	1	13	4	6	2	1	13	4	6	4	1	15	41	8	6	2	0	16	4	6	2	1	13	4	3	2	2	11	40
35	4	6	4	0	14	8	6	2	0	16	4	6	4	1	15	45	4	6	4	0	14	4	9	2	0	15	4	6	4	1	15	44
36	4	6	4	0	14	8	3	4	0	15	4	6	4	1	15	44	4	6	4	0	14	8	6	2	0	16	4	6	2	1	13	43
37	8	6	2	0	16	8	3	2	1	14	4	6	4	1	15	45	4	6	2	1	13	4	9	2	0	15	4	9	2	0	15	43
38	4	6	2	1	13	12	3	2	0	17	4	6	4	1	15	45	4	6	2	1	13	4	6	2	1	13	4	6	4	1	15	41
39	4	6	4	1	15	4	3	6	0	13	0	9	4	0	13	41	4	6	2	1	13	8	6	0	1	15	4	4	2	2	12	40
40	8	6	2	0	16	4	9	2	0	15	4	6	4	0	14	45	4	6	4	0	14	8	3	4	0	15	4	9	2	0	15	44
41	4	3	6	0	13	4	6	4	0	14	0	9	4	0	13	40	4	3	2	1	10	4	6	2	1	13	8	6	2	0	16	39
42	4	9	2	0	15	8	6	2	0	16	4	6	4	1	15	46	4	6	4	1	15	4	6	4	1	15	4	9	0	1	14	44
43	4	6	4	0	14	4	6	2	1	13	0	6	2	2	10	37	4	0	4	2	10	4	6	2	1	13	4	6	2	1	13	36
44	8	6	2	0	16	4	6	4	1	15	4	6	2	1	13	44	4	6	4	0	14	4	6	2	1	13	4	6	4	1	15	42
45	4	6	2	1	13	8	6	2	0	16	4	6	2	1	13	42	4	6	2	1	13	8	6	2	0	16	4	3	4	0	11	40
46	4	0	4	2	10	4	6	4	0	14	4	6	4	1	15	39	4	6	4	0	14	0	6	2	2	10	4	6	4	1	15	39

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: Los juegos recreativos y su relación con la educación física en los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022.

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS	VALORACION	TIPO y DISEÑO
<p>GENERAL ¿Qué relación existe entre los juegos recreativos y la educación física en los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022?.</p> <p>ESPECIFICOS a) ¿Qué relación existe entre los juegos colectivos y el bienestar físico en los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022?.</p> <p>b) ¿Qué relación existe entre los juegos motores y el control emocional en los niños del 6to.</p>	<p>GENERAL Explicar la relación entre los juegos recreativos y la educación física en los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022.</p> <p>ESPECÍFICOS a) Determinar la relación de los juegos colectivos y el bienestar físico en los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022?.</p> <p>b) Describir la relación de los juegos motores y el control emocional en los niños del 6to.</p>	<p>GENERAL Existe relación positiva entre los juegos recreativos y la educación física en los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022.</p> <p>ESPECÍFICOS a) Existe relación positiva entre los juegos colectivos y el bienestar físico en los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022..</p> <p>b) Existe relación positiva entre los juegos motores y el control emocional en los niños del 6to. Grado de la</p>	<p>INDEPENDIENTE Juegos recreativos</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE Educación física</p>	<p>Juegos colectivos</p> <p>Juegos motores</p> <p>Juegos sociales</p> <p>Bienestar físico</p>	<p>Participan en juego a las escondidas Practica fútbol Juega al básquet Balonmano, Voleibol Llevando balón</p> <p>Jugando con pelote ir y volver Carrera de tortuga Malavaristas Sacarle la cola al burro El lobo y las ovejas</p> <p>Participamos en asamblea Juegan al bingo Juegan al monopolio Juegan a las cartas Dibujan lo que más les gusta</p> <p>Camina de un lado a otro Realizan carreras cortas y largas Realizan ejercicios aeróbicos y anaeróbicos Mueven la cintura de un lado a otro Mueven la cabeza de</p>	<p>TÉCNICA Encuesta Instrumento Cuestionario de preguntas Escala nominal Siempre Casi siempre A veces Nunca S (4) CS (3) AV (2) N (1)</p> <p>Ficha de observación Siempre Casi siempre A veces Nunca S (4) CS (3) AV (2)</p>		<p>Tipo de investigación Básico explicativo</p> <p>Diseño No experimental</p> <p>correlacional.</p> <p>Población Est. 89</p> <p>Muestra no probabilística Est. 46</p>

<p>Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022?.</p> <p>c) ¿Qué relación existe entre los juegos sociales y el cuidado de salud en los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022?.</p>	<p>Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022.</p> <p>c) Establecer la relación de los juegos sociales y el cuidado de salud en los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022.</p>	<p>Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022..</p> <p>c) Existe relación positiva entre los juegos sociales y el cuidado de la salud en los niños del 6to. Grado de la Institución Educativa Primaria N° 72001 (Glorioso 851) Azángaro, 2022.</p>			<p>un lado a otro</p> <p>Control emocional</p> <p>Cuidado de salud</p>	<p>N (1)</p>		<p>Prueba Hipótesis Correlación R de Pearson</p>
					<p>Practica juego de dominó Saludo normal con manos Choque de palmas, Abrazo Guiño de ojo Se comunica adecuadamente dentro de su grupo</p>			
					<p>Practica higiene personal Toma suficiente agua Realiza ejercicios físicos Actividad fisica estructurada Consume frutas</p>			