

**UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR**  
**FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES**  
**DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACION**



**TRABAJO DE GRADUACION**

**TEMA:**

**LOS JUEGOS TRADICIONALES PRACTICADOS POR LOS/AS NIÑOS/AS DE TERCER GRADO EN LOS CENTROS ESCOLARES Y SU INFLUENCIA EN LA MOTIVACION, SAN SALVADOR, 2014 – 2015**

**PRESENTADO POR:**

**OSCAR ANTONIO HENRIQUEZ MIRANDA**

**HUMBERTO PRIMERO WABNITZ MINA**

**PARA OPTAR AL TITULO DE:**

**LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACION ESPECIALIDAD EDUCACION FISICA DEPORTES Y RECREACION**

**CIUDAD UNIVERSITARIA, JUNIO DE 2017**

**AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR**

**RECTOR**

Mtro. Roger Armando Arias Alvarado

**VICE-RECTOR ACADÉMICO**

Dr. Manuel de Jesús Joya Abrego

**VICE-RECTOR ADMINISTRATIVO**

Ing. Nelson Bernabé Granados Alvarado

**SECRETARIA GENERAL**

Lic. Cristóbal Hernán Ríos Benítez

**AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES**

**DECANO**

Lic. José Vicente Cuchillas Melara

**VICE-DECANO**

MsTI. Edgar Nicolás Ayala

**SECRETARIO GENERAL**

Mtro. Héctor Daniel Carballo Díaz

**AUTORIDADES DEL DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**DIRECTOR DEL DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

MsD. Oscar Wuilman Herrera Ramos

**COORDINADOR DE LOS PROCESOS DE GRADO**

Dr. Renato Arturo Mendoza Noyola

**DOCENTE DIRECTOR**

Lic. Boris Evert Iraheta

**MIEMBROS DEL TRIBUNAL CALIFICADOR**

Lic. José Wilfredo Sibrián Gálvez

Lic. Boris Evert Iraheta

Lic. Santos de Jesús Lucero Domínguez

## AGRADECIMIENTOS

**Primero quiero agradecer a Dios** por el don de la vida en este mundo, por estar a mi lado y nunca desampararme, por regalarme salud, sabiduría, fortaleza y resguardarme durante todo este tiempo, por demostrarme que su amor es infinito y que con determinación, sacrificio y esfuerzo todo se puede lograr en esta vida, gracias por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el periodo de estudio y en mi vida, gracias Dios, porque sin ti no somos nada.

**A mi Madre María Dolores Miranda Fermán:** quien me dio la vida y a quien agradezco por su sacrificio puesto en su trabajo con el fin de sacarnos adelante a mis hermanos y a mí, por sus palabras, por sus consejos, por sus regaños, por su compañía, por sus oraciones, valiosos dones que le dio nuestro Dios y que hoy permiten que este culminando mi carrera.

**A mi Padre Ramón Arturo Henríquez Herrera:** gracias por su sacrificio y oraciones, gracias por enseñarme con hechos como se hacen las cosas, gracias por demostrarme que en la vida hay que luchar por los ideales, que hay que tener objetivos y metas para saber por dónde caminar sin importar que hayan obstáculos, gracias por estar pendiente de mí en toda mi vida, por estar donde yo estaba, por demostrarme tu fortaleza y aferración a la vida y demostrarme que la vida es bella. Por todo esto y más estoy logrando culminar mi carrera.

Soy tu principal admirador.

**Que descanses en paz y que Dios todo poderoso en gloria te tenga.**

**A mis Hermanos Juan Ramón y Cecilia Bersabé:** les agradezco por su apoyo en todo momento, por incentivarne a seguir aunque sea con dificultades, por estar unidos siempre, por creer en mí y porque sabemos que un logro de cualquiera de nosotros es de todos.

**A mi señora esposa Luisa Marcela Carias:** le agradezco por su comprensión en este camino largo para conseguir este logro, gracias por ayudarme, entenderme y estar ahí cuando lo necesito, gracias por darme el incentivo cuando el camino era difícil, gracias por estar con migo y ser el pilar fundamental en la familia. **A mis hijos Daniela María, Oscar Mauricio que es un angelito que tenemos en el cielo y Oscar Alejandro** quienes son el principal motivo de mi vida y quienes han impulsado mi sacrificio para lograr culminar tan grande esfuerzo.

**A mis familiares, amigos y compañeros de trabajo:** quienes de una o de otra forma han estado pendientes de mí en este camino y que me preguntaron: ¿estás bien?, ¿Comiste?, ¿Has dormido? Y otro sin fin de preguntas que lo único que yo entendí fue ¡Aquí estamos contigo!, ¡dale para adelante!, ¡No pares! A todos muchísimas gracias por su apoyo incondicional.

**A mis compañeros de la carrera** con los que juntos recorrimos el camino, nos ayudamos y aprendimos lo que hoy es nuestra profesión. **A los licenciados y catedráticos de la carrera y a los asesores de trabajo de graduación** quienes nos enseñaron con mucha dedicación, nos corrigieron y nos asesoraron en este camino para poder seguir su legado que tan grande es para el desarrollo de nuestro país.

**Oscar Antonio Henríquez Miranda**

## AGRADECIMIENTOS

Primero quiero agradecer a Dios por el don de la vida en este mundo, por estar a mí lado y nunca desampararme, por regalarme salud, sabiduría, fortaleza y protegerme durante todo este tiempo, por demostrarme que su amor es infinito y que con determinación, sacrificio y esfuerzo todo se puede lograr en esta vida, gracias por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el periodo de estudio y en mi vida, gracias Dios, porque sin ti no lo hubiera logrado.

A mi Madre María Josefina Mina: quien me dio la vida y a quien agradezco por su sacrificio puesto en su trabajo con el fin de sacarnos adelante a mis hermanas y a mí, por sus palabras, por sus consejos, por sus regaños, por su compañía, por sus oraciones, valiosos dones que le dio nuestro Dios y que hoy permiten que este culminando mi carrera.

A mis Hermanas Aglaya Cilene Mina y Ángela Mina: les agradezco por su apoyo en todo momento, por incentivarne a seguir aunque sea con dificultades, por estar unidos siempre, por creer en mí y porque sabemos que un logro de cualquiera de nosotros es de todos.

A mi señora esposa Blanca Eva Villegas: le agradezco por su comprensión en este camino largo para conseguir este logro, gracias por ayudarme, entenderme y estar ahí cuando lo necesito, gracias por darme el incentivo cuando el camino era difícil, gracias por estar con migo y ser el pilar fundamental en la familia. A mis hijas María Fernanda y Valeria María quienes son el principal motivo de mi vida y quienes han impulsado mi sacrificio para lograr culminar tan grande esfuerzo.

A los licenciados y catedráticos de la carrera y a los asesores de trabajo de graduación quienes nos enseñaron con mucha dedicación, nos corrigieron y nos asesoraron en este camino para poder seguir su legado que tan grande es para el desarrollo de nuestro país.

**Humberto Primero Wabnitz Mina**

## INDICE

<b>INDICE .....</b>	<b>7</b>
<b>CAPITULO I.....</b>	<b>11</b>
<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....</b>	<b>11</b>
<b>1.1 Situación Problemática .....</b>	<b>12</b>
<b>1.2 Enunciado del Problema.....</b>	<b>17</b>
<b>1.3 Justificación .....</b>	<b>17</b>
<b>1.4 Alcances y Delimitaciones.....</b>	<b>18</b>
<b>1.4.1. Alcances.....</b>	<b>18</b>
1.4.2 Delimitaciones .....	19
1.4.2.2 Temporal .....	19
1.4.2.3 Social.....	19
<b>1.5 Objetivos .....</b>	<b>19</b>
1.5.1 Objetivo general .....	19
1.5.2 Objetivos específicos .....	19
<b>1.6 Hipótesis.....</b>	<b>20</b>
1.6.1 Hipótesis general: .....	20
1.6.2 Hipótesis específicas .....	20
1.6.2.1 Hipótesis específica 1 .....	20
1.6.2.2 Hipótesis específica 2.....	20
<b>1.7 Operacionalización de variables .....</b>	<b>21</b>
Tabla 1 Operacionalización de variables .....	21
<b>CAPITULO II.....</b>	<b>23</b>
<b>2. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>23</b>
<b>2.1 Antecedentes .....</b>	<b>25</b>

2.1.1 Estudios relacionados al tema de investigación .....	25
2.1.2 Antecedentes Históricos .....	50
2.1.2.1 El juego en la historia de la humanidad sus orígenes y los primeros pedagogos .....	50
2.1.3 El Juego .....	53
2.1.4 Tradición.....	54
2.1.5 Juegos Tradicionales .....	55
2.1.6 Historia de la Educación Física en El Salvador.....	56
<b>2.2. Fundamentos Teóricos .....</b>	<b>57</b>
2.2.1 Importancia del Juego en la Escuela .....	57
2.2.2 Teoría sobre el Juego .....	58
2.2.2.1 Diferencias y Semejanzas entre las Teorías .....	62
2.2.2.2 Posturas clásicas.....	64
2.2.2.3 Posturas modernas: .....	68
2.2.3 Características del juego. ....	70
2.2.4 El juego en el área de educación física.....	71
Figura 1. Según Rivera, E. (1990) Estructura del bloque del juego .....	73
Tabla nº 2 Estructura normal de una sesión de educación física (Rivera, 2008).....	77
Tabla nº 3 Funciones que desempeña el profesor (Rivera, 2008).....	79
2.2.5. Etapas del juego.....	80
2.2.5.1 Primer ciclo:.....	81
2.2.5.2 Segundo ciclo:.....	81
2.2.5.3 Tercer ciclo: .....	81
2.2.6. Programas de estudio de educación física de primer ciclo del Ministerio de Educación de El Salvador (Anexo 7) .....	83
Tablas nº 4. Esbozo de programa de asignatura Educación Física del plan básico .....	83
2.2.7. Selección de los Juegos .....	84
2.2.7.1 El juego por estaciones, espacios o circuitos .....	84
2.2.7.2 Juegos con canción.....	84
2.2.7.3 Juegos de rondas o círculos.....	85
2.2.7.4 Juegos con cuerdas.....	85
2.2.7.5 Juegos con pelotas o balones .....	85
2.2.7.6 Los juegos y las tradiciones .....	86
2.2.7.7 El juego simbólico .....	86
2.2.7.8 El juego con reglas .....	86
2.2.8. Los Juegos tradicionales en la Sociedad .....	87
2.2.9 Los juegos tradicionales y su aporte a las clases de educación física .....	88
2.2.10 La Motivación .....	89
2.2.10.1 Teorías de la Motivación.....	90
Figura nº 2 Imagen por: J. Finkelstein. Jerarquía de las necesidades de Maslow 2007 .....	90
Tabla nº 5 Factores Motivadores .....	91



Tabla nº 6 Teoría X, Y de Mc Gregor 1996 (Gross, 2009).....	93
Tabla nº 7 Otros conceptos de la teoría de las expectativas (Gross, 2009).....	94
2.2.10.2 Tipos de Motivación. ....	95
2.2.10.3 La Motivación Deportiva.....	98
<b>2.3 Definición de Términos Básicos.....</b>	<b>100</b>
Tabla nº 8 Diferenciación entre los juegos tradicionales, populares y autóctonos .....	103
<b>CAPITULO III.....</b>	<b>104</b>
<b>METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>104</b>
<b>3.1. Diseño Metodológico.....</b>	<b>105</b>
3.1.1 Tipo de Investigación.....	105
<b>3.2. Población y Muestra.....</b>	<b>105</b>
3.2.1 Población.....	105
3.2.2. Determinación del tamaño de la muestra .....	108
Tabla nº 10 Determinación del tamaño de la muestra .....	109
<b>3.3. Métodos, Técnicas e Instrumentos de Investigación.....</b>	<b>109</b>
3.3.1 Método Hipotético – Deductivo .....	109
3.3.2 Técnica .....	110
3.3.3 Instrumentos .....	110
<b>3.4 Medidas de asociación y correlación. ....</b>	<b>111</b>
3.4.1 Coeficiente " Q " de Kendall.....	111
Tabla nº 11 Magnitudes de asociación o correlación de coeficiente Q de Kendall .....	112
<b>3.5 Metodología y Procedimiento.....</b>	<b>113</b>
3.5.1 Metodología.....	113
3.5.2 Procedimiento.....	114
<b>CAPÍTULO IV.....</b>	<b>115</b>
<b>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....</b>	<b>115</b>
<b>4.1 Resultados de la encuesta de investigación.....</b>	<b>116</b>
<b>4.2 Resultados de la guía de observación.....</b>	<b>145</b>
<b>4.3 Análisis de la investigación.....</b>	<b>155</b>

<b>4.4 Comprobación de Hipótesis.....</b>	<b>160</b>
Figura n° 3 Campana de Gauss para determinar la aprobación de hipótesis. ....	163
<b>CAPITULO V .....</b>	<b>165</b>
<b>5. Conclusiones y Recomendaciones .....</b>	<b>165</b>
<b>5.1 Conclusiones .....</b>	<b>165</b>
<b>5.2. Recomendaciones .....</b>	<b>166</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>168</b>
<b>Anexo n° 1 Encuesta.....</b>	<b>173</b>
<b>Anexo n° 2 Guía de observación.....</b>	<b>176</b>
<b>Anexo n° 3 Tabla de congruencia.....</b>	<b>177</b>
<b>Anexo n° 4 Mapa del municipio de San Salvador .....</b>	<b>181</b>
<b>Anexo n° 5 Lista de escuelas del municipio de San Salvador según el Ministerio de Educación.....</b>	<b>182</b>
<b>Anexo n° 6 Tabulación de datos para comprobación de hipótesis por medio de medidas de asociación y correlación del coeficiente de “Q” de Kendall .....</b>	<b>196</b>
<b>Anexo n° 7 Distribución de Ji cuadrada Teórica.....</b>	<b>198</b>
<b>Anexos n° 8 Programas de Educación Física del primer ciclo del Ministerio de Educación .....</b>	<b>199</b>
<b>Anexo n° 9 Juegos tradicionales.....</b>	<b>200</b>
<b>Anexo n° 10 Fotografías.....</b>	<b>209</b>

## **CAPITULO I**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **INTRODUCCIÓN**

En el primer capítulo de la presente investigación se plantea como problemática conocer si hay relación en utilizar juegos tradicionales y la motivación en la clase de educación física de tercer grado de los centros escolares públicos del municipio de San Salvador, se hace un análisis de la problemática planteando el enunciado específico de este problema identificando donde y como se manifiesta, describiendo de esta forma el impacto del problema en investigación, para partir de ahí con una justificación del porque existe la importancia del estudio de los juegos tradicionales en relación a la motivación al realizar la clase de educación física, con esto se verá beneficiado de una forma o de otra el sistema educativo, los maestros y principalmente los niños que estudian en el tercer grado de los centros escolares del municipio de San Salvador. Esta investigación se realiza en los centros escolares del municipio de San Salvador y con los maestros de educación física de dichos centros escolares, quienes aportan la información primordial en este proceso.

Se plantea el objetivo general y los objetivos específicos al respecto de los juegos tradicionales en relación a la motivación al realizar la clase en centros escolares, identificando si se utilizan los juegos y determinando si los maestros perciben una mejor motivación en los alumnos, los cuales dan la idea para plantear una hipótesis de la investigación que ayuda a seguir la dirección del proceso de investigación. Para finalizar por medio de la hipótesis se plantean los indicadores y la operacionalización de las variables de la investigación.

## 1.1 Situación Problemática

En El Salvador los juegos tradicionales representan gran parte de las primeras experiencias de recreación y convivencia social de la mayoría de personas adultas, al menos de las últimas generaciones de adultos, pues la niñez actual enfrenta una situación muy difícil para la realización de los juegos con los que la mayoría crecieron.

Los juegos tradicionales están siendo olvidados y reemplazados por la tecnología, por la falta de espacios, tiempo para su realización y, otras causas que impiden e imposibilitan su práctica, por ejemplo: la situación social que actualmente se vive en el país, la desintegración familiar, la falta del conocimiento de cultura físico-deportiva. Tales limitantes siguen en aumento, lo que puede significar dadas nuestras costumbres, la disminución en la práctica de nuestras tradiciones, el desaparecimiento de los juegos como: la mica, chancha valancha, arranca cebolla, entre otros. Pues, los jóvenes y niños de hoy en día, prefieren el uso de la tecnología móvil, consolas de videos, ver televisión, jugar en la computadora y otras actividades que no implican movimiento, incrementando el sedentarismo en esta etapa de la niñez y adolescencia.

El juego tradicional ayuda a un mejor entendimiento sobre conceptos y también hacen el proceso de enseñanza aprendizaje divertido porque se aprende a través del movimiento, donde se busca que los niños asimilen aptitudes para el desarrollo de su vida. Según los lineamientos metodológicos del sistema educativo actual, el aprendizaje y la competencia en el área de educación física mediante el desarrollo del programa educativo nacional requiere de métodos, procedimientos, técnicas, principios didácticos y materiales que se adecuen a la naturaleza de la asignatura, al desarrollo evolutivo de los educandos a su paso por los niveles educativos y,

necesariamente, a las características físicas, psicológicas, socio-geográficas de los educandos en el contexto de las políticas educativas de sistema nacional.

Con estos lineamientos y la diversidad de juegos tradicionales y características de cada uno de ellos, son adaptables para adecuar la clase de educación física con esta metodología de implemento de juegos tradicionales para desarrollar las diferentes características de los niños según el desarrollo evolutivo de estos. Además los juegos son la parte motivacional que buscan la práctica de actividad física en los niños en pleno apogeo de sus capacidades físicas, como el desarrollo de la resistencia que consiste en la capacidad de realizar o mantener un esfuerzo físico por un tiempo prolongado, el desarrollo de la fuerza que es la que nos permite, mediante contracciones musculares vencer una resistencia en oposición, el desarrollo de la velocidad que no es más que el tiempo que se necesita para recorrer un espacio determinado, y al final la flexibilidad que es la capacidad de mover el cuerpo o alguna de sus partes con gran amplitud sin producirse daño gracias a la elasticidad de los diferentes tejidos inmersos. Debido a la importancia del desarrollo de estas capacidades físicas básicas en estas edades es importante que los niños realicen de una forma motivada la clase de educación física.

Actualmente se encuentra una gran cantidad de juegos y deportes con variedad de funciones y utilidades. Hoy en día, además de proporcionarle al niño medios para el aprendizaje, también le ayuda a desarrollar la expresión y la comunicación, sin olvidar que al mismo tiempo es una actividad donde se divierte y aprende.

En décadas anteriores en El Salvador, los espacios y el ritmo de vida de las personas, daban lugar a la realización de juegos tradicionales, actualmente la inseguridad, la falta de espacios adecuados, el consumismo, la tecnología, los factores sociales como la emigración e

inmigración de los padres y madres de familia son factores que han transformado las condiciones que favorecían a la práctica y la participación de los niños en juegos tradicionales. Los padres son quienes heredan, son los que transmiten, son los que enseñan las tradiciones culturales de generación en generación, y si estos no están en el tiempo correcto para transmitirlos, por ende esta cultura se pierde ya que no pasa de una generación a otra.

Como país inmerso en un mundo globalizado, en donde el desarrollo científico y técnico demanda de las naciones poner énfasis en mejorar las capacidades de su población para poder insertarnos exitosamente en nueva realidad de consumo, se hace necesario desarrollar competencias en función de políticas internacionales propuestas por organismos exógenos, lo que da como resultado un proceso de transculturización y pérdida de identidad cultural. Lamentablemente estos factores afectan la configuración social, en todas las áreas claves para lograr ese propósito, como la educación y la convivencia, los cuales se ven reducidos por los nuevos procesos de socialización de los jóvenes, que dicho sea de paso, cada vez son más en espacios virtuales.

En El Salvador, la educación física debe ofrecer una alternativa en el desarrollo físico motor del niño y adolescente, como parte fundamental de su educación integral y como parte de identidad y cultura social en beneficio de la calidad de vida de cada uno de los que se encuentren inmersos en este proceso educativo. La participación de los niños en la actividad física en los centros escolares determina una mejor capacidad motriz para poder desenvolverse de la mejor manera y coordinar su cuerpo en una forma óptima, en muchas ocasiones se observa que personas adolescentes y jóvenes, se les hace difícil ejecutar ciertas actividades, esto debido a que probablemente no fundamentaron dicha habilidad en sus primeros años.

Se ha demostrado que los estados emocionales como la ansiedad, la depresión y el trastorno por déficit de atención son algunos de los tantos problemas de salud que se reducen con el juego no estructurado. Los estudios también han vinculado que “el juego al aire libre brinda un mayor crecimiento de los centros de aprendizaje (corteza pre-frontal) del cerebro, en los mamíferos.” Según Scott Harper Bio, productor de 'La infancia perdida', de Discovery Home and Health en la correlación entre la falta del juego y los problemas emocionales.

Esto tiene implicaciones negativas para los futuros jóvenes ya que según diversas investigaciones el desarrollo de la inteligencia, la personalidad y el comportamiento social en los seres humanos ocurre más rápidamente durante los primeros años. La mayoría de las células cerebrales y las conexiones neuronales se desarrollan durante los dos primeros años y en el desenvolvimiento del cerebro que es esencial para aumentar el potencial del aprendizaje que intervienen no sólo la salud y nutrición de los pequeños, sino factores como el tipo de interacción social y el ambiente que los rodea; los niños que sufren tensión extrema en sus primeros años pueden ser afectados desfavorable y permanentemente en el funcionamiento del cerebro, el aprendizaje y la memoria.

Los niños que disfrutaron de la interacción estimulante con otros niños y con juegos físicos y que contaron, además, con buena nutrición muestran un mejor desarrollo de las funciones del cerebro a la edad de 15 años, que aquellos niños desnutridos y sin haber sido expuestos a una estimulación temprana.

Hay que destacar que el entorno de El Salvador en cuanto a la situación social se caracteriza por los altos índices de violencia delincriminal, desempleo, pobreza y migración hacia los Estados Unidos. Así mismo la salud en el país tiene un enfoque eminentemente curativo con

la consulta médica y el uso de medicamentos, debido a un alto índice de enfermedades, pero la salud debe entenderse como la búsqueda permanente del bienestar físico, mental y social de la persona, en tal sentido su abordaje debe realizarse a partir de atacar las determinantes sociales y económicas que generan una mala salud en la población. Esta visión implica abordar la enfermedad con la prevención, sin descuidar el aspecto curativo.

Actualmente en el país los centros educativos nacionales no cuentan con los respectivos profesionales de educación física si no que los maestros que imparten la materia de educación física son los maestros de aula en su mayoría no son clases de educación física si no que es un recreo largo en el cual los estudiantes realizan diferentes actividades pero que no tiene que ver con la asignatura.

Es de mencionar que en su gran mayoría los centros educativos públicos no cuentan con la infraestructura adecuada para realizar una práctica de educación física e incluso no hay material deportivo adecuado o de buena calidad.

La Educación Física en El Salvador, se maneja con baja importancia y relevancia en comparación con otras partes del mundo. Entre los factores que contribuyen a agravar esa situación se puede mencionar, que todavía existe un débil apoyo por parte de las autoridades gubernamentales. Entre los aspectos positivos están las instituciones de educación superior que están formado profesionales en Educación Física, Deporte y Recreación (Universidad de El Salvador) y la Universidad Pedagógica, poco a poco dicha rama va abriendo brechas pero el esfuerzo es muy limitado comparado a la gran demanda que la población necesita para ir creando una cultura de actividad física. Anteriores a estos esfuerzos se encontraba la (ESEFIES) Escuela Superior de Educación Física de El Salvador en 1998. A partir de esa fecha se determina que la



educación física entro en un letargo de donde se va recuperando poco a poco para darle el valor a la educación física.

## **1.2 Enunciado del Problema**

¿Hay relación en utilizar los Juegos Tradicionales y la motivación en la clase de educación física en el tercer grado de los Centros Escolares Públicos en el Municipio de San Salvador en el Periodo Comprendido entre Agosto y Diciembre de 2015?

## **1.3 Justificación**

El desarrollo de la presente investigación permitirá analizar y determinar que el implemto de los juegos tradicionales en la clase de educación física motivan a los niños a practicar y participar en actividades físicas en los centros escolares, sin omitir que para las necesidades de la sociedad salvadoreña rescatar este conocimiento es de importancia y de interés para la identidad y valores culturales teniendo nuevas generaciones más capaces, tolerantes y creativos, enriqueciendo de esta manera el entorno social.

La investigación ayudará a promover la salud física, mental, motivando a los niños mediante los juegos tradicionales a realizar actividad física desarrollando capacidades interpersonales, de comunicación, de trabajo en equipo, resolución de problemas, edificación del área física, social, afectiva, deportiva y motivacional con la cual se nutren a los que la realizan.

Es necesaria una amplia participación de la población en la resolución de los graves problemas que aquejan a la sociedad. En tal sentido, las instituciones educativas que se encuentran en los diferentes municipios pueden aportar a este propósito, a través del impulso del trabajo educativo en niños, pero especialmente en el desarrollo de la educación física como una disciplina que ayuda a forjar a hombres y mujeres de forma integral. En esa dirección la educación física a todo nivel, pero especialmente en los niños ayudará y contribuirá

significativamente a superar los males sociales que en la actualidad afectan a gran parte de la población salvadoreña. Es por eso que en el desarrollo de cada niño es evidente el construir un proceso de aprendizaje físico motor básico para su mejor crecimiento.

A través de una Ley General de los Deportes, que entró en vigencia en diciembre de 2007, se ha establecido la regulación de la política deportiva en el país y los organismos responsables para tal efecto. En tal legislación se «declara de interés social y de utilidad pública la organización, promoción y desarrollo del deporte en todo el territorio nacional» (Art. 3). El principal ente encargado de esta tarea es el Instituto Nacional de los Deportes (INDES), que ya había sido creado en 1980. Asimismo, esta ley regula las distintas federaciones que son la máxima autoridad para la disciplina pertinente. En este sentido lo más trascendente del estudio motivacional de los niños en edad escolar es que estos descubran sus habilidades y capacidades que les permitan desarrollarse plenamente en la sociedad actual, que no le pone alto a los avances tecnológicos sino más bien que se adapta a los cambios integrando la educación intelectual con la práctica de actividades físicas que favorecen la recreación y el estado físico - mental de la persona.

## **1.4 Alcances y Delimitaciones**

### **1.4.1. Alcances**

La investigación proporciona un estudio para conocer la relación que existe en utilizar los juegos tradicionales y la motivación para realizar actividad física en los niños de tercer grado de los centros escolares públicos del municipio de San Salvador, siendo estos una herramienta motivacional para que los estudiantes desarrollen un aprendizaje integral. Dando a conocer la importancia de realizar juegos tradicionales en la clase de educación física donde se aprende jugando, participando e integrándose con responsabilidad y respeto de reglas, siguiendo

indicaciones, opinando, creando, integrándose, cooperando, contribuyendo a la formación de personas analíticas, críticas, creativas y rectas con valor para la sociedad. Con lo planteado anteriormente buscamos: determinar si los profesores de educación física de tercer grado de los centros escolares públicos del municipio de San Salvador utilizan juegos tradicionales para motivar a los estudiantes a realizar la clase de educación física.

## **1.4.2 Delimitaciones**

### **1.4.2.1 Espacial**

La investigación se realizara en el tercer grado de los centros escolares públicos del municipio de San Salvador.

### **1.4.2.2 Temporal**

El periodo de investigación comprende del mes de Agosto hasta diciembre del 2015.

### **1.4.2.3 Social**

El grupo de personas en estudio son los alumnos del tercer grado de los centros escolares públicos del municipio de San Salvador por medio de los maestros de educación física que son los que aportaran la información para la investigación.

## **1.5 Objetivos**

### **1.5.1 Objetivo general**

- Conocer si hay relación en utilizar los juegos tradicionales y la motivación en la clase de educación física, en el tercer grado de los centros escolares públicos del municipio de San Salvador.

### **1.5.2 Objetivos específicos**

- Identificar si las clases de educación física incluyen la práctica de juegos tradicionales en el tercer grado en los centros escolares públicos del municipio de San Salvador.
- Determinar si los maestros de educación física perciben una mejor motivación de los alumnos en la clase de educación física al realizar juegos tradicionales.

## 1.6 Hipótesis

### 1.6.1 Hipótesis general:

- **Ho** No hay relación en utilizar los juegos tradicionales y la motivación en la clase de educación física, en el tercer grado de los Centros Escolares públicos del municipio de San Salvador.
- **Hi** Sí hay relación en utilizar los juegos tradicionales y la motivación en la clase de educación física, en el tercer grado de los Centros Escolares públicos del municipio de San Salvador.

### 1.6.2 Hipótesis específicas

#### 1.6.2.1 Hipótesis específica 1

- **Ho** No se incluye la práctica de juegos tradicionales en las clases de educación física en el tercer grado en los centros escolares públicos del municipio de San Salvador.
- **Hi** Si se incluye la práctica de juegos tradicionales en las clases de educación física en el tercer grado en los centros escolares públicos del municipio de San Salvador.

#### 1.6.2.2 Hipótesis específica 2

- **Ho** Los maestros de educación física no perciben una mejor motivación de los alumnos en la clase al realizar juegos tradicionales en la clase de educación física.
- **Hi** Los maestros de educación física si perciben una mejor motivación de los alumnos en la clase al realizar juegos tradicionales en la clase de educación física.

## 1.7 Operacionalización de variables

**Tabla 1 Operacionalización de variables**

### OPERACIONALIZACION DE LAS VARIABLES DE LA INVESTIGACION

VARIABLE	DESCRIPCION DE LA VARIABLE	INDICADORES	INSTRUMENTOS
INDEPENDIENTE:  <b>JUEGOS TRADICIONALES</b>	<p>Juegos tradicionales son juegos infantiles clásicos que se transmiten de generación en generación y marcan un sentido cultural y se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, si no con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza o entre objetos caseros.</p> <p>Su objetivo puede ser variable y pueden ser tanto individuales como colectivos; aunque lo más habitual es que se trate de juegos basados en la interacción entre dos o más jugadores, tienen reglas sencillas.</p>	<p>Agarra la ayuda, mica, escondelero, arranca cebolla, salta cuerda, niña componte, las estatuas de marfil, barita de listón, trompo, chancha balancha, esquina de aceite, encostalados, carreras de relevo, capirucho, chibolas, juegos de desplazamiento, juegos de pelota, ladrón librado o ladrón y policía, simón dice, le declaro la guerra, quemado, rondas, pato – ganso, peregrina, ratón y el gato, la rueda, hule, yoyo</p>	<p>Cuestionario: en el que se formularan las preguntas necesarias que permitan identificar, evaluar el material sobre el tema en estudio y otros aspectos importantes.</p>

VARIABLE	DESCRIPCION DE LA VARIABLE	INDICADORES	INSTRUMENTOS
<p>DEPENDIENTE:</p> <p><b>MOTIVACION</b></p>	<p>Son estrategias orientadas a alcanzar un grado de participación valorando el grado de disposición y cooperación del equipo a la realización de la actividad física.</p> <p>Implementando mecanismos que garanticen un grupo o equipo suficientemente motivado orientado a logros y a la vez que satisfagan aspiraciones e intereses particulares.</p>	<p>-.Recopilación de información acerca de la motivación.</p> <p>-.Análisis de la reacción de los estudiantes al realizar actividad física con juegos tradicionales.</p> <p>-Las respuestas de los maestros en el instrumento de recolección de información.</p> <p>Los alumnos prestan atención a la clase.</p> <p>Los alumnos siguen indicaciones.</p> <p>Los alumnos hacen preguntas</p> <p>Los alumnos interactúan con sus compañeros</p> <p>Se percibe rostro de alegría y entusiasmo en los alumnos</p>	<p><b>Cuestionario:</b> en él se formularan las preguntas necesarias que permitan identificar la relación de los juegos tradicionales y la motivación en la clase de educación física.</p> <p><b>Guía de observación:</b> Instrumento en el que se formulan afirmaciones o preguntas señalando aspectos relevantes al observar el desarrollo de la clase.</p>

## **CAPITULO II**

### **2. MARCO TEÓRICO**

#### **INTRODUCCION**

En el presente capítulo se desarrollan temas relacionados a los juegos tradicionales desde los antecedentes del juego a lo largo de la historia de la humanidad, como Mesopotamia, Irán, la antigua China, Grecia, Roma, entre otros. Además el surgimiento de cambios en estos según las diferentes épocas como la edad media, el renacimiento y el surgimiento del pensamiento pedagógico moderno en el siglo XVII donde se concibe el juego como elemento educativo que facilita el aprendizaje.

Luego en el siglo XVIII se tiene la visión del juego como instrumento pedagógico por diferentes pensadores de la época, ya en el siglo diecinueve aparecen las principales teorías del juego, por los primeros pedagogos como Rousseau, Pestalozzi, Fröbel hasta los contemporáneos como Karl Gross filósofo y psicólogo, Vygotsky y Jean Piaget. Luego se definen los juegos tradicionales junto a una reseña de la historia de la educación física en El Salvador y la importancia del juego en la escuela, al mismo tiempo se desarrollan las teorías del juego en sus posturas clásicas como lo son la teoría del exceso de energía, la teoría del recreo, la del ejercicio preparatorio o anticipación funcional, la del juego como atavismo o recapitulación, la catártica entre otras y en sus posturas modernas como lo son la teoría social o sociocultural, la psicoanalítica, la piagetana o intelectual, la derivación por ficción entre otras.

Asimismo se mencionan las distintas etapas del juego en la sociedad como ejercicio, deporte o competencia; seguidamente un resumen del programa de estudio de la asignatura de educación física del tercer grado del Ministerio de Educación de El Salvador.

Se desarrolla una clasificación de los juegos según los objetivos a alcanzar por ejemplo según la estación, el espacio, puede ser por la música con rondas, con cuerda, pelota o según las tradiciones. Asimismo se mencionan las proyecciones pedagógicas en las diferentes modalidades de juegos que ayudan a los niños y niñas y que a la vez responden a las necesidades como lo son el movimiento, la cooperación, la comunicación, el intercambio, el placer de jugar y ejercitarse que dan los juegos tradicionales a la educación física.

Finalmente se estudia la motivación como parte fundamental en el desarrollo de las clases de educación física ya que los estudiantes muestran interés en la práctica de ejercicio físico, el deporte, competencia y toma de decisiones; se describen las diferentes teorías de la motivación para comprender los factores que influyen en el aprendizaje y practica de los juegos tradicionales, así como los tipos de motivación sea esta intrínseca o extrínseca y la motivación para el desarrollo de la clase de educación física en los centros escolares a un nivel de educación básica.

Es así que a continuación, se presenta información sobre una parte importante de los juegos tradicionales y como estos a través del tiempo vienen acompañando a las diferentes generaciones de la humanidad ayudando en aspectos del desarrollo humano en diferentes áreas como parte integral para un desarrollo pleno del hombre y mujer como ser activo y pensante de la sociedad, y a la vez, como en el tiempo toma mayor relevancia que por medio de la práctica de juego o actividad física los niños aprenden jugando de manera divertida y motivados con un ejercicio o deporte en el que pueda interactuar con sus compañeros en un pequeño espacio que en un futuro le ayudará en su interacción con la sociedad en cualquier ámbito en que este se desenvuelva.



## **2.1 Antecedentes**

### **2.1.1 Estudios relacionados al tema de investigación**

- En el año 2011 se realizó un estudio de tesis sobre juegos tradicionales por estudiantes de la Licenciatura en Ciencias de la Educación Especialidad en Educación Física Deportes y Recreación.

El tema de investigación fue:

**La práctica de los juegos tradicionales que beneficieren el desarrollo de las capacidades motrices básicas en la clase de educación física en los alumnos de segundo ciclo del centro escolar de Huizúcar, distrito 0523 zona 3 del departamento de La Libertad, durante el año lectivo 2010. Presentada por Arévalo, A., Hernández, L. y Recinos, J. El Salvador**

Plantea la práctica de los juegos tradicionales en las clases de educación física para mejores resultados físicos y educativos. Menciona los componentes del juego y su respectiva historia y la importancia de la capacidad motriz básica en el individuo para una buena condición física, además realiza una propuesta para la aplicación de los juegos tradicionales en las clases de educación física en un centro escolar de Huizúcar puntualmente. Como objetivo general presenta conocer si la práctica de juegos tradicionales en la clase de educación física beneficia el desarrollo de las capacidades motrices básicas en los alumnos del segundo ciclo que oscilan en las edades de diez a doce años de un centro escolar específico.

En esta investigación intervienen supuestos como los juegos tradicionales, la identidad cultural, influencias de los medios de comunicación, la tecnología con las capacidades motrices, la ejecución de algún deporte, la mejora del rendimiento físico cuya práctica constante favorece la condición a la vez evita el sedentarismo y fomenta la unión de los estudiantes. Mencionando

juegos tradicionales que benefician o mejoran la capacidad de la fuerza y el desarrollo de la velocidad.

El objetivo de la propuesta que se muestra mediante cartas didácticas, se centra en que los educadores conozcan y practiquen los juegos tradicionales y de cómo estos benefician las capacidades motrices básicas en las clases de educación física.

- De la misma manera como investigaciones previas relacionadas con la investigación en el año 2011 se realizó un estudio con el siguiente tema:

**El desarrollo de la habilidad de correr en la clase de educación física en las edades primarias de cuatro a seis años en el Complejo Católico El Carmelo distrito 0619 del municipio de Soyapango y el Instituto Carmelitano del barrio de San Jacinto distrito 0614 departamento de San Salvador. Presentada por: Carrillo, E., Rivas, J. y Galán, M. El Salvador**

Presenta la importancia de fomentar la habilidad de correr en niños en edad escolar específicamente de cuatro a seis años en las clases de educación física, al mismo tiempo recaba información de diferentes sectores involucrados e influyentes para el área educativa por ejemplo el sector social, económico, el sector salud entre otros. Menciona la política nacional de educación que pretende brindar una formación académica integral para los estudiantes.

Destaca antecedentes de la educación física en El Salvador, presenta referencias históricas sobre las habilidades motrices mostrando este proceso como una parte importante en el desarrollo físico y psicológico del niño y de la niña en edad escolar, ya que en esta etapa ellos aprenden, manejan y conocen el dominio de sus capacidades y habilidades toda vez que se haga una buena planificación que garantice una clase integral en todas sus facetas que vaya acompañada de un medio de recreación, sociabilización y aprendizaje. Su objetivo general es conocer el desarrollo

de la habilidad de correr en la clase de educación física en las edades primarias de los niños, además detectar las deficiencias motrices básicas que se dan al momento de correr, así como observar el estímulo y la motivación que el docente de la clase de educación física brinda a los estudiantes de parvulario para mejorar la habilidad de correr y conocer la metodología de la enseñanza aprendizaje en las clases respecto o en materia de la habilidad de correr.

Por medio del estudio de los siguientes indicadores: que juegos que vayan encaminados a la habilidad de correr, la coordinación de la marcha, el estímulo del docente en la corrección de la habilidad, el tiempo que se dedica en la clase a correr, si se cuenta con el espacio requerido para desarrollar la clase, la disposición de parte de los alumnos y si estos cuentan con el calzado adecuado para la práctica, si la explicación es adecuada y la motivación antes de iniciar la práctica por medio del juego.

Lo que brinda información de suma importancia para un desarrollo adecuado tanto físico y motriz de los niños que a esta edad de crecimiento necesitan que los profesores les den la guía adecuada mediante una buena planificación de la clase, que a la vez de ser un medio educativo puedan los alumnos aprender de una forma entretenida pero cuidando aspectos que garanticen que las actividades tengan un fin que conlleve a la realización y práctica de habilidades físicas básicas - psicomotrices como correr.

- En cuanto al tema de la motivación se realizó un trabajo de investigación que trata sobre:

**La implementación de los recreos dirigidos y su incidencia en la motivación del aprendizaje de los estudiantes de primero a noveno grado del centro escolar Colonia el Milagro del municipio de San Marcos departamento de San Salvador, año 2014. Presentada por: Ramírez, G., Rivera, Y., y Zepeda, A. El Salvador.**

Plantea una investigación sobre la implementación de los recreos dirigidos y su incidencia en la motivación del aprendizaje de los estudiantes de 1° a 9° grado del turno matutino de un centro escolar, con el propósito de determinar si en realidad la implementación de los recreos dirigidos en conjunto con los juegos grupales y actividades lúdicas que se desarrollan dentro de estos, contribuyen de alguna manera en la motivación del aprendizaje y en la práctica de valores de los/as estudiantes.

Como objetivos detallan la determinación sobre si la implementación de los recreos dirigidos incide en la motivación del aprendizaje de los estudiantes, al mismo tiempo analizan si los juegos grupales inciden en la práctica de valores generando de esta forma grados de motivación en el aprendizaje de los estudiantes, esto con el establecimiento de actividades lúdicas mediante juegos que a la vez incidan en el rendimiento académico gracias a la práctica de actividades dirigidas en la escuela que al mismo tiempo mejoren las habilidades motrices y generen la práctica de valores mediante esta actividad escolar. Además, contiene una propuesta, la cual consiste en un proyecto denominado aprendamos jugando, donde se desarrollan actividades a realizar durante el tiempo de recreo pero de una manera dirigida con énfasis en el plano educativo y recreación con alto grado de motivación para el alumnado.

➤ **¿Qué le agrega la Educación Física al juego?: La búsqueda del saber jugar.**

**Tesis presentada para la obtención del grado de Magíster en Educación Corporal por Jorge Daniel Nella, 2011. Tesis de posgrado. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación.**

En esta tesis se le da respuesta a la pregunta sobre el aporte que brinda la educación física al juego y la importancia del saber jugar, es así como presenta los siguientes conceptos “Se puede definir al juego simple como una actividad motriz lúdica

de corta duración, con reglas simples, y que moviliza las capacidades del practicante sin grandes exigencias físicas ni complejidades técnicas”. Fogeda 1989.

A partir de estas ideas, la pedagogía ha desarrollado complejas y detalladas clasificaciones de la infancia y del juego basadas en justificaciones biológicas, psicológicas y sociales. Las clases de educación física en el contexto escolar, el juego tendrá un significado particular según la función que se le asigne, la imagen construida en torno a la intervención en el proceso de su enseñanza y el lugar que se le dé al alumno/jugador.

Además, la enseñanza del jugar no es un acto inocente; en él se transmiten contenidos que se relacionan con la moral, la autoridad, la relación con los demás, la identidad de las personas, la política, entre otros. De un modo u otro, en cada escuela, en cada patio y en cada juego, se promueven conductas de obediencia, de colaboración, de relaciones más jerárquicas o más horizontales, se promueve la discusión o se enseña el valor moral del silencio, el juego de la educación física no puede ser visto ya como un espacio neutro o sin problemas de desarrollo o de mediación en el mismo, según el diseño curricular para el primer ciclo de Argentina 2008, sino que produce formas de experiencia tanto de lo externo el juego como también de la experiencia de lo interno de sí mismo en la que los individuos pueden devenir sujetos de un modo particular. En este proceso de aprender algo exterior, los saberes del juego, además se intenta elaborar o reelaborar alguna forma de relación reflexiva del educando consigo mismo.

La escuela tiene la función social de hacer que los niños, niñas, adolescentes y jóvenes que asistan a ella se apropien de una parte socialmente seleccionada de la cultura que la humanidad ha construido durante siglos. Ello no implica que dicha función se

agote en la transmisión de esos saberes. Sin embargo, no sólo es una función central sino que es la base misma de la legitimidad social que la escuela reivindica para sí y que la sociedad le reconoce y le reclama.

Desde esta perspectiva, el diseño curricular para la educación primaria del gobierno de la provincia de Buenos Aires 2008, muestra en el área de educación física un gran interés por exigir la enseñanza del juego. Es más, lo lúdico aparece y trata no sólo que los alumnos/as jueguen sino que sepan jugar. Esto implica para el/la docente que enseña a jugar, que su tarea no ha terminado cuando los niños/as reproducen un juego y lo juegan, sino cuando pueden pensar sobre el juego, modificar sus reglas, analizar sus acciones motrices, asumir roles que se han acordado, tomar decisiones, acordar una organización, entre otras posibilidades, que en su conjunto promueven en los niños y niñas saber jugar

Al profesor del área se le requiere que enriquezca, amplíe, favorezca, multiplique, y principalmente promueva las experiencias de juego, por lo que lo posiciona no sólo en el desafío de conocer buenos y variados juegos, sino también en saber cómo mediar y disponer los recursos necesarios para su desarrollo.

¿Cuál es el valor agregado que la educación física, como práctica escolar, le brinda al juego y por lo tanto al jugador? Dicho con otras palabras qué condiciones de las prácticas posibilitarían la producción de una forma de experiencia de juego, que a su vez, llevaría a una forma de construcción de un saber. La respuesta a ambas preguntas nos tendría que develar la diferencia entre jugar “dentro” y “fuera” de las clases de educación física. Desde este punto de vista, se formula el siguiente supuesto: la educación física no sólo enseñaría el significado y el sentido del juego, sino que además enseñaría a ser

jugador y lo que significa ser un jugador. Y por lo tanto la idea de jugar de una determinada manera no es más que la experiencia casi universal de haber transitado por la escuela. Es decir que la idea que se puede tener que jugar iría de la mano con los recuerdos de nuestra vida escolar. Así como se expresa “la escuela (común, nacional y obligatoria), que termina de ensamblarse hacia mediados del siglo XIX, se constituirá en la única institución de la modernidad con el mandato de albergar durante un período muy significativo de la vida a toda la población infantil, de manera que la escuela se termina postulando, ella misma, como aquello que el conjunto de la población tiene en común”.

Diker 2008

En este trabajo se investigan las condiciones prácticas de producción del sujeto a través de la forma de experiencias de juego que se presentan en las clases de educación física, no solo se pregunta sobre qué es el juego (la esencia, la sustancia, la identidad), sino más bien por qué jugamos como jugamos o cómo hemos llegado a jugar de esta manera y, sobre todo, cómo podemos convertirnos en otros, cómo podemos llegar a ser buenos jugadores y cómo tenemos que orientar nuestras vidas como jugadores.

Menciona que entienden los profesores por “saber jugar” en los niveles estudiados “la existencia de un saber depende de la relación entre una lengua y acciones en el campo de una práctica social determinada”, Beillerot 1998 es decir, un saber puede considerarse como un sistema simbólico al que se le añaden reglas de uso. Por lo tanto, los saberes son siempre hablados y se despliegan en una realidad social y cultural; se convierten así en prácticas sociales de saberes, que son a su vez fuente de prácticas sociales de producción de bienes y de símbolos. Por consiguiente, ¿saber algo es siempre saber hacer algo? Sí. Sin duda se puede distinguir un saber discursivo (un saber hacer) y uno prescriptivo (un saber cómo hacer) de un saber hacer. El

primero es una técnica del discurso, mientras que el segundo es una técnica de transformación de mi relación con el ambiente. Por ejemplo, se puede saber mentalmente cómo nadar y no saber nadar. Esto hace que exista una contigüidad entre los términos “saber” y “poder” ya que expresa un dominio, una relación de la posible transformación del mundo. Podríamos decir entonces que el saber del saber no es, pues, el saber decir, sino la ejecución, el acto, la práctica. El saber de una práctica es, en conclusión, un saber que no puede prescindir totalmente de la práctica porque depende de ella en alto grado, sin la práctica perdería su razón de ser.

Formula preguntas sobre “¿qué significa saber jugar?”, cuya respuesta es que “saber jugar” no se refiere necesariamente al aprendizaje de un juego en particular, sino a una actitud que se tiene con respecto a él, y que generalmente se lo asocia a una tolerancia al desacuerdo, a una disposición al compromiso, a una capacidad de cooperar, etcétera. Frecuentemente para dar cuenta de este saber los profesores suelen referirse al juego adjetivándolo como “juego limpio”, “el verdadero juego”, “jugar bien”, “competencia sana”, “juego puro”.

En cuanto a que entienden los alumnos por saber jugar ellos mencionan en su mayoría, que es: no empujarse, no pegarse, no decir malas palabras, no hacer trampas, jugar con orden, sin mandar, jugar en equipo, ser buen compañero, no sobresalir y tratar a todos por igual.

- **Informe sobre Deporte, Recreación y Juego UNICEF (United Nations International Children’s Emergency Found - Fondo Internacional de Emergencia de las Naciones Unidas para la Infancia) Agosto 2004.**

UNICEF aprovecha el potencial del deporte, la recreación y el juego dentro de sus programas en diversos países. Formando alianzas con todos los sectores de la sociedad, desde los gobiernos hasta el mundo deportivo y la sociedad civil, con el fin de promover el



acceso de los niños y las niñas a los campos deportivos y darles a conocer tanto a ellos como a sus familias los beneficios de la actividad física.

Se alienta a los gobiernos a desarrollar estrategias tanto para garantizar que se haga realidad el derecho de todos los niños a jugar, como para brindarles las oportunidades de hacerlo. Esto implica instar a los ministerios a trabajar conjuntamente y a generar recursos, y lograr que la sociedad civil y las organizaciones deportivas nacionales se comprometan a apoyar activamente estas iniciativas.

Su objetivo es que los niños y las niñas disfruten de patios de recreo, campos y estadios nuevos y rehabilitados; que las escuelas incluyan la educación física en sus planes de estudio, y que los niños y las niñas tengan espacios donde poder jugar y entretenerse sin correr peligro. Además que los maestros reciban capacitación en educación física, y que los padres y las madres, los jóvenes y los demás miembros de la comunidad se capaciten como entrenadores. Para que así nuestros niños y niñas crezcan sanos, comprometidos con sus familias y sus amigos, y preparados para el trabajo asumiendo las responsabilidades que, como ciudadanos, les corresponden.

El juego en la primera infancia, desde el momento en que nacen, y antes de empezar a hacer gorgoritos y a balbucear, los bebés comienzan a explorar. Estiran las manos, tocan los objetos, los agarran, los sacuden y se los llevan a la boca; en otras palabras, descubren poco a poco el mundo no solo con los ojos y los oídos, sino también con las manos, los pies y la boca. Los bebés juegan.

Cuando juega, el niño permanece activo. Todo el tiempo hace nuevas observaciones, pregunta y responde, hace elecciones y amplía su imaginación y su creatividad. El juego

proporciona al pequeño la estimulación y la actividad física que su cerebro necesita para desarrollarse y poder aprender en el futuro. A través del juego, el infante explora, inventa, crea, desarrolla habilidades sociales y formas de pensar; aprende a confrontar sus emociones, mejora sus aptitudes físicas y se descubre a sí mismo y sus propias capacidades. En la infancia, el juego constituye una sólida base para toda una vida de aprendizaje.

El niño en edad escolar, al ir creciendo, el niño adquiere nuevas habilidades y perfecciona las que ya tiene. Trepas, correr, saltar, brincar, son actividades que, entre muchas otras, desarrollan y fortalecen su cuerpo. Y el proceso de socialización le ayuda a dominar las habilidades de índole más formal.

Los juegos basados en reglas y el trabajo formal en equipo desempeñan un papel crucial en el desarrollo de las habilidades físicas, el sentido de la colaboración, la empatía y el pensamiento lógico del pequeño, que aprende a observar las reglas, a compartir, a respetar a sus compañeros y a esperar su turno.

El compromiso con el derecho a jugar “Los Estados partes reconocen el derecho de la niñez al descanso y la diversión, a jugar y realizar actividades recreativas apropiadas para la edad, y a participar libremente en la vida artística y cultural”. Los niños no solo tiene derecho a jugar, sino que los Estados deben “proveer oportunidades para el desarrollo de actividades culturales, artísticas y recreativas”. Artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño (1989).

Como parte de su compromiso de propiciar una vida sana y proporcionar una educación de calidad, en el Período Extraordinario de Sesiones de las Naciones Unidas sobre la Infancia, en mayo del 2002, los líderes mundiales se comprometieron a: “Promover la salud física,

mental y emocional de los niños, incluidos los adolescentes, por medio del juego, los deportes, actividades de esparcimiento y la expresión artística y cultural.” “Proporcionar instalaciones y oportunidades de acceso a actividades deportivas y de recreación en las escuelas y comunidades”. “Un mundo apropiado para los niños” (2002)

Dado el gran número de niños y adolescentes que pasan por ellas, las escuelas son el lugar ideal para el deporte, la recreación y el juego. Estas actividades mejoran la calidad de la educación porque favorecen el desarrollo integral y no solo las capacidades intelectuales del alumno. Además, aumentan el número de matrículas, estimulan el aprendizaje y mejoran la asistencia y el rendimiento. Durante las clases de educación física, los maestros dan información sobre hábitos saludables y maneras de evitar las enfermedades. Los alumnos transmiten luego esa información a sus familiares.

Los programas recreativos extracurriculares, tanto dentro de la escuela como fuera de ella, son una excelente manera de proporcionar a los niños y los adolescentes la oportunidad de continuar aprendiendo más allá del aula escolar en un ambiente seguro. La ayuda que brindan estos programas para la realización de las tareas escolares, la educación en temas de nutrición, salud e higiene, el desarrollo de habilidades necesarias para la vida y la capacitación en diferentes oficios contribuye a que los alumnos desarrollen todo su potencial.

Por último, los deportes tienen la capacidad de incentivar la participación de la familia y la comunidad en la educación. Los padres y madres pueden convertirse en agentes activos de la educación de sus hijos actuando como entrenadores y asistiendo a los eventos deportivos.

Además se mencionan los siguientes aspectos beneficiosos del deporte, la recreación y el juego basados en diferentes estudios realizados en Estados Unidos:

- ✓ Fortalece el organismo y evitan las enfermedades, la actividad física regular contribuye a la salud de los huesos, los músculos y las articulaciones, ayuda a controlar el peso corporal y a reducir los niveles de lípidos y la presión arterial. Promover la actividad física es una excelente manera de prevenir las enfermedades crónicas y, desde el punto de vista de los países, una estrategia económica para mejorar la salud pública.

La inactividad física ocasionó alrededor de 1.9 millones de muertes en el año 2000 en todo el mundo, y se estima que causó entre el 10 y el 16 % de todos los casos de diabetes y de cáncer de mama y colon, y cerca del 22 % de los casos de cardiopatía isquémica. Solo en el año 2000, los costos médicos en que incurrieron los Estados Unidos por la falta de actividad física fueron de más de 75.000 millones de dólares.

- ✓ Preparan a los lactantes para su futuro aprendizaje. De acuerdo con una investigación nacional con tres mil niños y niñas del programa de los Estados Unidos Early Head Start, el desempeño cognitivo, verbal y socioemocional de los niños de tres años que participan en los programas fue significativamente mejor que el de los niños asignados de forma aleatoria al grupo control. Los programas Early Head Start brindan a los menores oportunidades de expresarse a través del arte, la música, el movimiento, la narración de cuentos y los juegos bajo techo y al aire libre.
- ✓ Reducen los síntomas del estrés y la depresión. Diversas investigaciones han confirmado que la actividad física reduce los síntomas del estrés y la depresión en los adultos. No obstante, un estudio reciente con niños y niñas de 8 a 12 años de

tres escuelas de los Estados Unidos reveló que los menores que no practican actividades físicas se deprimen con más frecuencia que los niños activos.

Otro estudio reveló que los estudiantes de secundaria que hacen deporte son menos dados a pensar seriamente en el suicidio que los estudiantes inactivos.

- ✓ Mejoran la autoestima, Según una investigación con alumnos de séptimo grado de zonas urbanas pobres, los jovencitos que participan en deportes organizados tienen mejor autoestima y más habilidades sociales, según sus maestros. Ese estudio también encontró que los varones de 13 años que el año anterior hicieron deporte habían tenido menos contacto con la marihuana que los varones de su misma edad que no habían hecho deporte durante el mismo período.
- ✓ Mejoran el aprendizaje y el rendimiento académico. Un estudio realizado con dos grupos de cuarto grado reveló que el 60 % de los alumnos, incluidos cinco que sufrían de trastorno por déficit de atención, trabajaban mejor y se mostraban menos inquietos los días en que tenían recreo. Un descanso de 15 minutos daba por resultado un comportamiento 5 % más centrado, lo que se traducía en 20 minutos menos de trabajo durante el día.

Otro estudio mostró que niños y niñas de 6 a 12 años que dedicaron cinco horas semanales a la actividad física tuvieron un rendimiento académico significativamente mejor que los niños que hicieron solo 40 minutos de actividad física a la semana.

Una investigación con 900 alumnos de escuela secundaria para examinar los beneficios a largo plazo del deporte, reveló que los jovencitos que practicaban deporte en décimo grado tenían más probabilidades de continuar con su educación y presentaban un nivel menor de aislamiento social que los que no hacían deporte.

- ✓ Previenen el tabaquismo y el consumo de drogas ilícitas. Una encuesta realizada en 1997 entre más de 16.000 estudiantes de escuelas públicas y privadas reveló que la probabilidad de haber fumado habitualmente en el pasado, o de haberlo hecho durante el último mes, era menor entre los que hacían deporte que entre los que permanecían inactivos. (El estudio reveló también que los atletas suelen usar más tabaco en goma de mascar que los que no son atletas.) Los jóvenes deportistas también tenían menos probabilidades de consumir marihuana, cocaína u otras sustancias como LSD, heroína, éxtasis entre otras.
- ✓ Reducen la delincuencia. Las causas de la delincuencia son múltiples y complejas. El deporte podría influir indirectamente en la reducción de la delincuencia estimulando el gusto por los retos y la aventura, propiciando la utilización positiva del tiempo libre, proporcionando modelos de comportamiento a través de los entrenadores y dando a los jóvenes un propósito. Los beneficios del deporte parecen ser aún más importantes cuando se combina con programas que favorecen el desarrollo social y personal.

Algo curioso es que UNICEF cuenta con un cofre o caja de recreación, es un cofre lleno de sueños y esperanzas así lo llaman, que se proporciona a naciones en estados de emergencia o conflicto, a primera vista no es más que una caja de metal. Pero al abrirla está llena de juegos y juguetes, ayuda a sanar a los niños y niñas cuyas vidas han resultado gravemente afectadas en épocas de crisis.

La caja contiene elementos hasta para 40 pequeños, incluye diversas clases de pelotas, cuerdas de saltar, blusones de colores, tiza, cintas métricas, silbatos y libretas para anotar puntajes. Las panderetas, sonajeros, tambores, disfraces para danzar y juegos autóctonos

(adaptados a la cultura local) que estimulan a los chicos a expresarse. Una guía para los maestros, producida en cada país y traducida al idioma local, garantiza que las actividades tengan un verdadero efecto curativo.

Hay cajas llenas de balones, redes y bombas de aire; es decir, todo lo que se requiere para jugar fútbol, baloncesto, voleibol o balonmano. Esos elementos proporcionan a las comunidades el equipamiento necesario para establecer programas deportivos o incorporar uno o más deportes a los proyectos para la infancia y la adolescencia que ya están en marcha. Esos elementos se utilizan actualmente para crear ligas infantiles femeninas, impartir clases de educación física en las escuelas y crear clubes deportivos locales.

Los materiales que se incluyen brindan acceso al juego, al estímulo intelectual y al aprendizaje temprano, además de ayudarles a recuperar una sensación de normalidad. Mediante ese proceso, los niños y niñas de corta edad disfrutan de un ámbito protector que alienta su desarrollo y fomenta su salud física y mental, su crecimiento, su capacidad de aprendizaje, sus actitudes sociales y emocionales y su capacidad productiva. Cada conjunto de materiales contiene también una Guía de Actividades con instrucciones para el empleo de los diversos componentes del mismo según la edad y la inclinación de cada niño.

➤ **Educación Física de Calidad EFC, guía para los responsables políticos UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura) Francia 2015.**

Esta guía funciona como una fuente de información para impartir una educación física de calidad a todas las edades, desde la educación infantil hasta la secundaria. En este sentido, representa un marco de apoyo a los responsables políticos (jefes de departamento o altos

funcionarios de los ministerios) para rediseñar la política de educación física y acelerar el desarrollo de varias dimensiones del capital humano de una manera única e integral. La UNESCO es la agencia de las Naciones Unidas encargada de promover la educación física y el deporte a través de una acción concertada, colaborativa y participativa para apoyar el desarrollo integral de cada individuo.

El deporte y la educación física son esenciales para los niños y la juventud, una vida sana, sociedades resistentes y la lucha contra la violencia. Pero esto no sucede de forma espontánea la acción de los gobiernos y el apoyo de la comunidad internacional son necesarios. El derecho fundamental de acceder a la educación física está consagrado en la Carta Internacional de la Educación Física y el Deporte de la UNESCO (1978), tenemos que hacer mucho más para garantizar este derecho que se realiza plenamente por todos. Este es el objetivo de la Guía para Educación Física de Calidad, desarrollada con socios de la ONU basándose en una larga cooperación, incluso durante la quinta Conferencia Internacional de Ministros y Altos Funcionarios Encargados de la Educación Física y el Deporte (MINEPS V) en Alemania, 2013.

Presenta tres principios fundamentales la igualdad, la protección y la participación significativa el documento está diseñado para ayudar a los Estados Miembros en el desarrollo y la consolidación de la política y la práctica inclusiva, para garantizar la alfabetización física de cada niña y niño. La alfabetización física y participación cívica, la educación física única asignatura curricular cuyo enfoque combina la competencia corporal y física con la comunicación y el aprendizaje basado en valores, representa un portal de aprendizaje para desarrollar las aptitudes necesarias para tener éxito en la sociedad. Así como logros académicos, la práctica regular de educación física de calidad y otras formas de actividad física puede mejorar la capacidad de atención del niño, mejorar su control cognitivo y acelerar su procesamiento cognitivo. La



Inclusión, la educación física de calidad es una plataforma de inclusión más amplia en la sociedad, especialmente en términos de desafío al estigma y superación de estereotipos. Contribuye a la salud, la educación física es el punto de entrada hacia la práctica de una actividad física durante toda la vida. En todo el mundo, muchas de las principales causas de mortalidad están relacionadas con enfermedades no transmisibles (ENT) asociadas al sedentarismo, como la obesidad, las enfermedades cardíacas, los accidentes cerebrovasculares, el cáncer, las enfermedades respiratorias crónicas y la diabetes. De hecho, se puede decir que el sedentarismo es el responsable de entre el 6 y el 10% de todas las muertes causadas por ENT. Para garantizar la consecución de todos sus beneficios, es preciso que exista inversión pública, un entorno propicio y una ejecución de los programas de alta calidad.

“La educación física en la escuela y en todas las demás instituciones educativas es el medio más efectivo para dotar a todos los niños y jóvenes de competencias, aptitudes, actitudes, valores, conocimientos y comprensión para su participación en la sociedad a lo largo de la vida.”  
Declaración de Berlín 2013 – Conferencia Internacional de Ministros encargados del Deporte de la UNESCO (MINEPS V)

Esta guía define términos como los siguientes:

- Actividad física (AF) es un término amplio que comprende cualquier movimiento corporal que exija gasto de energía. Además de la educación física y el deporte, la AF incluye el juego activo y actividades habituales y cotidianas como andar o ir en bicicleta, así como las tareas domésticas y la jardinería. (Fuente: adaptation de Association for Physical Education (AFPE) Health Position Paper, 2008)

- Educación Física de Calidad (EFC) es la experiencia de aprendizaje planificada, progresiva e inclusiva que forma parte del currículo en educación infantil, primaria y secundaria. En este sentido, la EFC actúa como punto de partida de un compromiso con la actividad física y deporte a lo largo de la vida. La experiencia de aprendizaje que se ofrece a los niños y jóvenes a través de las clases de educación física debe ser apropiada para ayudarles a adquirir las habilidades psicomotrices, la comprensión cognitiva y las aptitudes sociales y emocionales que necesitan para llevar una vida físicamente activa. (Fuente: adaptación de Association for Physical Education (AFPE) Health Position Paper, 2008)
- Espacios seguros: ambientes seguros y carentes de amenazas, que sean estimulantes, propicios e inclusivos. (Fuente: UNICEF, Child Friendly Spaces, 2009)
- Deporte: todas las clases de actividad física que contribuyen a la buena forma física, al bienestar mental y a la interacción social. Incluyen el juego, el esparcimiento, el deporte organizado, improvisado o competitivo y los juegos o deportes tradicionales. (Fuente: Grupo de Tareas Interinstitucional de las Naciones Unidas sobre el Deporte para el Desarrollo y la Paz, 2003)
- Valores del deporte: valores centrales del Movimiento Deportivo, ideas y principios que giran en torno al juego limpio, el respeto, la honradez, la amistad y la excelencia. Las organizaciones deportivas tienen la responsabilidad de defender y proteger estos valores. (Fuente: la Carta Olímpica, 2013)

Un currículo de educación física de calidad promueve la competencia motriz para estructurar el pensamiento, expresar sentimientos y enriquecer la comprensión. A través de la competición y la cooperación, los alumnos asimilan el papel que cumplen las reglas estructuradas, las

convenciones, los valores, los criterios de rendimiento y el juego limpio, celebran las diferentes contribuciones de los demás y valoran las exigencias y los beneficios del trabajo en equipo. Además, el alumno entiende cómo reconocer y gestionar el riesgo y cumplir con las tareas asignadas así como asumir la responsabilidad de su comportamiento. Los estudiantes aprenden a lidiar tanto con el éxito como con el fracaso y a evaluar los resultados en relación con logros anteriores, propios y ajenos. Durante estas experiencias de aprendizaje, la educación física de calidad les expone a valores claros y coherentes y refuerza el comportamiento pro social a través de la participación y el rendimiento.

Para muchos niños, especialmente los procedentes de entornos menos favorecidos, la educación física representa las únicas sesiones regulares de actividad física. Por lo tanto, es especialmente importante que los niños obtengan su derecho a recibir una educación física de calidad. En sus recomendaciones Mundiales sobre Actividad Física para la Salud, la OMS (Organización Mundial para la Salud) concluye que para lograr los beneficios para la salud física y mental, los niños de 5 a 17 años deberían acumular un mínimo de 60 minutos diarios de actividad física moderada o vigorosa. OMS 2010.

En la 66ª Sesión de la Asamblea Mundial de la Salud se estableció la Meta Mundial de Aplicación Voluntaria de obtener, para 2025, una reducción relativa de la prevalencia de actividad física insuficiente en un 10%. Entre las opciones de política asociadas destaca el enfoque explícito en la mejora de la prestación de educación física de calidad en contextos educativos (desde la educación infantil hasta secundaria), incluyendo oportunidades de actividad física antes, durante y después de la jornada escolar formal, dentro de los currículos escolares. OMS 2013. Dada la importancia de la alfabetización física para un desarrollo humano integral, los responsables políticos deben hacer hincapié en ella, apoyando a través de programas de

educación preescolar que fomenten el juego activo todos los días (correr, saltar, trepar, bailar y saltar). La promoción de la alfabetización física debe por tanto seguir siendo un elemento fundamental de cualquier currículo de educación física durante la educación primaria y secundaria. El entorno de aprendizaje es fundamental para una educación de buena calidad y debe incluir entornos físicos y sociales seguros, saludables y protectores para los estudiantes y profesores que en ellos aprenden y trabajan.

Los estudiantes demuestran capacidad para participar en educación física en una serie de niveles, asumiendo diferentes papeles como líderes y como participantes.

A la vez manifiestan una actitud positiva hacia la participación y demuestran conocer los beneficios de adoptar y mantener un estilo de vida saludable y activo.

- **Los juegos tradicionales persisten en medio de la violencia y la tecnología, reportaje diario1.com por Joaquín Argueta y Wendy García, diciembre 2014.**

En El Salvador aún se practican algunos juegos considerados tradicionales. Pero, poco a poco, se acentúa el desinterés por estos juegos, más allá de la tecnología, ante el crecimiento de la violencia e índice delincuencia.



Elevar o volar piscuchas, bailar trompo, jugar peregrina, yoyo o chibolas son juegos que el paso del tiempo ha convertido en una bonita estampa mental de varias generaciones, que usaban los recesos escolares o las tardes luego de la escuela para reunirse y practicarlos. La niñez salvadoreña al menos buena parte de ella se preguntará de qué trata más de uno de estos juegos tradicionales, sobre todo cuando tienen frente a ella una cantidad numerosa de dispositivos móviles, con los que reproducen videojuegos o aplicaciones con los que el mundo virtual les sirve de entretenimiento. Estas tecnologías, poco a poco, desplazan la tradición en la que grupos de niños se reunían en las calles para jugar al compás de las emociones que les transmitían la variedad de juegos tradicionales, esas manifestaciones culturales que se vinculan a patrones de conducta y a significados simbólicos de acciones humanas que se transmiten a través de grupos culturales.

Pero, ¿qué está llevando a su desvanecimiento? Para algunos hay un claro desinterés, ante las nuevas tecnologías, pero para otros, como la profesora de educación básica del Centro Escolar “Cantón Calderas” del municipio de Apastepeque, en San Vicente, Marta Alicia Munguía, el factor violencia tiene un gran peso en que no se practiquen. Según manifiesta, a los niños de hoy no les llama la atención jugar trompo o chibolas, porque encuentran más emoción en reproducir patrones de violencia que observan en la televisión y en los videojuegos. “Lo que influye bastante en ellos (los niños) es la televisión, los videojuegos y los programas violentos, porque los niños tratan de imitar y reproducir todo lo que ven en estos programas”, menciona Munguía.

A la pérdida de esta tradición se abona el alto índice delincencial que se registra en los diferentes cantones y comunidades de los municipios del país. Para los adultos la violencia que se vive en la actualidad convierte a estos juegos en nostalgia, en una imagen o recuerdo que les

ilustra cada una de las emociones y alegrías que les transmitieron los diferentes juegos que, ahora, se consideran de antaño o tradicionales.

En un país que tuvo un 2014 violento (solo entre el 1 de enero al 20 de noviembre del 2014, se registraron 3,387 homicidios, según datos de la Policía Nacional Civil), estaría llevando a que los niños permanezcan en sus casas a andar en la calle. “Los niños ya no andan en la calle... antes sí salían a jugar ladrón librado y la peregrina en el pasaje; pero ahora con esta situación (delincuencial) que no garantiza que de repente va aparecer alguien corriendo, los papás son más precavidos con sus hijos”, sostiene, a la vez que enfatiza, Ernestina del Carmen Cruz Ayala, técnico de la Dirección Nacional de las Casas de la Cultura, refiriéndose al peligro que corren los niños al salir a jugar afuera de las casas.

Las tradiciones, la cultura y los juegos están expuestos a la evolución y no es de extrañar que solo permanezcan aquellos que logren transmitir placer y alegría a los niños. Sin embargo, las autoridades encargadas de educación, deporte, recreación, desarrollo y promoción cultural en el país hacen poco para rescatar y mantener viva la variedad de juegos tradicionales a nivel nacional.

Según datos del Ministerio de Educación (MINED), desde el 2010, impulsan un plan que consiste en implementar “recreos dirigidos” con el cual buscan rescatar parte de estos juegos tradicionales e incentivar a los niños a que los practiquen. No obstante, hasta finales del 2014, cuatro años después de implementado el proyecto, solo mil 600 de los 6 mil centros escolares públicos con los que cuenta el MINED implementan esta iniciativa. Asimismo, las autoridades de Cultura no documentan la información de cada juego para poder dejar un legado para que las nuevas generaciones los conozcan. Pero el llamado a preservarlos con urgencia es claro: la

antropóloga de la Dirección de Patrimonio Cultural del Museo Nacional de Antropología (MUNA), Beatriz Castillo, el tema de los juegos tradicionales “es algo urgente de investigar, de conservar, de tratar de ver que no se pierdan”.



Castillo agregó que la década de los 70s fue cuando más información se documentó acerca de los juegos tradicionales, ya que el Ministerio de Educación, de aquellos años, publicaba cada mes un ejemplar de la revista “Arte Popular” la cual describía los diferentes tipos de juegos y daba información relacionada a este tema. También fotografiaba las diferentes facetas de los niños cuando se divertían a la hora de practicar estos juegos en las escuelas. Algunos de los juegos que se describían en la revista “Arte Popular”, publicada en la década de los 70s, ya no son practicados ni conocidos. Entre los juegos que más sobresalían están: El pecado, Mica envenenada, Mica oso, Saltaburro, El caracol o aquellos que se acompañaban de letras musicales como “Componte niña componte” o “Chanchavalancha”, entre otros.

Ernestina Cruz Ayala, técnica de la Dirección Nacional de la Red de Casas de la Cultura, aseguró que como dirección han elaborado folletos con la información de los diferentes juegos que aún se mantienen en el país para que sean repartidos por medio de las casas de la cultura cuando estas realicen festivales de algún juego tradicional. “Como Casas de la Cultura se han elaborado folletitos, no ha full color, pero se imprimieron documentos, estoy hablando de otros tiempos, para que cuando algunas casas hagan eventos repartan estos folletos con la información de los diferentes juegos”, comentó Ayala. Además, agregó que lo último que recuerda sobre la

documentación de los diferentes juegos tradicionales es una investigación y recopilación que realizó La Casa de la Cultura de Coatepeque, en Santa Ana, en los 90s.

De lo más reciente que se puede encontrar plasmado en papel se encuentra un libro de la Dirección de Publicaciones e Impresos (DPI), publicado en 2010, llamado “Los juegos que jugamos” que es una compilación de los juegos que aún se practican en algunas escuelas y comunidades del país.

Nelson Flores artesano salvadoreño que comercia artículos en el mercado de artesanías, recuerda que hace unos 20 o 30 años la historia era diferente, debido a que no se conocía nada de lo que ahora son las nuevas tecnologías. Por tanto, los juegos tradicionales eran el único entretenimiento que los niños tenían en las escuelas y en las comunidades donde crecían. “Antes habían épocas específicas en las que se vendía cada producto. Antes hacían concursos de juegos tradicionales y daban premios. Pero ahora la tecnología ha venido a cambiar todo lo que es la artesanía”, aseguró.



El local comercial que data desde hace 42 años, donde se dedica a vender los productos que elabora en el taller artesanal que heredó de su familia, está ubicado en el Mercado Nacional de Artesanías el cual se encuentra a un costado del Centro Internacional de Ferias y Convenciones (CIFCO), en San Salvador. Nelson Flores es hijo de un artesano nato de todo lo que se refiere a



los juegos tradicionales o todo lo que involucre cuero. También es propietario de un oasis donde el recuerdo es el manantial que le da vida a la nostalgia que está dejando los juegos en quienes los practicaron o conocieron. Es dueño de un espacio repleto con un sinnúmero de adornos que representan las tradiciones típicas representativas de los salvadoreños. Nelson hace la invitación para que visiten el Mercado de Artesanías, para que puedan conocer los diferentes juegos tradicionales y el colorido que identifica a los salvadoreños. Asegura que la única forma para hacer que las nuevas generaciones conozcan los juegos de antaño es que los padres les cuenten o les enseñen a practicarlos. “La única forma para hacer que los juegos tradicionales no se pierdan es enseñándole a nuestros hijos, es transmitiéndolos de generación en generación”, menciona.

Casas de la Cultura, sin fondos para promocionar, a pesar de que una de las líneas de trabajo de la Red de Casas de la Cultura es promover los juegos tradicionales para rescatar la memoria histórica, resulta difícil, para los directores de cada casa realizar actividades que promuevan y fomenten este tipo de juegos. Para Irma Isabel Fuentes, directora de la Casa de la Cultura del municipio de Santo Domingo, en San Vicente, el presupuesto “no alcanza”. La falta de presupuesto la llevó a suspender, el pasado 23 de octubre, el Festival de Juegos Tradicionales que tenía programado en su municipio debido a la falta de fondos.

El presupuesto para la red de casas de la cultura anualmente es de 389 mil dólares. Esta cantidad es distribuida entre las 157 casas de la cultura que funcionan a nivel nacional. “Prácticamente a cada casa de la cultura lo que se le dan son \$1,000. Estamos hablando de mil dólares anuales no mensuales, que galán sería que se pudiera dar mensuales. A excepción de las cabeceras departamentales porque tienen un poco de mayor actividad se les da 2 mil dólares”, declara Luis Antonio Guzmán, coordinador de las Casas de la Cultura de Oriente. El monto destinado a cada casa cubre los gastos de servicios básicos y de algunos proyectos culturales.

Pero, para obtener otros ingresos o ayudas, las casas de la cultura deben gestionar proyectos o buscar alianzas para poder recibir ingresos extras y así mantenerse en el transcurso del año.

En octubre del año 2013, alusivo a la niñez salvadoreña, Ahuachapán, Sonsonate, Chalatenango, Morazán, San Miguel, San Vicente, San Salvador, Cuscatlán, Usulután y La Libertad fueron los departamentos donde más se registraron actividades sobre juegos tradicionales realizadas a través de las casas de la cultura. En total fueron 32 actividades realizadas, entre las que están, ferias, concursos, talleres y exposiciones, según detalló la agenda nacional de la Red de Casas de la Cultura.

## **2.1.2 Antecedentes Históricos**

### **2.1.2.1 El juego en la historia de la humanidad sus orígenes y los primeros pedagogos**

El juego forma parte del comportamiento humano y de la cultura de cada sociedad, y ha estado presente a lo largo de toda la historia de la humanidad. Los niños de todas las épocas han jugado. Desde el punto de vista de la antropología cultural se ha comprobado que el juego infantil posee connotaciones diferentes según el contexto cultural. Esto es debido a que cada cultura tiene unos elementos que lo caracterizan. En las primeras sociedades industriales, el trabajo infantil era una práctica común, el tiempo y el espacio dedicados al juego eran mínimos, incluso podía estar mal considerado por su carácter improductivo. En la Antigua Grecia el juego se denominaba “Padeia” para referirse a expresiones espontáneas del juego y agón para referirse al desafío que proponen los juegos de competición. Pero en latín también existe “ludus” que significa jugar, y alude tanto al juego infantil como al recreo y la competición. Cada disciplina, autor o corriente prioriza unas variantes frente a otras. Todas estas cuestiones hacen valorar el juego como un recurso didáctico con un alto valor educativo.

**Orígenes del juego:** Estudios muestran descubrimientos en Irán datados de 3000 años A.C, lo que demuestra que ya se ofrecían objetos a los bebés para jugar. Los sonajeros más antiguos se fabricaban de vejigas de cerdo o de garganta de pájaros, los que se llenaban de piedras para que el sonido producido estimulara la curiosidad de los niños más pequeños. El juego ha estado siempre presente en la naturaleza humana y ha formado una parte esencial de la cultura. A lo largo de la historia el juego ha ido evolucionando y siempre han cumplido una función de aprendizaje social muy importante, presente en todas las civilizaciones humanas.

En Mesopotamia, las clases dirigentes de Sumer, jugaban a un juego de tablero único de aquella época, el juego real de Ur. También se ha encontrado canicas, dados y juegos similares al dominó. En Egipto y Mesopotamia se jugaba al “Senté” similar al ajedrez, y tanto en Egipto como en la antigua china se habían inventado las marionetas.

Tanto en Grecia como en Roma el juego estaba presente en la vida cotidiana de los pequeños. Algunos de los juguetes de esta época son las pelotas de cuero, canicas, peonzas (juguetes semejantes a un trompo que se caracterizan por girar sobre sí mismos, y no utilizan cuerda, son solo de madera y se impulsan manualmente) y muñecas de hueso, marfil o cerámica. El juego de la oca también tiene su origen en Grecia y cobró especial importancia en la Edad Media, al atribuirle un sentido religioso. En Grecia los juegos Píticos o los Olímpicos, constituían el eje central de importantes ceremonias religiosas. En el imperio romano, también, se han encontrado juegos de rayuela (peregrina) grabados en suelo romano. En la edad media se utilizaban pocos juguetes y la mayoría de los juegos eran al aire libre.

En el Renacimiento se produce un cambio de mentalidad, se centran en el hombre y no en Dios. Los juegos toman fuerza, se revitalizan los juegos al aire libre y aparecen los primeros artesanos, las primeras fabricaciones son muñecas de madera.

En el siglo XVII surge el pensamiento pedagógico moderno, que concibe el juego como elemento educativo que facilita el aprendizaje. En el siglo XVIII, la visión del juego como instrumento pedagógico se impone en los pensadores de la época. Rousseau desde su obra el Emilio fue un gran ejemplo, Ya en el siglo XIX surgen las primeras teorías sobre el juego. Aparecen las principales escuelas pedagógicas y gran variedad de juguetes.

**El juego en los primeros pedagogos:** Hasta la edad media la infancia no se consideraba como tal y no es hasta el siglo XIX con la incorporación de la mujer al trabajo cuando aparecen instituciones dedicadas al cuidado de niños. Se descubrió la infancia como una etapa crucial en la vida y la escolarización se extiende por sistemas a todos los ciudadanos. Durante siglos ha imperado el modelo de escuela tradicional, donde el maestro tenía un papel de trasmisor activo de información y el niño era un receptor pasivo, que debía mantenerse en silencio absoluto. Frente a este modelo tradicional nace la Escuela Activa, cuyos ideólogos son Rousseau, Pestalozzi y Fröebel entre otros.

Rousseau, fue el precursor del nuevo modelo de escuela que parte del respeto. Considera necesario dar importancia a la educación desde los primeros años. En su obra "Emilio", afirma que la libertad es el primero de los derechos naturales del hombre, y se manifiesta en contra de la enseñanza tradicional por su rigidez, severidad, el uso del castigo corporal y psicológico que anula la personalidad del niño.

Pestalozzi, destacó el papel de la familia en la educación de los más pequeños. Hace especial hincapié en la importancia de la educación en el desarrollo del niño y la importancia de la coordinación entre familia y escuela. Basa su modelo educativo en la intuición y la asimilación progresiva desde lo más simple a lo más complejo.

Fröebel, considerado el precursor de la educación preescolar, quien comprendió la utilidad del juego para desarrollar una educación integral, el juego espontáneo favorecía el desarrollo de la personalidad a diversos niveles y lo utilizó en su metodología. Formuló nuevos métodos y materiales educativos e ideó juegos y actividades. Creó el Kindergarten (jardín de infancia) y los bloques de construcción. (Beatriz, 2012)

### **2.1.3 El Juego**

Presentamos algunas bases o teorías al respecto de que son los juegos, seguido de plantear unas definiciones de tradiciones para culminar con breves definiciones de juegos tradicionales. Más adelante se verán en profundidad las teorías del juego, pero para nuestro uso presentamos tres teorías que satisfacen nuestro interés:

El juego según Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia. Para Groos, el juego “sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”. En conclusión, define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebé cuando sea grande.

Según Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Y terminamos con Vygotsky (1924), quien dice que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. El establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Vygotsky y Piaget mantienen la concepción constructivista del aprendizaje. Piaget afirma que los niños dan sentido a las cosas principalmente a través de sus acciones en su entorno, Vygotsky destacó el valor de la cultura y el contexto social, asumía que el niño tiene la necesidad de actuar de manera eficaz y con independencia y de tener la capacidad para desarrollar un estado mental de funcionamiento superior cuando interacciona con la cultura (igual que cuando interacciona con otras personas). Karl Groos, el juego representa etapas biológicas en el ser humano y que son reacciones y necesidades naturales e innatas que lo preparan para su etapa adulta. (piaget-vygotsky-kroos, 2012; Venerandablanco, 2012)

#### **2.1.4 Tradición**

El termino tradición alude a los valores, creencias, costumbres y formas de expresión artística característicos de una comunidad, en especial a aquellos que se transmiten por vía oral. Lo tradicional coincide así, en gran medida, con la cultura y el folklore o la sabiduría popular. Otra acepción es la que semánticamente deriva del latín: traditio, la tradición es el conjunto de

bienes culturales que se transmite de generación en generación dentro de una comunidad. Se trata de aquellas costumbres y manifestaciones que cada sociedad considera valiosas y las mantiene para que sean aprendidas por las nuevas generaciones, como parte indispensable del legado cultural.

La tradición, por lo tanto, es algo que se hereda y que forma parte de la identidad. El arte característico de un grupo social, con su música, sus danzas y sus cuentos, forma parte de lo tradicional, al igual que la gastronomía y otras cuestiones (los juegos por ejemplo).

### **2.1.5 Juegos Tradicionales**

Existen diferentes definiciones de juegos tradicionales pero citamos a los siguientes autores que plantean sus definiciones de la siguiente manera:

Mizrahi (2006), citando a Aretz (1998), define como “juegos folklóricos en donde resumen experiencias colectivas de generaciones y por ello constituyen un medio precioso de enseñanza en tanto el niño se enriquece jugando”.

Mizrahi (2006) y Bolívar (2001), conceptualizan como juegos populares, a todos los que pertenecen a la cultura popular y constituyen un elemento esencial para preservación de nuestras tradiciones, la identidad nacional y la integración del niño al medio que se desenvuelve.

(Huizinga, 1938) “los juegos populares reviven de generación en generación, pasan de un pueblo a otro, evolucionan y se modifican hasta que forman parte de los rasgos populares propios de cada cultura o región”

### **2.1.6 Historia de la Educación Física en El Salvador**

La historia de la Educación Física en El Salvador, se remonta 1919 con la presencia de la señorita francesa Juana Push quien apasionada por el baloncesto introdujo la clase de Educación Física y Deporte en el Colegio Técnico de Señoritas transformado después en la Escuela Normal España.

En 1925 el norteamericano Cano Mack Scotch y Harold Frindel fueron contratados por el Gobierno para impartir cursillos de preparación de Instructores de baloncesto para las escuelas de San Salvador, doce años más tarde los contrataron para preparar Instructores de Educación Física para las escuelas. En 1940 a propuestas del Diputado Ricardo Sandoval Martínez se creó la Dirección de Educación Física siendo su primer Director el Profesor José Andrés Orantes, quien al mismo tiempo era Sub Secretario de Cultura, es así que en 1968, se da la Reforma Educativa en el país bajo la dirección del Licenciado Walter Beneke como Ministro de Educación dentro de ella impulso la Educación Física y el Deporte Escolar.

Gracias a un Convenio Cultural el Ministerio obtuvo los servicios profesionales de un grupo de 13 técnicos del Japón, quienes con varios salvadoreños planificaron y estructuraron en 1969 la Escuela Superior de Educación Física de la Ciudad Normal Alberto Masferrer, que serviría entre otras cosas para preparar en un periodo de 2 años a los futuros profesores de Educación Física, para los cuales en 1970 en el país, habían egresado 81 profesores capacitados para impartir clases de Educación Física a niños de 1° a 9° Grado.

La Escuela Superior de Educación Física, funciono en el actual Polideportivo Acuático El Polvorín, y fue cerrada en 1995; durante el Gobierno del Doctor Armando Calderón Sol; debido a



que se creía que existían demasiados profesores de Educación Física y durante el Periodo de la guerra no se le dio importancia a esta disciplina.

De esta manera funciono la Educación Física en el Sistema Educativo Público Nacional hasta el año 2007, cuando el Ministerio de Educación como parte del Plan Nacional 2021; impulsado por el Presidente Elías Antonio Saca, y la Ministra de Educación Darlyn Meza, clasificaron aquellas personas que reunían los requisitos mínimos para ser profesores de Educación Física, un total de 1687 Maestros, fueron capacitados y escalonados en un periodo de tres meses. A partir del 1° de Abril del año 2008, se crea la Academia de Educación Física del Instituto Nacional de los Deportes INDES, con el objetivo de profesionalizar al personal dedicado al deporte, árbitros, entrenadores, nutricionistas, kinesiólogos, así como la formación de docentes y licenciados en Educación Física.

En la actualidad el MINED implementa un nuevo Programa de Educación Física a partir del año lectivo 2008, siendo este parte del Plan General de Nación 2021. (Hernandez, S F)

## **2.2. Fundamentos Teóricos**

### **2.2.1 Importancia del Juego en la Escuela**

El juego en el recreo en los centros educativos convierte al niño en descubridor de sí mismo y se orienta en la autonomía, la libertad concedida, facilitando que los alumnos boten su inseguridad y se manifiesten con la risa, participando, opinando y siendo parte del grupo. (MINED, 2010)

Los alumnos cuantos más juegos practiquen, más le estamos facilitando un espacio de encontrarse, de ser creativos, desarrollo de su conducta motriz en función de sí mismo. Aprender

a jugar en equipo, cooperando, comunicándose, organizándose, necesita tiempo, un tiempo que puede variar de un grupo a otro. A mayor nivel de cohesión interna de un grupo, menor será el tiempo que tarda un grupo en obtener sus objetivos de trabajo educativo.

El juego es importante para desarrollar la creatividad. El niño que no juega, está privado de la alegría, de crear, de compartir, de sentirse parte de, de comunicarse, sentirse libre, de valorar resultados, de juzgar y analizar, de sentirse importante de expresarse y más.

La escuela debe ayudar al niño en:

- ✓ Despertar su curiosidad
- ✓ Desarrollar un pensamiento activo y espíritu creador
- ✓ Juzgar y analizar opiniones y actitudes
- ✓ Adquirir hábitos y actitudes de trabajo, aprendiendo a aprender jugando
- ✓ Expresarse a través de diferentes medios, orales, visuales y corporales

### **2.2.2 Teoría sobre el Juego**

Al respecto, Huizinga, citado por Puentes (1995), señala que "el juego es una acción libre que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales, según reglas libremente aceptadas; tiene un fin en sí misma acompañada de sentimiento de tensión y alegría". Por otra parte, Castañeda (1999), define el juego como "una necesidad natural y el ejercicio de una actividad indispensable en su proceso de desarrollo psíquico, físico y social".

Infiere el autor que según estas definiciones el juego se concibe como una actividad creadora, auto-educativa, que origina intereses, satisface necesidades, produce placer,

entretenimiento y aprendizaje, convirtiéndose en un medio, a través del cual el niño expresa sentimientos, adquiere conocimientos, se socializa, organiza, desarrolla y afirma su personalidad.

Estas interpretaciones son conocidas como teoría sobre el juego, destacando los aportes de Stanley, citado por Puentes (1995), el cual apoyándose en las teorías de Piaget (1995), señala la teoría del descanso o recreación, ésta "considera al juego como una actividad que libera a la persona humana de problemas, inquietudes y cansancio, viene a ser un recreo después del trabajo".

Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, "esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida".

Este teórico, estableció un precepto: "el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo". Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta

perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebés verdaderos, hace el “como si” con sus muñecos).

Es así que, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebé cuando sea grande.

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

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

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

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

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

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica, formular y probar hipótesis abstractas.

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

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

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente, Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado. (piaget-vigotsky-kroos, 2012)

### **2.2.2.1 Diferencias y Semejanzas entre las Teorías**

Como una semejanza importante se puede destacar el hecho de que Vygotsky y Piaget mantienen la concepción constructivista del aprendizaje. Sin embargo, mientras Piaget afirmaba que los niños dan sentido a las cosas principalmente a través de sus acciones en su entorno, Vygotsky destacó el valor de la cultura y el contexto social, que veía crecer el niño a la hora de hacerles de guía y ayudarles en el proceso de aprendizaje. Vygotsky, asumía que el niño tiene la necesidad de actuar de manera eficaz y con independencia y de tener la capacidad para desarrollar un estado mental de funcionamiento superior cuando interacciona con la cultura (igual

que cuando interacciona con otras personas). El niño tiene un papel activo en el proceso de aprendizaje pero no actúa solo.

La teoría de Piaget trata especialmente el desarrollo por etapas y el egocentrismo del niño; este teórico hace énfasis en la incompetencia del niño y al no tratar los aspectos culturales y sociales, generó que otros teóricos como Vygotsky y Groos demostraran en sus estudios, que Piaget subestimaba las habilidades cognitivas de los niños en diferentes ámbitos. También es importante resaltar que para Karl Groos, el juego representa etapas biológicas en el ser humano y que son reacciones y necesidades naturales e innatas que lo preparan para su etapa adulta; mientras que para Vygotsky indica que los niños en la última etapa de preescolar, realizan fundamentalmente, el juego protagonizado, de carácter social y cooperativo; pero también reglado, donde se da la interacción de roles, por tanto la cooperación, que consiste en colocarse en el punto de vista de la otra persona; es lo que más tarde va a generar el pensamiento operativo que permite la superación del egocentrismo infantil.

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

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

Existen diferentes teorías sobre el juego algunas más clásicas y otras más actuales. Se describen las más conocidas e importantes teorías para que cada uno saque sus propias conclusiones.

### **2.2.2.2 Posturas clásicas:**

#### **a) Teoría del descanso o del recreo:**

Su principal representante Sheritel; sostuvo que el cambio de actividad u ocupación proporciona la posibilidad de recrear las partes fatigadas del sistema nervioso, en tanto que otras partes entran en actividad. Este criterio hizo establecer los recreos en las escuelas.

Lazarus y Steinthal, definieron al juego como "descanso", basándose en que en la recreación se hace posible el equilibrio entre una parte fatigada del sistema nervioso, causada por el trabajo. La crítica es que en este planteamiento se sostiene que el niño juega para cansarse y no para descansar.

#### **b) Teoría del exceso de energía:**

Ha sido propugnada por Herbert Spencer, basada en los escritos filosóficos de Friedrich y Schidller. Esta teoría entiende que el juego se usa como una especie de liberación o canalización del exceso de energía que acumulamos en un momento dado, y que no ha sido usada para ninguna otra actividad productiva o concreta. El juego sirve, para gastar el sobrante de energía que todo organismo joven tiene y que no necesita, pues sus necesidades están satisfechas por otros. En cierta medida, es cierto que cuando practicamos deporte sentimos (cuando no lo hacemos por un periodo relativamente largo comparado con lo que estamos acostumbrados) que estamos "desesperados" por consumir esas energías, y no vemos la hora de empezar a movernos o a divertirnos físicamente con lo que nos apasiona. Esto se relaciona directamente, de forma indudable, con las endorfinas y aquellas sustancias que generan placer al ejecutar una actividad física. Pero también es cierto que si esta teoría fuera aplicable no solo a los deportistas, no



existirían las personas obesas o con exceso de peso o en definitiva, las personas sedentarias que no juegan (ni siquiera a juegos de mesa o juegos de azar) ni hacen deporte alguno.

Formulada por Schiller y desarrollada por Hebert Spencer. “El juego es la descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energías. Spencer busco la razón del juego en la existencia de un excedente de energía, que pugnando por evadirse del organismo infantil se desplegaría por los centros nerviosos”.

Esta teoría ha tenido sus criticas ya que el juego no siempre es para gastar energías, si no para reponerse. Los niños no solo imitan a los adultos, sino también ellos tienen su propia actividad creadora.

### **c) Teoría del ejercicio preparatorio o de la anticipación funcional:**

Por su parte, el alemán Kart Groos (1898, 1901) concibe el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que estos estén completamente desarrollados. El juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta. El fin del juego es el juego mismo, realizar la actividad que produce placer. Es más cercana al concepto actual que tenemos sobre el juego. Sostiene que el juego es necesario para la maduración psicofisiológica y que es un fenómeno que está ligado al crecimiento.

Esta teoría del juego consiste en una preparación para la vida, ya que el niño desarrolla las funciones vitales, entendiendo que el adulto es un ejemplo a imitar por los menores.

Groos ha definido el juego como “El agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida”. Con el juego se logra que los instintos que están incipientes, se motiven, se perfeccionen y se activen las ocupaciones que realizaron cuando

mayores. Considera al juego como “un ejercicio de preparación para la vida y cada especie desarrolla, mediante el, algunas virtudes específicas que luego le ayudaran a subsistir”.

La crítica dice que interpretar lo que dice Groos al pie de la letra es absurdo, significaría aceptar que el mundo estaría lleno de soldados, jinetes, pilotos, ya que estos son los juegos que representan los niños.

#### **d) Teoría del juego como atavismo o recapitulación:**

Es sostenida por un autor llamado G.S Hall iniciado ya el siglo XX, que se basa en las teorías evolucionistas, que asocian el juego a la cultura humana y proponen que cada individuo reproduce el desarrollo de la especie, por eso el niño realiza el juego, como actividades que sus ancestros realizaron.

Es cierto que existen muchos juegos que pueden enmarcarse dentro de esta categorización, como ocurre con el antiguo juego de pelota maya, que era un ritual a la vez que un juego, y donde el equipo perdedor era “sacrificado” de una forma simbólica. Sin embargo, hay muchos otros, también llamados «juegos», que fueron creados recientemente, y aunque probablemente pueden ser movidos por instintos humanos, nada parece indicar que se relacionen con nuestros antepasados de forma directa.

Stanley Hall, dice que los niños reproducen en sus juegos los actos que nuestros antepasados nos dejaron. Los niños mediante sus juegos evolucionan del mismo modo como lo hicieron en el proceso histórico de la humanidad.

Hay autores que dicen que no es correcta, porque muchos juegos tradicionales de los cuales nos habla esta teoría deberían haber desaparecido por solo recordar algunas cosas o partes

del juego, para lo que podemos rescatar de esta teoría los elementos que eran utilizados por nuestros antepasados en la actualidad siguen siendo utilizados como por ejemplo: chibolas, pelotas, carreras, luchas etc.

**e) Catártica:**

Planteada por Kant, defiende al juego como un acicate, que sirve al organismo para impulsar su crecimiento y desalojar las proposiciones antisociales con los que el niño llega al mundo. El juego sirve como un acto purificador de los instintos nocivos: Ejemplo, el instinto guerrero se descarga en el juego de peleas.

Defiende que aquellos impulsos que pudieran ser nocivos en el niño por causas preexistentes, obtienen, en el juego, una salida inocente, al actuar éste como medio purificador de las tendencias antisociales. Immanuel Kant, el conocido filósofo, también pronunció su opinión sobre el juego, desarrollando una teoría acorde con su visión moralista y conservadora del mundo, que lo entiende como un mecanismo de liberación de los instintos que pueden ser nocivos para el ser humano

Debemos decir a este respecto, que esta teoría sirve aún hoy para justificar en boca de algunos irresponsables, los actos bárbaros y violentos que llevan a cabo los jugadores de determinados deportes, sobre todo jugadores amateurs, dirigidos contra el rival, el adversario, el público de la hinchada contraria o los árbitros.

Por otra parte, esta teoría es la que sustenta el llamado «pan y circo». Es decir, darle al pueblo deporte o espectáculo, lo mantiene «tranquilo» (catarsis) y aleja con su «catarsis» a su mente de temas que los políticos consideran más importantes (poder y dinero).

Aunque aceptar esta teoría diríamos que todo juego es como una fuerza nociva que tiende a liberarse.

### **2.2.2.3 Posturas modernas:**

#### **a) Teoría social o sociocultural:**

Para el autor Lev S. Vygotsky (1981) el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo.

Esta es una teoría de desarrollo social que resalta que el niño se desarrolla en interacción con su medio circundante. Según Vygotsky, el juego es el factor básico del desarrollo del niño y es una actividad consciente, con propósitos claros y precisos. Opina que los niños no juegan antes de cumplir los tres años de edad, ya que están dirigidos por la situación en la que se encuentran. Es en la edad preescolar en que el juego hace su aparición, siendo este un rasgo esencial que disminuye en la edad escolar, donde el trabajo y el aprendizaje ocupan la mayor parte de la vida del niño.

#### **b) Teoría psicoanalítica:**

Es desarrollada por Freud que concibe al juego como la manifestación de tendencias y deseos ocultos. El juego sería según puede interpretarse (ya no como una teoría perfectamente definida, sino como una especie de definición derivada) como el resultado del intentar satisfacer los impulsos eróticos y/o agresivos, algo que se conjugaría con la necesidad innata al hombre de

expresar y comunicar. El que desarrolló e impulsó esta teoría a través del psicoanálisis no podía ser otro que Freud.

Actualmente al psicoanálisis (junto con las teorías que como esta, de él se derivan) se lo ve, en la mayoría de las universidades del mundo donde se lo estudia, como una de las fases históricas de la psicología en su avance hacia un método más fiable, ya que el mismo está absolutamente desacreditado sobre todo por los flagrantes errores metodológicos que (desde el punto de vista del método científico) cometió Freud al crear esta teoría.

### **c) Teoría piagetana o intelectual:**

Muchos autores, con J. Piaget a la cabeza, han definido el juego en relación a las etapas evolutivas de los niños como una parte importante e imprescindible de dicha evolución o maduración social e intelectual. Para Piaget, los tipos de juegos que utilizamos de niños están definidos en función de una etapa de desarrollo cognitiva concreta que atravesamos. A una etapa cognitiva determinada, un tipo de juego que la refleja.

Considera el juego como un camino para adquirir conocimientos sobre nuevos y más complejos objetos y acontecimientos, como una manera de ampliar la formación de conceptos e integrar el pensamiento con el acto. Piaget, expresa que el juego aparece como una consecuencia directa del nivel de desarrollo del niño, es decir, de su estructura mental.

Durante los distintos estadios los niños desarrollan sucesivamente la capacidad de generalización, diferenciación y coordinación, convirtiéndose los reflejos en señales dirigidas por la voluntad. Los movimientos del niño son cada vez más exactos, aprendiendo a través de repeticiones a influenciar el medio circundante, por ejemplo el gatear y caminar.

#### **d) Teoría de la derivación por ficción:**

En esta teoría el juego suple durante la infancia a las actividades profesionales de la edad adulta. El niño, desde el momento que empieza a jugar va haciéndolo con juegos o actividades que tienen mucho que ver con la vida adulta, como las niñas con las muñecas y las cocinas, etc. A través del juego se van representando los roles que más tarde es probable ejerzamos como adultos, y de esta manera por lo que parece que nos vamos preparando para la madurez.

Cuando desde niños decimos que de mayores queremos ser de una determinada profesión procuramos que nuestros juegos vayan encaminados a realizar esas funciones que nos gustan como profesión para nuestra etapa adulta.

Aunque en sus críticas resalta la idea de que los niños no solo imitan a los adultos, sino también ellos tienen su propia actividad creadora. (piaget-vigotsky-kroos, 2012)

#### **2.2.3 Características del juego.**

- Es una actividad libre, voluntaria, espontánea y autónoma. No requiere que haya sido planificada de antemano, aunque en el entorno educativo pueda planificarse.
- Es una actividad placentera, que fomenta y desarrolla la capacidad de disfrutar, divertirse y recrearse, proporciona placer inmediato al asociarse a él la risa y la diversión.
- El juego se desarrolla en una realidad ficticia. El niño ensaya posibilidades futuras de su vida adulta.
- Tiene carácter universal, se da en todas las sociedades y durante toda la historia.
- Implica participación activa. Jugar es hacer y siempre implica participar como explorar, moverse, pensar y deducir.

- No necesita un material concreto. Cualquier juego puede realizarse con algún objeto o material, o en ausencia absoluta del mismo.
- Es Innato, es la actividad propia de la infancia, en los niños suele ser espontáneo, aunque puede ser propiciado o motivado.
- Se desarrolla en un espacio y tiempo. El tiempo limitado por la motivación del que juega, y el espacio por las posibilidades del lugar físico en que se realiza
- Favorece la socialización. Mediante la comunicación, la competición y la cooperación, se facilitan procesos de inserción social por eso tienen también una función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora, sobre todo en la infancia. Los juegos son adaptables y permiten la participación de niños de diferentes edades, sexo, culturas, etc.  
(Beatriz, 2012)

Según Moytes (2000), refiere las siguientes características de los juegos:

- Ayuda a controlar las emociones.
- Fortalece la voluntad y el espíritu de lucha.
- Busca recrear física y espiritualmente.
- Es placentero.
- Es voluntario y espontáneo.

#### **2.2.4 El juego en el área de educación física**

El juego en la escuela se presenta como una actividad intrínsecamente motivadora, mediante la cual el profesor enseña y el alumno aprende, por si solo o con ayuda, los objetivos planteados.

### **El juego en el sistema educativo**

Hablar del juego como actividad de enseñanza, es hablar del juego desde la perspectiva de los maestros, unos maestros que bajo el amparo de la legislación vigente luchan por hacer de la escuela un espacio en el que tenga lugar la ilusión, la fantasía, etc.

En cambio, hablar del juego como actividad de aprendizaje, es hablar del juego desde la perspectiva de los alumnos, es decir, se refiere más a sentimientos, sensaciones y experiencias vividas dentro de la escuela.

Por medio del juego podemos globalizar e interrelacionar los contenidos de Educación Física, consiguiendo así un buen desarrollo de todas las facetas y ámbitos de la personalidad del individuo (capacidad cognitiva, motriz, afectiva y social).

Según Moor (1981), el juego como elemento educativo contribuye sobre el alumno/a en los siguientes aspectos:

- Aceptación del Yo.
- Conocimiento y dominio del mundo que le rodea.
- Conocimiento de los demás.
- Desarrollo armónico e integral.
- Favorecer la motivación y la socialización.
- Aceptación de las reglas y potenciación de la responsabilidad.



## El juego como contenido

El juego educativo debe servir de complemento necesario al juego autónomo que puede practicar el alumno fuera de la escuela. Dentro del ámbito escolar, el juego alcanza su máxima expresión al emplearlo con toda su magnitud y en todas sus posibles manifestaciones.

Para que el alumno progrese en su propio proceso de enseñanza aprendizaje, el juego educativo debe reunir los siguientes requisitos:

- Permitir el desarrollo global del alumno.
- Constituir una vía de aprendizaje de comportamientos cooperativos.
- Permitir la participación constante de todo el alumnado, asumiendo cada uno su propio rol.
- Procurar el equilibrio entre la actividad ludo-motriz y el descanso
- Suponer en todo momento un reto alcanzable.
- Primar el proceso y no el producto.

El bloque del Juego se estructura de la siguiente manera:

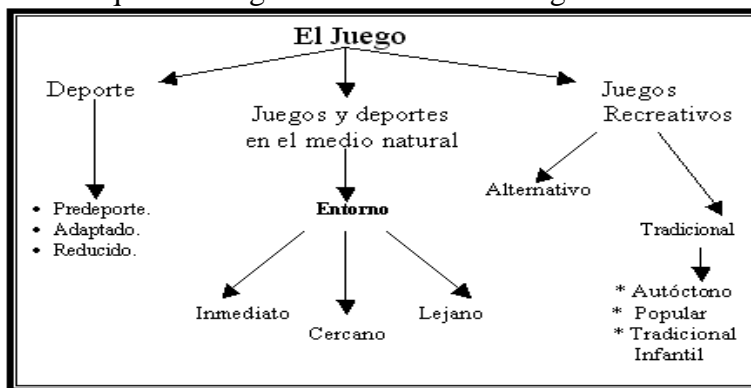


Figura 1. Según Rivera, E. (1990) Estructura del bloque del juego

Dependiendo de la etapa de desarrollo que se encuentren los alumnos así serán las actividades que el maestro implementara en la clase de educación física, es así que:

En el primer ciclo, el juego aparece como una actividad espontánea, natural y sin aprendizaje previo, que desarrolla el conocimiento del alumno. Para el diseño de las actividades de este ciclo debemos tener en cuenta que:

- Favorezcan la aceptación de uno mismo y de los demás.
- El alumno disfrute con el juego.
- Fomenten la participación y las relaciones afectivo-sociales.
- El alumno acepte el papel que le toque en el juego y respete las normas establecidas.

En el segundo ciclo, el niño a través del juego se recreará en su práctica, aplicará las diferentes estrategias que convengan en cada situación (de cooperación, de oposición,...) y también, valorará sus propias posibilidades y las del compañero. En este ciclo se desarrollarán juegos sencillos y nuevos, así como variantes de juegos conocidos. Se comenzará a trabajar el conocimiento de juegos populares y tradicionales de su localidad y se inicia al alumno en la práctica de los juegos en el entorno cercano, respetando en todo momento el medio que les rodea.

Ya en el tercer ciclo, toma gran importancia el trabajo en equipo. Se trabajarán los juegos populares y tradicionales de su localidad, así como juegos de campo, de orientación, de aventura. En cuanto al pre-deporte, se trabajará la aceptación del nivel propio y de los demás compañeros, la comprensión del juego y sus reglas, así como, aspectos relacionados con el compañerismo, rivalidad, es decir, “saber ganar y perder”.

## **El juego como procedimiento metodológico**

El juego puede utilizarse como método de aprendizaje de aspectos motrices, conceptuales y de actitudes positivas. A través de éste, los bloques de conocimiento y desarrollo corporal y salud corporal, serán tratados de la siguiente forma:

### **a) El juego en el núcleo de conocimiento y desarrollo corporal**

Según Rivera, E. y Trigueros (1990), el núcleo de conocimiento y desarrollo corporal se divide en dos bloques importantes: educación física de base y expresión y comunicación.

Educación física de base: El profesor utilizará los juegos perceptivos, motores y psicomotores para desarrollar en el alumno los elementos psicomotores básicos y las diferentes habilidades básicas y genéricas. El juego será propuesto como una actividad exploratoria del espacio y del conocimiento del cuerpo, es decir, el paso hacia el mundo del pensamiento y la autonomía.

Además, el profesor, en edades tempranas, a través del juego simbólico puede ayudar al alumno a descubrir actitudes y comportamientos afectivos y sociales. También, debe utilizar, frecuentemente, el juego libre para desarrollar de un modo espontáneo las situaciones de cooperación. Más adelante, el profesor podrá utilizar el juego como medio didáctico, ya que los niños aceptan de muy buen grado estas propuestas y se obtienen resultados óptimos.

En expresión y comunicación: El profesor utilizará los juegos expresivos para potenciar la creatividad y espontaneidad del sujeto. En edades tempranas, el profesor debe proponer de forma

general, el trabajo del mimo, ya que se trata de la forma más primaria de juego que desarrollan los grupos de niños, representando a través de gestos actuaciones propias del juego de calle.

En edades más avanzadas, se trabajará la expresión a través de juegos expresivos más complejos y mediante el juego teatral, donde el movimiento y la acción son fundamentales.

### **b) El juego en el núcleo de la salud corporal**

El juego es el vehículo principal que usa el niño para moverse, para realizar actividad física, entonces está claro que el papel del juego es:

- El juego es sinónimo de salud física y salud mental
- La correcta realización de los juegos nos lleva a conseguir una buena calidad de vida y evitar lesiones.
- A través del juego se pueden trabajar hábitos de higiene.

### **El juego en la clase de educación física**

Una clase de educación física puede estar compuesta por un solo juego o por una extensa gama de ellos, utilizados de manera ordenada y con un claro sentido de la progresión.

Considerando la estructura normal de una sesión de educación física debemos plantear la utilización del juego de forma diferente en cada una de las partes en las que se divide dicha clase:

**Tabla nº 2 Estructura normal de una sesión de educación física (Rivera, 2008)**

PARTES DE LA SESION	OBJETIVOS	JUEGOS
CALENTAMIENTO	. Animación y motivación. . Preparación psicofísica del alumno. . Tonificación de los sistemas.	. <b>Motores</b> (media intensidad).
PARTE PRINCIPAL	. Según los objetivos concretos de la sesión.	. <b>Motores</b> (alta intensidad). . <b>De desarrollo anatómico y orgánico.</b>
VUELTA A LA CALMA	. Recuperación psicofísica. . Relajación.	. <b>Motores</b> (baja intensidad). . <b>Sensoriales.</b>

Desde el punto de vista pedagógico, en nuestras sesiones podemos utilizar el juego como actividad:

Libre o Espontánea: el niño escoge y plantea sus juegos, mientras el educador observa. Entre las ventajas podemos conocer mejor al niño y observar los juegos que mejor se ajustan a ellos, los inconvenientes son escasa o nula intervención del docente, por tanto no conducen a nuestros objetivos.

Dirigida: el profesor dirige y el niño ejecuta. Entre las ventajas son más adecuados para la acción educativa, gracias a la intervención del docente y los inconvenientes son que disminuyen la expresividad, creatividad y libertad del niño para escoger.

Desde la perspectiva docente, la utilización del juego en la clase de educación física persigue un objetivo fundamental: ser un elemento motivador para conseguir los objetivos

propios del área. Es decir, debemos utilizarlo como medio para conseguir unos fines establecidos, sistematizando su práctica como recurso en todos los bloques de contenidos.

Para llevar a la práctica los juegos en la clase de educación física debemos tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Los objetivos planteados: ajustados a la edad y características del alumnado.
- El número de alumnos: condicionará el tipo de juegos que podamos utilizar.
- El terreno de juego: en un principio, cualquier espacio parece indicado para desarrollar los diferentes juegos, siempre que cumpla unas condiciones básicas de seguridad.
- El material didáctico: según los recursos materiales de los que dispongamos, podremos realizar unos juegos u otros.
- Tipo de organización: gracias a una buena organización del grupo de clase se conseguirá un mayor control en la actividad.
- Momento de la clase donde se utilice el juego: variarán en función de si son utilizados en el calentamiento, parte principal o vuelta a la calma.
- Control del esfuerzo: alternar juegos de alta intensidad con otros de relajación.
- Control de la motivación: utilizar siempre los juegos más motivantes después de otros que lo sean menos. El papel del profesor como animador será fundamental.

### **Consideraciones didácticas**

El proceso de enseñanza-aprendizaje se dinamiza alrededor de tres elementos fundamentales: alumno, profesor y acción motriz (en este caso juego motriz). De esta manera, hay que tener en cuenta las siguientes consideraciones:

- a) Consideraciones didácticas sobre el alumnado: procurar una enseñanza individualizada, por lo que habrá que conocer sus motivaciones, intereses, así como el nivel de evolución ludo-motriz en el que se encuentra, todo ello, con la intención de proponer los juegos más idóneos.
- b) Consideraciones didácticas sobre el rol del profesor: debe estar supeditado siempre a las características del alumnado. Dentro de la sesión de trabajo, las funciones que desempeña el profesor son:

**Tabla nº 3 Funciones que desempeña el profesor (Rivera, 2008)**

FASES	FUNCIONES
<b>PREPARACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Seleccionar los juegos que se van a desarrollar.</li> <li>. Preparar el material y el terreno de juego que se va a utilizar.</li> </ul>
<b>PRESENTACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Colocar a toda la clase en una situación adecuada para dar las explicaciones pertinentes (en semicírculo, el profesor en una posición destacada y fuera del grupo).</li> <li>. Realizar alguna demostración, si es necesaria, y aclarar las dudas.</li> <li>. Formar los equipos y asignar los diferentes roles.</li> <li>. Distribuir el material.</li> </ul>
<b>EJECUCIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Animar, motivar, arbitrar y controlar la clase.</li> <li>. Proporcionar feedback (retroalimentación) a los alumnos.</li> </ul>
<b>VALORACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Calificar y evaluar.</li> <li>. Solicitar la opinión personal sobre la sesión en general.</li> </ul>

Para las consideraciones didácticas sobre el juego motriz hay que tener en cuenta varios aspectos:

- Los juegos deben estar adaptados a las características psico-evolutivas del alumnado, deben ser motivantes y de fácil comprensión y ejecución.
- Hay que evitar las exclusiones de los alumnos durante el desarrollo del juego.
- A través de los juegos se debe fomentar la solidaridad y el compañerismo entre los participantes.
- Es más importante el hecho de participar, divertirse y aprender, que la excesiva competencia.
- Es importante realizar una reflexión sobre los juegos propuestos (objetivos que se perseguían, posibles variantes, errores que se han producido, cambios necesarios, etc.).

El juego, no es solo una actividad placentera también es un excelente aliado del aprendizaje. Los niños podrían llevarse todo el día jugando, y mientras juegan, no solo se divierten, que ya es importante, sino que aprenden a vivir.

En definitiva, el juego es la vida de los niños y éste hace de ellos unos seres casi mágicos, capaces de soñar, así que quizás deberíamos aprender de ellos para que nuestra vida, lejos de ser ficción, tenga mucho más color. (Rivera, 2008)

### **2.2.5. Etapas del juego**

Existen diferentes etapas del juego, y para ello, nos basamos en Vallejo Martín-Albo (2005)



### **2.2.5.1 Primer ciclo:**

“El juego reglado y social”

Se desarrolla fundamentalmente el Esquema Corporal e iniciaremos a los alumnos y alumnas a las habilidades básicas. El alumno/a adquiere un rol dentro del grupo. Las metas deben fundamentarse en aspectos colectivos, pero evitando la competición. El alumno/a se enfrenta a situaciones problema planteadas en forma de cuento-reto, el cual interpretan. Con estos juegos y en esta etapa desarrollan la imaginación, introspección, la motricidad y la libre expresión.

### **2.2.5.2 Segundo ciclo:**

“El juego competitivo”

Desarrollo de las Habilidades Básicas y se afirma el esquema corporal, El juego adquiere un carácter competitivo, aunque debemos reconducir esta competitividad hacia otras metas que no sea superar a los demás. Se realizan circuitos de habilidad, juegos de exploración e investigación; actividades que desarrollen las capacidades motrices.

### **2.2.5.3 Tercer ciclo:**

“El juego de ejercitación”

Los juegos van encaminados hacia la iniciación deportiva, la diferenciación sexual en estas edades se acrecienta mucho. Nos centraremos en trabajar entre otras cosas el reglamento del juego, la coeducación y el respeto del grupo. Una vez explicadas las diferentes formas de introducir el juego en nuestras clases, es conveniente resaltar como cita Navarro (2002), que “para que una actividad sea reconocida claramente como juego debe reunir una actividad agradable, que su desenlace no sea controlado por el jugador y que no obtenga una ganancia

separada de la propia del juego mismo”. Es decir, se distingue entre lo que es el juego practicado por propia iniciativa de los participantes por puro placer, por pasatiempo y por el que siente alegría, satisfacción, con otras actividades que producen todo lo contrario de lo anterior. Además, no siempre el juego es educativo. Para que un juego sea educativo, debe tener una serie de condiciones como las siguientes:

- Desarrollo global del alumno.
- Comportamiento cooperativo.
- Actividad en todos los alumnos.
- Se evitarán jugadores espectadores.
- Buen equilibrio entre actividad ludo motriz y descanso.
- Debe sugerir un reto que se pueda alcanzar.
- Se evitará que destaquen siempre los mismos, dando más importancia al proceso que al resultado.

Si el juego cumple toda esta serie de condiciones, las ventajas que podemos encontrar en él serían:

- Es un camino que provoca el aprendizaje.
- Posibilita el desarrollo de las capacidades físicas y motrices.
- Es una actividad compensatoria de la vida cotidiana.
- Descubrimiento de la naturaleza y el entorno. (Perejil, 2010)

## 2.2.6. Programas de estudio de educación física de primer ciclo del Ministerio de Educación de El Salvador (Anexo 7)

**Tablas nº 4. Esbozo de programa de asignatura Educación Física del plan básico**  
PROGRAMA ACTUAL DE PRIMER CICLO 1º, 2º y 3º GRADO

Unidades	Bloques de contenido
<p style="text-align: center;"><b>Así sentimos, nos movemos y orientamos</b></p> <p>Inicia con la noción de esquema y movimiento corporal, posteriormente desarrolla la participación de los órganos de los sentidos en la respuesta motora, hábitos higiénicos, la direccionalidad en el espacio (izquierda-derecha, arriba-abajo, etc.), formación de grupos, la inhibición de movimientos innecesarios en una acción (disociación motriz); trayectorias en línea recta, en línea curva y en zig-zag; límites espaciales (hacia aquí, hacia ahí, hacia allá, etc.); formación grupal: parejas, tríos, filas, columnas y círculos</p>	<p>Habilidades perceptivo-motoras</p> <p>Conocimiento y expresión corporal</p> <p>Movimiento y salud</p>
<p style="text-align: center;"><b>2. Nuestras habilidades físico-motoras y deportivas.</b></p> <p>Inicia la secuencia con la noción de flexión-extensión del cuerpo, fuerza muscular del tronco y extremidades, movimientos básicos (colgarse, saltos, caminar, correr, etc.), tensión-relajación muscular, la respiración y las habilidades manipulativas (golpear, cachar y rebotar pelotas y rodar objetos e implementos deportivos)</p>	<p>Habilidades perceptivo-motoras</p> <p>Movimiento y salud</p> <p>Aptitud física y habilidades deportivas</p>
<p style="text-align: center;"><b>3. Nos comunicamos corporalmente y protegemos nuestro organismo.</b></p> <p>Desarrolla la expresión corporal y las normas para interactuar en el juego; la educación postural en tareas cotidianas: al caminar, al correr, en posición de pie, en posición sentada, al levantar objetos desde el piso.</p>	<p>Habilidades perceptivo-motoras</p> <p>Movimiento y salud</p> <p>Aptitud física y habilidades deportivas</p> <p>Conocimiento y expresión corporal</p>
<p>Fuente: Programa de estudio de asignatura de Educación Física versión 2008 MINED</p>	

### **2.2.7. Selección de los Juegos**

Según la guía "Juega en recreo" del Ministerio de Educación del 2010

Los juegos pueden ser seleccionados:

Con relación a los objetivos, por ejemplo: Alcanzar actitudes de cooperación en el grupo, que duda queda, buscaremos juegos cooperativos, y si el objetivo está relacionado con la representación de papeles o imitaciones, elegiríamos juegos de dramatización

Con relación a la etapa evolutiva y los intereses de los participantes: así sabemos que de 4 a 8 años, decidiremos más juegos de fantasía o dramatización, los de competición a partir de los 7 años, los de reglas codificadas a partir de los 10 años.

#### **2.2.7.1 El juego por estaciones, espacios o circuitos**

Los juegos pueden ser culturales, artísticos, creativos, de fundamento deportivo, motricidad gruesa y fina, expresión corporal, integración grupal, comunicación, resolución de problemas, otros de interés del grupo de docentes que selecciona los juegos.

#### **2.2.7.2 Juegos con canción**

Son juegos amparados en la música vocal popular, de los cuales, muchos han pasado de generación en generación. Es cierto que los juegos respaldados por canción, se van perdiendo tanto de la memoria individual como en la colectiva. Estos juegos son una especie de comodín que se adapta al juego con los alumnos. Por lo que se refiere al lugar de realización, son adaptables al campo, a la clase, a la calle, en la casa, etc. No precisan de un lugar específico, ni de un material determinado, lo cual supone una gran ventaja.

### **2.2.7.3 Juegos de rondas o círculos**

Estos juegos consisten en esencia en tomarse de las manos, unos a otros, hasta cerrar el círculo. Una vez formado el círculo, inician el juego con giros, sacar a bailar, cantar, sacar a alguien al centro, etc. Estos juegos son, eminentemente, de participación y unión de grupo, es así como constituyen una verdadera escuela de cooperación.

### **2.2.7.4 Juegos con cuerdas**

La cuerda, como elemento de juego, es un material sencillo y de fácil adquisición debido a su bajo costo, permite grandes y múltiples actividades motrices. El uso de la cuerda facilita el desarrollo de casi todas las habilidades motrices. Con la cuerda se puede correr, saltar, atar, tirar, transportar, escalar y además constituye un poderoso elemento en el trabajo de la comunicación.

### **2.2.7.5 Juegos con pelotas o balones**

No importa lo que tengamos, jugamos con lo que está en nuestras manos a cada momento. No obstante es bueno disponer de una variedad de pelotas, grandes, pequeñas, ligeras, pesadas, que reboten, etc. El balón lo encontramos en múltiples juegos reglados y estructurados que buscan objetivos específicos. En muchos de estos el dominio del balón determina ganadores y perdedores. Aquí de lo que se trata es de sustituir el elemento competitivo por el cooperativo y es fundamental que los alumnos conozcan juegos distintos no estereotipados.

### **2.2.7.6 Los juegos y las tradiciones**

Los juegos son manifestaciones culturales, vinculados a patrones de conductas, parte de una herencia biológica, experiencia y significados simbólicos de acciones humanas como ritos, dramáticos, agonísticos, mágicos y de adivinación.

Ritos dramáticos: ceremonias donde se asumen roles como saltos de los pájaros.

Ritos agonísticos: donde existen enfrentamientos como pelota maya.

Ritos mágicos y de adivinación: propician la adivinación como pares o nones, damas, peregrina, etc.

Normas y valores: representación para la subsistencia y organización social como cooperación, respeto de reglas, comunicación, juegos de persecución, gana y pierde.

### **2.2.7.7 El juego simbólico**

Contenido en los juegos de imitación, fantasía simbólica y simbolización de un objeto ausente, con el que el niño construye su realidad. Piaget, define distintos estadios, imitación sistemática, imitación de los movimientos no visibles y de modelos nuevos e imitación representativa y evolución.

### **2.2.7.8 El juego con reglas**

Se da en el juego colectivo, sin ellas no es posible el juego. Las reglas son el resultado de valores culturales y es el juego un vehículo de aprendizaje de la simbolización de las normas sociales.

### **2.2.8. Los Juegos tradicionales en la Sociedad**

Los juegos tradicionales han ido desapareciendo, fundamentalmente por los avances tecnológicos, con la electrónica los niños y niñas han adoptado un estilo de vida sedentario perdiendo el interés por la práctica de las actividades físicas sistemáticas, contribuyendo esto a una disminución de la condición física, siendo este un indicador negativo para el desarrollo armónico integral de los mismos.

En sentido general podemos manifestar que los juegos tradicionales han ido desapareciendo y las calles han dejado de ser el gran parque de atracciones, porque los infantes tienden más al sedentarismo debido al gran interés por la televisión, las computadoras y los juegos electrónicos, además, a la falta de tiempo de los padres, lo que les impide jugar con ellos, estos representan la principal fuente, para que éstas formas lúdicas trasciendan de generación en generación.

Mediante los juegos podemos contribuir al desarrollo de diferentes procesos psíquicos: cognitivos (sensaciones, percepciones, pensamiento, lenguaje, memoria, atención.) afectivos (emociones y sentimientos) y volitivos (valor, decisión, perseverancia, iniciativa, independencia, dominio).

Para las sociedades actuales, las actividades lúdicas, son sinónimos de salud, entretenimiento y estética, pero también, es ámbito de socialización, espacio de contactos más humano, válvula de escape hacia el buen uso del esparcimiento, del tiempo libre para la recreación sana, superación personal de los participantes, posibilidad de participación, entre otros tantos valores sociales, los cuales nos llevan a suponer que difícilmente nuestras sociedades podrán desprenderse de este fenómeno y sus influencias positivas hacia la meta de una mente

sana en cuerpo sano como lo dijo el poeta DECIMO JUVENAL en la antigua Roma y que aplica a todas las épocas. (Beatriz, 2012)

### **2.2.9 Los juegos tradicionales y su aporte a las clases de educación física**

Los juegos populares y tradicionales aportan a las clases de Educación Física los siguientes valores educativos y didácticos:

Intercambio social y cultural con otras comunidades y preservación de la cultura de una comunidad, ayuda al conocimiento del entorno próximo y lejano que rodea al alumno y al conocimiento de las manifestaciones sociales y culturales de la propia comunidad.

Promueve cooperación, participación, aceptación y colaboración con los demás (coeducación) y el conocimiento de los lugares donde practicar actividad física logrando integración y normalización de alumnos fomentando el respeto a compañeros, reglas, adversarios, profesor, árbitro a la vez haciendo conciencia al cuidado de los materiales puestos en práctica en el juego.

Desarrollo de las cualidades físicas, motrices y coordinativas y la responsabilidad mejorando las relaciones entre el alumnado, autovaloración y autoestima. De igual manera implica cognitivamente al alumno a estar continuamente resolviendo problemas en función de la lógica interna del juego aumentando la motivación general hacia el área de Educación Física, desarrollando la comunicación.

Propician la planificación del juego por parte de los participantes, la modificación de reglas (en función de jugador, espacio, material y tiempo), en definitiva, lo que busca el currículo del área de educación física: la autonomía en la actividad física del alumno en su tiempo de ocio.

La carencia de este tipo de actividades puede generar problemas futuros, como dislexia afasia o la insociabilidad, y falta de adaptabilidad tanto en la escuela como en la sociedad. Se cree



que la falta de juegos durante la infancia, es causa de apatía, y depresión en las personas ya adultas, además de que en ciertos casos hay un cierto retraso tanto en el campo psico-motor, como en el desarrollo intelectual. (Cornejo, 2009)

### **2.2.10 La Motivación**

La palabra motivación se deriva del latín *Motivus* o *Motus* que significa causa del movimiento. Según el Diccionario de la Real Academia española Motivación es: Acción y efecto de motivar. Motivo = causa

**La motivación es:** un ensayo mental preparatorio de una acción para animar o animarse a ejecutar con interés y diligencia.

**La motivación es:** El señalamiento o el énfasis que se descubre en una persona hacia un determinado medio de satisfacer una necesidad, creando o aumentando con ello el impulso necesario para que ponga en obra ese medio o esa acción, o bien para que deje de hacerlo.

#### **Otros Autores definen la motivación como:**

La raíz dinámica del comportamiento, es decir, los factores o determinantes internos que incitan a una acción.

**La motivación:** es un estado interno que activa, dirige y mantiene la conducta.

**En psicología y filosofía la motivación es:** un estado interno que dirige el organismo hacia metas o fines determinados; son impulsos que mueven a la personas a realizar determinadas acciones y persistir en ellas para su culminación. Los psicólogos definen la motivación como la necesidad o el deseo que activa y dirige nuestro comportamiento. La motivación es el hecho de

activar y orientar la conducta, la fuerza que está detrás de nuestra ansia por la comida, por la intimidad sexual, y nuestro deseo de lograr alcanzarlas.

La motivación es una mezcla de pasión, propósito, toma de decisiones y compromiso. Es un nivel profundo que genera energía y vida para desempeñarse adecuadamente en la actividad que a uno le apasiona. Motivación es tener pasión por vivir, es nuestra propia recompensa por nuestro buen desempeño. Con motivación estaremos dispuestos a correr riesgos y tomar decisiones que la mayoría de personas no harían por miedo. La motivación nos da sentido a la vida.

### 2.2.10.1 Teorías de la Motivación.

#### a) Pirámide de Maslow

La pirámide de Maslow o jerarquía de las necesidades humanas es una teoría psicológica propuesta por Abraham Maslow en su obra Una teoría sobre la Motivación Humana en 1943. Esta teoría formula una jerarquía de necesidades humanas, partiendo de lo más básico en la parte inferior de la pirámide y en ascenso se desarrollan necesidades y deseos más elevados.



Figura nº 2 Imagen por: J. Finkelstein. Jerarquía de las necesidades de Maslow 2007

## b) Teoría del Factor Dual de Herzberg (Herzberg, Mausner y Snyderman, 1967)

Esta teoría se basa en situaciones laborales específicamente y divide los factores en dos:

### 1. Factores Higiénicos

Se denominan como factores externos a las actividades. Estos factores satisfacen o eliminan la insatisfacción y sin embargo no garantiza una motivación para traducirla en esfuerzo y energía hacia el logro de resultados. Pero si no se encuentran satisfechos provocan insatisfacción.

### 2. Factores Motivadores

Referencia de acciones de trabajo directamente. Hacen notar si su ausencia o presencia hacen sentir o no motivado al individuo. En esta teoría los factores higiénicos coinciden con los niveles más bajos de las necesidades jerárquicas de Maslow. Los factores motivadores con los niveles más altos de la pirámide.

**Tabla nº 5 Factores Motivadores**

Factores Higiénicos	Factores motivadores
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Factores económicos: Sueldos, salarios, prestaciones.</li> <li>- Condiciones físicas del trabajo: Iluminación y temperatura adecuadas, entorno físico seguro.</li> <li>- Seguridad: Privilegios de antigüedad, procedimientos sobre quejas, reglas de trabajo justas, políticas y procedimientos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tareas estimulantes: Posibilidad de manifestar la propia personalidad y de desarrollarse plenamente.</li> <li>- Sentimiento de autorrealización: Certeza de contribuir en la realización de algo de valor.</li> <li>- Reconocimiento de una labor bien hecha: La confirmación de que se ha realizado un trabajo importante.</li> </ul>

de la organización.	- Logro o cumplimiento: La oportunidad de
- Factores Sociales: Oportunidades para relacionarse con los demás compañeros.	realizar cosas interesantes.
- Status: Títulos de los puestos, oficinas propias, privilegios.	- Mayor responsabilidad: El logro de nuevas tareas y labores que amplíen el puesto y brinden un mayor control del mismo.
- Control técnico.	

Fuente: Davis, 1979 de Keith Davis, "Human Behavior of Work: Human Relations and Organizational Behavior", New York, McGraw Hill, 1979

### c) Teoría de los Tres Factores de Mc Clelland (1989).

Este autor enfoca su teoría en tres tipos de motivación: Logro, Poder y Afiliación.

1. LOGRO: Es el ánimo por sobresalir y ser exitoso. Es una estimulación a ponerse metas elevadas de alcanzar. Estas personas tienen una gran necesidad de desarrollar actividades pero poca necesidad de afiliarse con otras. Las personas que se mueven de esta forma tienen deseo de excelencia y aceptan responsabilidades.
2. PODER: Es la necesidad de influir, controlar a personas y grupos para obtener reconocimiento de estas. A estas personas les gusta que se les considere importantes, desean adquirir estatus y suelen tener una mentalidad política.
3. AFILIACION: es el deseo por tener relaciones interpersonales amistosas y formar parte de grupos sociales. Le agrada trabajar en grupo y ayudar a los demás.

### d) Teoría X, Y de Mc Gregor 1966.

Esta teoría está muy difundida en las empresas.

1. **La teoría X** supone que los seres humanos son muy perezosos y que deben ser motivados por el castigo y evaden las responsabilidades.

2. La teoría Y supone que el esfuerzo es algo natural en el ambiente laboral del trabajo y el compromiso con los objetivos supone una recompensa.

**Tabla nº 6 Teoría X, Y de Mc Gregor 1996 (Gross, 2009)**

<b>Hipótesis X</b>	<b>Hipótesis Y</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La gente no quiere trabajar.</li> <li>- La gente no quiere responsabilidad, prefiere ser dirigida.</li> <li>- La gente tiene poca creatividad.</li> <li>- La motivación funciona solo a los niveles fisiológicos y de seguridad.</li> <li>- La gente debe ser controlada y a veces obligada a trabajar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bajo condiciones correctas el trabajo surge naturalmente.</li> <li>- La gente prefiere autonomía.</li> <li>- Todos somos creativos en potencia</li> <li>- La motivación ocurre en todos los niveles</li> <li>- Gente Motivada puede auto dirigirse</li> </ul>

#### e) Teoría de las Expectativas

El autor más destacado de esta teoría es Vroom, 1964 pero fue completada por Porter y Lawler, 1968. Esta sostiene que los individuos son seres pensantes, tienen creencias, esperanzas y expectativas en sucesos futuros de sus vidas. La conducta es resultado de elecciones entre alternativas y estas elecciones están basadas en creencias y actitudes. El objetivo de estas elecciones es maximizar las recompensas y minimizar el dolor. Las personas altamente motivadas son aquellas que conciben que la probabilidad de alcanzar las metas sea muy alta.

**Tabla nº 7 Otros conceptos de la teoría de las expectativas (Gross, 2009)**

<b>Incentivo</b>	<b>Definición</b>	<b>Consecuencias</b>
Las normas	Normas que regulan la conducta de los miembros de la organización	Contribuyen a que se cumpla estrictamente con la tarea.
Incentivos Generales	Sueldos y Salarios	Son aliciente para la incorporación y permanencia
Incentivos individuales y de grupo		Fomentar el esfuerzo por encima del mínimo.
Liderazgo	“Iniciación a la estructura” (orientar definir y organizar el trabajo). “Consideración” (Apreciar el trabajo, relaciones personales, etc.)	Puede influir en la permanencia en la organización
Aceptación del grupo	Se deben tener en cuenta: La cohesión. Coincidencia con las normas del grupo. Valoración del grupo	Influye en el cumplimiento estricto, en el esfuerzo por encima del mínimo
Implicación en la tarea e identificación con los objetivos	Implicación: Identificación con el trabajo. Identificación: Grado en que la persona ha interiorizado los objetivos de la organización.	Influye en la permanencia, esfuerzo por encima del mínimo

#### **f) Teoría ERC de Alderfer**

Propone tres motivaciones básicas y tiene mucha relación con la pirámide de Maslow.

- 1. Motivación de Existencia:** son necesidades fisiológicas y de seguridad.
- 2. Motivación de Relación:** relación social con otras personas, es un apoyo emocional, sentido de pertenencia al grupo.
- 3. Motivación de Crecimiento:** equivalente al crecimiento y desarrollo personal e individual de la persona.

### g) Teoría de la Fijación de Metas de Locke 1969.

Una meta es algo que se quiere lograr en tiempo determinado y que se propone una persona. Y esto es una fuente básica de motivación. Algunas funciones de las metas son:

- ✓ Centran la atención y la acción estando más atentos a la tarea.
- ✓ Movilizan la energía y el esfuerzo.
- ✓ Aumentan la persistencia.
- ✓ Ayuda a la elaboración de estrategias.
- ✓ Las metas son útiles cuando contienen tres cosas importantes: Específicas, difíciles y desafiantes pero posibles de alcanzar.

### h) Teoría de la Equidad de Stancey Adams

Es una comparación del individuo en base a su recompensa y el producto de su trabajo con los demás y hace una evaluación si son justas y reacciona con el fin de eliminar cualquier injusticia. Cuando hay un estado de desigualdad injusto siempre buscamos la equidad. Si hay igualdad nos sentimos motivados de lo contrario nos desmotivamos aunque en ocasiones aumentamos el esfuerzo para lograr lo mismo que los demás. (Gross, 2009)

#### 2.2.10.2 Tipos de Motivación.

Existen dos tipos principales de motivación, la intrínseca y la extrínseca.

**1. La motivación intrínseca:** es aquella que no tiene otro objetivo excepto el propio placer o interés personal en realizarla. La conducta intrínseca, por tanto, encuentra su fundamento en una serie de necesidades psicológicas definidas que incluye, entre otras, la causación personal, la efectividad y la curiosidad. Este tipo de motivación surge espontáneamente por tendencias

internas y necesidades psicológicas, sin que haya recompensas extrínsecas. La motivación intrínseca se divide en motivación por obligación o auto exigencia y motivación por disfrute.

**Motivación intrínseca por obligación o auto exigencia:** es aquella en donde la persona considera que es su responsabilidad llevar a cabo ciertas acciones o tareas, sin más recompensa que ayudar a otros, o auto superarse. En este tipo de motivación las acciones se llevan a cabo porque la persona lo cree su deber, no porque exista un motivante extrínseco o una gratificación en la acción.

**Investigadores:** Cuando a pesar de no tener ninguna recompensa las personas siguen investigando o explorando con el afán de obtener conocimientos.

**Heroísmo:** Es cuando la motivación es salvar o proteger la integridad o vida de otros a pesar de la propia integridad. En esta clase destacan policías, médicos, bomberos, militares y héroes anónimos.

**Altruismo:** Es donde la persona ayuda o da sin esperar ni reconocimientos ni recompensas. Los donadores anónimos son ejemplos comunes.

**Son tipos de motivación intrínseca por disfrute o gusto:** los pasatiempos, hobbies, explorar e investigar y otras actividades o acciones, en las que no intervienen incentivos externos más que el propio gozo que la actividad trae a la persona o la auto superación y competencia. La curiosidad es una forma de motivación intrínseca, pues es parte inherente de la naturaleza humana y se lleva a cabo sin esperar recompensas externas.

**2. La motivación extrínseca:** por su parte, está relacionada con la perspectiva conductista. Esta corriente no niega que existan causas internas asimismo influyentes, pero otorga



un papel preponderante a aquellas causas de la conducta que provienen del exterior y que no se encuentran dentro de la persona. De este modo, serían fuentes de motivación extrínseca el dinero o las amenazas de castigo, entre otras. La motivación extrínseca es aquella donde son los factores ajenos a la persona, los que impulsan a esta a llevar a cabo ciertas acciones. Las recompensas, la obligación moral, social o legal son los propulsores de la persona para cometer o no, ciertos actos. La motivación extrínseca casi siempre conlleva pena o recompensa, esta recompensa puede ser psicológica como un elogio o física como dinero y de igual forma el castigo, que puede ser la humillación pública o un castigo físico. Entre las recompensas están:

**Motivaciones Económicas:** La motivación extrínseca más común es el sueldo en el trabajo, pues es la recompensa al esfuerzo aplicado, mientras más grande sea la recompensa económica mayor será el esfuerzo aplicado para obtenerla. O también premios económicos por la realización de logros.

**Motivaciones Sociales:** El ascenso, un reconocimiento público, un homenaje, los trofeos y premios son una forma de motivación extrínseca. Es motivación extrínseca la que los padres y maestros aplican a los niños para hacer la tarea e ir temprano a la escuela, pero en los casos como cuando el niño encuentra cosas positivas o divertidas, la motivación se vuelve intrínseca.

**Motivaciones Individuales:** Las recompensas individuales son las que se dan a un solo empleado, estudiante o elemento.

**Motivación Colectiva:** Son los que se dan a un grupo o clase si cumple con las misiones pedidas. Como a empleados que cumplan con ciertas metas para la empresa o a los estudiantes que pasan de curso aunque no hayan aprendido por gusto.

Motivación extrínseca tiene las desventajas de que se debilita con facilidad, pues a menos que la persona le encuentre “gusto” a su labor, es muy fácil que una recompensa extrínseca mayor lo haga cambiar de actividad o dejar de realizar una tarea que requiere esfuerzo por una que no requiera esfuerzo. (Seta, 2010)

### **2.2.10.3 La Motivación Deportiva**

En el deporte, el entrenador es el principal motivador y, por tanto, su personalidad, su convicción, sus fines y sus técnicas de motivación son fundamentales para el desarrollo de las actitudes y el éxito de los jugadores. El entrenador puede estar sacrificando otros elementos del juego también importantes para reforzar su área (por ejemplo, un entrenador muy ordenado tendrá equipos ordenados, uno amante de la defensa tendrá equipos de grandes defensores.)

Para la completa aproximación de la motivación son esenciales los siguientes factores:

- El entrenador necesita reforzar su propia filosofía acerca de lo que es importante (factores de motivación)
- Necesita poner sus métodos de filosofía en acción.
- Si no hay éxito, tiene que decidir cómo mejorar la situación.
- Percatarse de las ventajas y desventajas de su filosofía.
- En qué aspecto se queda corto a nivel de motivación.

El entrenador tiene que estar atento a cómo trabajo la motivación a nivel del equipo y cómo afecta a cada jugador. Debe esforzarse para determinar si de forma inconsciente puede minar las metas motivacionales de los jugadores.

Las formas principales de conseguir la motivación en el deporte son dos:

- Conversaciones, coloquios y discusiones con el equipo
- Diálogos individuales con cada deportista

La forma más efectiva de motivación es el compromiso sincero y entusiasta con sus jugadores para la consecución de una meta común. Se debe tener en cuenta que la variedad motiva a los jugadores, por lo cual el entrenador debe utilizar técnicas motivacionales muy variadas. Asimismo, es importante recordar que existe cierta seguridad cuando los jugadores saben lo que va a suceder, por lo cual el entrenador debe evitar usar siempre la misma clase de seguridad para mantener a los jugadores constantemente motivados. Las razones fundamentales para motivar a los deportistas serían:

- El jugador busca obtener reconocimiento.
- El jugador quiere sentirse fuerte.
- En ciertos casos, también puede intentar satisfacer un deseo de sus familiares, amigos o cualquier otra persona.
- El jugador puede estar intentando desahogar sus sentimientos de ira.

La motivación en el deporte debe estar presente en toda la temporada e incluso en la pre-temporada, con el fin de asegurar el correcto manejo de la personalidad de los individuos y las situaciones importantes que afectarán posteriormente a todo el equipo. Para que la motivación sea efectiva, el jugador debe:

- Sentirse único y especial de cierto modo.
- Ser manejado a nivel personal.
- Comprender y aceptar claramente las metas del equipo. (Anton, 2011)

## 2.3 Definición de Términos Básicos

**Juego:** Es la actividad recreativa en la que participan de uno a más personas. Su función principal es entretener y divertir aunque también cumple con un papel educativo y ayudan al estímulo mental y físico, además contribuye al desarrollo de habilidades prácticas y psicológicas

**Tradición:** Es el conjunto de bienes culturales que se transmite de generación en generación dentro de una comunidad. Se trata de aquellas costumbres y manifestaciones que cada sociedad considera valiosas y las mantiene para que sean aprendidas por las nuevas generaciones, como parte indispensable del legado cultural.

**Juegos Tradicionales:** Juegos tradicionales son los juegos infantiles clásicos o tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza o entre objetos caseros y que son transmitidos de generación en generación.

**Valores:** Son algo que viene dado desde el seno de la familia, del entorno que les rodea, pues son algo que se va inculcando por tradición de generación en generación, y que desde luego son moldeados y aplicados en la sociedad en la que se vive.

**Cultura:** Conjunto de conocimientos, ideas, tradiciones y costumbres que caracterizan a un pueblo o a una clase social y a una época.

**Actividad Física:** Es todo movimiento del cuerpo que hace trabajar a los músculos y requiere más energía que estar en reposo. Caminar, correr, bailar, nadar, practicar yoga y trabajar en el jardín son unos pocos ejemplos de actividad física.

**Deporte:** Es la actividad física que contiene reglas y que se practica con finalidad recreativa, profesional o como medio de mejoramiento de la salud.

**Educación Física:** Realizar una definición precisa de la educación física es una tarea ardua. Es que, en el ámbito académico, existen distintas concepciones y enfoques referidos al término. La educación física puede ser una actividad educativa, recreativa, social, competitiva o terapéutica, por ejemplo:

En lo que hace referencia a su sentido educativo o formativo, la educación física es una disciplina científico-pedagógica, que se centra en el movimiento corporal para alcanzar un desarrollo integral de las capacidades físicas, afectivas y cognoscitivas del sujeto.

**Pedagogía:** Ciencia que estudia la metodología y las técnicas que se aplican a la enseñanza y la educación.

**Pedagogo:** Es la persona que se dedica a la pedagogía o más bien dicho es la persona que se dedica a educar. Es un profesional de la pedagogía

**Origen:** Fenómeno o hecho que es el principio de, causa o motivo de otro fenómeno o hecho o de una cosa.

**Teoría:** Conjunto organizado de ideas que explican un fenómeno, deducidas a partir de la observación, la experiencia o el razonamiento lógico.

**Fundamentos:** Es el principio o cimiento sobre el que se apoya y se desarrolla una cosa.

**Historia:** Conjunto de acontecimientos y hechos, especialmente los vividos por una persona por un grupo o por los miembros de una comunidad social.

**Etapa:** Es un periodo o parte diferenciada en que se divide el desarrollo de una acción o un proceso.

**Habilidades:** Es una aptitud innata o desarrollada. Al grado de mejora que se consiga a través de ella y mediante la práctica, se le denomina también talento. Calidad de hábil. Cada una de las cosas ejecutadas con destreza. Capacidad de una persona para hacer una cosa bien y fácilmente. **JUEGO:** es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Constituye; un excelente medio para los planeamientos didácticos; facilita los aspectos de carácter, las habilidades sociales, los dominios motores, y el desarrollo de las cualidades físicas, artísticas.

**Atavismo:** Conjunto de ideas o formas de comportamiento propias del pasado.

**Catártico:** Es un beneficio psicoterapéutico de sanación, emocionalmente positiva, descarga o purga emocional.

**Programa educativo:** Es un documento que permite organizar y detallar un proceso pedagógico que brinda orientación al docente respecto a los contenidos que debe impartir, la forma en que tiene que desarrollar su actividad de enseñanza y los objetivos a conseguir.

**Sociedad:** Es un conjunto de personas marcados por una cultura en común, un cierto folklore y criterios compartidos que condicionan sus costumbres y estilo de vida y que se relacionan entre sí en el marco de una comunidad.

**Socialización:** Es el proceso a través del cual el individuo adquiere el conocimiento, las habilidades y las disposiciones que le permiten actuar eficazmente como miembro de un grupo.

**Motivación:** La palabra motivación es resultado de la combinación de los vocablos latinos *Matus* (traducido como “movido”) y *motio* (que significa “movimiento”). A juzgar por el sentido que se le atribuye al concepto desde el campo de la psicología y de la filosofía, una motivación se basa en aquellas cosas que impulsan a un individuo a llevar a cabo ciertas acciones y a mantener firme su conducta hasta lograr cumplir todos los objetivos planteados. La noción, además, está asociada a la voluntad y al interés. En otras palabras, puede definirse a la motivación como la voluntad que estimula a hacer un esfuerzo con el propósito de alcanzar ciertas metas.

**Intrínseca:** Es una propiedad o característica de algo que se expresa por sí misma y no depende de las circunstancias.

**Extrínseca:** Es una propiedad que depende del exterior de las personas (ambiente en que se desenvuelve).

**Motivación Deportiva:** Es lo que mueve al deportista a actuar en cada momento y está relacionada con el porque de lo que se hace.

**Tabla nº 8 Diferenciación entre los juegos tradicionales, populares y autóctonos**

<b>Tradicional</b>	<b>Popular</b>	<b>Autóctono</b>
Se han mantenido y transmitido a través de generaciones en un determinado entorno	Son muy practicados en una cultura.	Tienen su origen atribuido a una zona.

\*Un juego determinado puede pertenecer a las tres categorías.

## CAPITULO III

### METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

#### INTRODUCCION

En el presente capítulo se menciona como se ha realizado la investigación, es decir el diseño metodológico que se ha utilizado para el proceso investigativo, en el cual se explica que tipo de investigación se ha llevado a cabo; en este caso particular es del tipo descriptivo en el cual se analiza la manifestación y el comportamiento de los fenómenos, donde se describen como su palabra lo dice todos los sucesos o eventos que están relacionados al tema en estudio.

Así mismo, se presenta la forma en que se han medido, evaluado y recolectado hechos o datos importantes para tener una perspectiva y visión del estudio que ayuda a formar una descripción más acertada de los hechos que interactúan en relación del tema investigado.

Es así que se detalla el cálculo de una muestra, con una fórmula de muestras y proporciones Net quest, de un grupo poblacional de maestros que imparten educación física en diferentes centros escolares públicos en el tercer grado de estudio en el municipio de San Salvador. Seguidamente se menciona el método utilizado, en este caso es el método hipotético – deductivo donde se formulan supuestos, en el que se busca descubrir o validar realidades y plantear soluciones a problemas identificados; entre las técnicas e instrumentos utilizados se encuentran la encuesta, el cuestionario y una guía de observación que permiten la recolección de datos de interés para la investigación.

Finalmente se menciona el método y procedimiento de la investigación como la asignación del tema, recolección de datos, validación de información según los objetivos



planteados, elaboración de un informe final y la presentación del estudio; concluyendo con el procedimiento utilizado para recolectar y analizar la información del estudio.

### **3.1. Diseño Metodológico**

En el presente capítulo se muestra el proceso realizado en la investigación, donde se detalla el tipo de investigación, la población, muestra, los métodos, técnicas e instrumentos utilizados; así como también la metodología y procedimientos aplicados en la recolección de la información.

#### **3.1.1 Tipo de Investigación**

El tipo de investigación que se utilizó es de tipo DESCRIPTIVO. En este tipo de investigación donde se analiza como es y cómo se manifiestan los fenómenos, detallando y explicando todos sus componentes y elementos. Con lo cual se busca describir situaciones o eventos a través de la medición, evaluación y recolección de diversos datos (Jovel, 2007). Esto permite conocer y analizar la utilización de los juegos tradicionales en la clase de educación física y la relación que existe con la motivación para la práctica y realización de actividad física en los estudiantes del tercer grado de los centros escolares públicos del municipio de San Salvador.

### **3.2. Población y Muestra**

#### **3.2.1 Población**

La población para la presente investigación se formó por el total de maestros de educación física que laboran en los centros escolares públicos del municipio de San Salvador en el tercer grado, en el período comprendido entre agosto y diciembre de 2015.

Tabla nº 9 Listado de escuelas del municipio de San Salvador según MINED

**LISTADO DE ESCUELAS DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR SEGÚN MINED**

<b>N°</b>	<b>NOMBRE DEL CENTRO ESCOLAR</b>	<b>PROFESOR DE EDUCACION FISICA ASIGNADO</b>
1	C.E. General Francisco Morazán	X
2	C.E. Poeta Juan Ramón Molina	X
3	C.E. Dr. José Antonio Rodríguez Porth	X
4	C.E. Colonia Esmeralda	X
5	C.E. Dr. Serge Raynaud de la Ferriere	
6	C.E. Brisas de Candelaria	
7	Escuela de Educ. Especial B° San Jacinto	
8	C.E. República de Canadá	X
9	C.E. San Cristóbal	
10	C.E. Prof. Carlos Cruz Avalos	X
11	C.E. Comunidad Serpas	X
12	C.E. Caserío Las Lajas, Cantón San Antonio Abad	
13	C.E. El Progreso	
14	C.E. Alberto Ferracuti	
15	C.E. Confederación Suiza	X
16	C.E. José Mejía	X
17	C.E. San Antonio Abad	X
18	C.E. Juana López	X
19	C.E. Col. Bernal, Cantón San Antonio Abad	
20	C.E. Benjamín Sol Millet	X
21	C.E. Juan Ramón Jiménez	X
22	C.E. República de Italia	X
23	C.E. Caserío La Pedrera Col. Costa Rica	
24	C.E. Salvador Mugdan	X
25	C.E. Santiago I Barberena	X
26	C.E. Dr. Darío González	
27	C.E. República de El Salvador	X
28	C.E. Francisco Campos	
28	C.E. Lindon B. Johnson	X
30	C.E. República de Nicaragua	X
31	C.E. República de Panamá	X
32	C.E. Colonia Quiñonez	
33	C.E. Colonia Santa Lucía	X
34	Complejo Educativo Capitán Gral. Gerardo Barrios	X
35	C.E. Constitución 1950	X
36	C.E. Unión Centroamericana	
37	C.E. Nicolás J. Bran	X
38	C.E. Miguel Pinto	X
39	C.E. Juan Rafael Mora	X

N°	NOMBRE DEL CENTRO ESCOLAR	PROFESOR DE EDUCACION FISICA ASIGNADO
40	C.E. República de Honduras	X
41	C.E. Barrio Belén	
42	C.E. Monseñor Basilio Plantier	
43	C.E. Jorge Lardé	X
44	C.E. Gustavo Marroquín	
45	C.E. Mercedes Quintero	X
46	C.E. Profesora Romilia Silva de Rodríguez	
47	C.E. República de Guatemala	X
48	C.E. España	X
49	Complejo Educativo República de Brasil	X
50	C.E. 5 de Noviembre	X
51	C.E. República de Paraguay	X
52	C.E. José Simeón Cañas	X
53	C.E. República de Argentina	X
54	Complejo Educativo Joaquín Rodezno	X
55	C.E. José Matías Delgado	X
56	C.E. General Ramón Belloso	X
57	C.E. Juan Aberle	X
58	Complejo Educativo Concha Viuda de Escalón	X
59	C.E. República de Alemania	X
60	C.E. República de Colombia	X
61	Complejo Educ. Dr. Humberto Romero Alvergue	X
62	C. E. Liga Panamericana	X
63	C.E. República del Ecuador	X
64	C.E. Fernando Llorca	X
65	C.E. República de Costa Rica	X
66	C.E. República de Chile	X
67	C.E. Francisco A. Gamboa	X
68	C.E. República Dominicana	
69	C.E. Licenciada Griselda Zeledón	X
70	C.E. La Rosa Blanca	
71	Escuela de Educ. Especial Reinaldo Borja Porras	
72	Complejo Educativo Católico San Francisco	X
73	C.E. Crio. El Guayabo Ctn. San Isidro Los Planes	
74	C.E. Ctn. Lomas de Candelaria	
75	C.E. Católico Jesús Obrero	X
76	C.E. Católico Corazón de María	
77	C.E. María Madre de los Pobres	
78	Complejo Educativo Católico Fe y Alegría	
79	C.E. Católico Pablo VI	X
80	C.E. Católico Santa Ana	
81	C.E. Católico Nuestra Sra. De Fátima	X
82	C.E. Católico Santa Catalina	X

N°	NOMBRE DEL CENTRO ESCOLAR	PROFESOR DE EDUCACION FISICA ASIGNADO
83	C.E. Católico Santa Luisa	X
84	C.E. Católico Nuestra Señora de Lourdes	
85	C.E. Ca. de Ex- Alumnos Salesianos Don Bosco	X
86	C.E. Católico Corazón de María	
87	C.E. Ca. Nuestra Señora de los Dolores	
88	C.E. Católico San Patricio	
89	Escuela Parroquial San José de la Montaña	
90	C.E. Católico Madre Ma. Catarina Di Maggio	
91	C.E. Nuestra Señora de La Merced	
92	C.E. Católico La Divina Providencia	
93	C.E. Jon Cortina	
94	C.E. Teniente Coronel Nelson Rene Medina López	X
95	Escuela Municipal Ciudad Futura Fase Uno	
	TOTAL	59

### 3.2.2. Determinación del tamaño de la muestra

Muestreo: se aplicó la fórmula estadística para poblaciones finitas ya que la cantidad de profesores o maestros es una cifra conocida.

Según fórmula de cálculo de muestras y proporciones Net quest

$$n = \frac{N \cdot Z^2 \cdot p \cdot (1 - p)}{(N - 1) \cdot e^2 + Z^2 \cdot p \cdot (1 - p)}$$

Dónde:

n = El tamaño de la muestra que queremos calcular

N = Tamaño del universo

Z = Es la desviación del valor medio que aceptamos para lograr el nivel de confianza deseado.

e = Es el margen de error máximo que admito.

p = Es la proporción que esperamos encontrar

$$n = \frac{59.2575^2.50\%.(1 - 50\%)}{(59 - 1).1^2 + 2575^2.50\%.(1 - 50\%)}$$

$$n = \frac{-958,456,843,750}{-16,245,173,350}$$

$$n = 58.9994839144 \approx 59$$

**Tabla nº 10 Determinación del tamaño de la muestra**

59	Tamaño del universo
50	Heterogeneidad %
1	Margen de error %
99	Nivel de confianza %
59	Muestra

### 3.3. Métodos, Técnicas e Instrumentos de Investigación

En el desarrollo de la investigación se utilizaron los siguientes métodos, técnicas e instrumentos:

#### 3.3.1 Método Hipotético – Deductivo

Para el fenómeno de estudio en esta investigación se utilizó el método hipotético deductivo analizando desde una perspectiva general diferentes aspectos de un proceso de inducción (aceptando o rechazando una teoría) donde mediante la formulación de supuestos se intenta descubrir y validar empíricamente realidades, lo que genera nuevos conocimientos y soluciones a los problemas analizados.

### 3.3.2 Técnica

Las técnicas e instrumentos que se utilizaron en el desarrollo de la investigación son:

**La encuesta:** Como se expresó anteriormente esta técnica es útil para la recolección de datos los cuales se capturaron mediante el instrumento adecuado y sus correspondientes interrogantes, en dicho instrumento se elaboraron preguntas en función de los objetivos, supuestos e indicadores de la presente investigación con el fin de reflejar confiabilidad y objetividad de la problemática investigada y por ser un instrumento idóneo a la técnica empleada, por lo que las interrogantes se redactaron de forma coherente, y organizadas, secuenciadas y estructuradas de acuerdo con una determinada planificación, con el fin de que sus respuestas pudieran ofrecer toda la información que se necesitó. (Anexo 1)

Dicha técnica y su instrumento consto de preguntas cerradas que dan opciones a respuestas previamente delimitadas, encaminadas a conocer la realidad del estudio, la cual se aplicó a la muestra previamente establecida.

**Guía de observación:** Se utilizó para señalar aspectos que son relevantes al observar el desarrollo de la clase de educación física mediante una lista de indicadores ya sea como afirmaciones o bien como preguntas mediante los cuales se recolecto información sobre si los alumnos prestan atención, siguen indicaciones, interactúan con sus compañeros, muestran alegría o entusiasmo o si hacen preguntas en el desarrollo de la clase, entre otros. (Anexo 2)

### 3.3.3 Instrumentos

**Cuestionario:** Se utilizó para la recolección de datos, con preguntas abiertas y cerradas y afirmaciones dichos instrumentos, están dirigidos a los profesores de educación física del tercer

grado de educación de los centros escolares públicos del municipio de San Salvador por medio de su utilización se recolectaron datos importantes, obteniendo de esta forma información necesaria, tomando en cuenta aspectos como: datos generales, conocimientos, nivel académico, conocimiento de juegos tradicionales, motivación, instalaciones, equipo y medios disponibles, guías utilizadas, programas de estudio, entre otros.

### **3.4 Medidas de asociación y correlación.**

Existen medidas que nos ayudaron a determinar si hay asociación entre variables en la búsqueda de las posibles causas de los fenómenos, del mismo modo existen técnicas que miden la magnitud de dicha asociación o relación de variables y para determinar si la relación es significativa o si es que se debe al azar.

#### **3.4.1 Coeficiente "Q" de Kendall**

En la investigación se utilizó el coeficiente "Q" de Kendall, donde se aplican medidas para establecer la magnitud de la asociación o correlación de las variables, donde se pueden dar las siguientes condiciones según el valor del coeficiente, asociación baja, media baja, media, media alta y alta.

El coeficiente de la "Q" de Kendall, mide la asociación entre dos variables a nivel nominal o clasificadorio y se usa en cuadros de dos columnas por dos renglones. Los valores que pueden alcanzar oscilan entre -1 y +1; cuando es igual a -1 indica una completa disociación entre las variables, y si es igual a +1 muestra una asociación total.

En caso de que el valor sea igual a cero, se concluye que no hay asociación o relación entre las variables, lo cual es diferente al hecho de que exista una disociación completa.

Para los demás valores se aplicó la siguiente regla:

**Tabla nº 11 Magnitudes de asociación o correlación de coeficiente Q de Kendall**

Valor del coeficiente	Magnitud de la asociación o correlación
Menos de 0.25	Baja
De 0.25 a 0.45	Media baja
De 0.46 a 0.55	Media
De 0.56 a 0.75	Media alta
De 0.76 en adelante	Alta

Para determinar si esta relación es significativa o se debe al azar, se empleó la prueba de significación *Ji* cuadrada ( $\chi^2$ ).

### 3.4.2 Prueba de significación *Ji* cuadrada ( $\chi^2$ )

La fórmula para su obtención es:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Dónde:

$f_o$ : Frecuencia observada o real

$f_e$ : Frecuencia esperada

$\sum$ : Sumatoria



Las frecuencias esperadas se obtienen de la siguiente manera:

$$A = \frac{n_1 n_3}{N} \quad B = \frac{n_1 n_4}{N}$$

$$C = \frac{n_2 n_3}{N} \quad D = \frac{n_2 n_4}{N}$$

El cuadro teórico es:

A	B	$n_1$
C	D	$n_2$
$n_3$	$n_4$	N

La  $Ji$  cuadrada teórica se puede obtener (Anexo 6) buscando en las tablas. Los datos para hacerlo fueron el nivel de confianza, que aparece en la parte superior y los grados de libertad, ubicados en el lado izquierdo. La fórmula para conocer los grados de libertad es: (número de columnas - 1) (número de renglones - 1) = (2-1) (2-1) = 1.

La región crítica o de rechazo de hipótesis nula se estableció una vez que se conoció el valor de la  $Ji$  cuadrada teórica. En el caso de la prueba de significación  $Ji$  cuadrada, la región crítica se encuentra entre el valor de la  $Ji$  cuadrada teórica y el extremo derecho de la curva. Cualquier valor de la  $Ji$  cuadrada calculada (con la fórmula) que sea mayor al de la teórica entrara en la región crítica, razón por la cual la hipótesis nula se rechazara, en tanto que la contraria, es decir, la de investigación, no se rechaza.

### 3.5 Metodología y Procedimiento

#### 3.5.1 Metodología

La metodología en la presente investigación inicio desde la asignación del tema por parte de las autoridades del Departamento de Ciencias de la Educación, continuando con la recopilación de información documental y bibliográfica referente al tema planteado, formulando de esta manera el anteproyecto.

Con base al método científico se realizó la observación del fenómeno de investigación que en este caso trato sobre los juegos tradicionales y su relación con la motivación para realizar actividad física. Luego de esto se planteó el enunciado del problema que es la interrogante acerca del hecho o fenómeno observado. Basados en esto se formularon los supuestos o hipótesis que llevan implícito la respuesta empírica al problema de investigación. Para la recolección de información se utilizan métodos, técnicas e instrumentos que aportan la sustentación de los datos que serán analizados para validar los supuestos o hipótesis con nuevos conocimientos, respondiendo así a los objetivos de la investigación permitiendo la elaboración del informe final en donde se plantean las conclusiones finales de la investigación y además expresan recomendaciones según los resultados obtenidos, al final concluyendo con su presentación.

### **3.5.2 Procedimiento**

Para la programación y distribución de los cuestionarios que están dirigidos a los maestros de educación física del tercer grado de los centros escolares públicos del municipio de San Salvador, se validaron con la revisión y aprobación por parte de docentes expertos en el área con la finalidad de determinar posibles errores en la redacción de estas herramientas.

Para entregar el cuestionario a los maestros de educación física, se visitaron los centros escolares con el fin de recolectar la información necesaria y así analizar el fenómeno en estudio.

Guía de observación de igual forma se visitaron los centros escolares para observar el desarrollo de la clase de educación física y así recolectar la información que contiene la herramienta con el fin de señalar aspectos importantes para la investigación.

## **CAPÍTULO IV**

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

#### **INTRODUCCION**

A continuación se presenta información sobre los datos recolectados mediante la encuesta realizada a los maestros de educación física del tercer grado de los centros escolares públicos del municipio de San Salvador, los cuales se detallan de la siguiente manera, en primer lugar la pregunta en cuestión, luego un cuadro donde se encuentra información cualitativa y cuantitativa de las interrogantes planteadas a los maestros de educación física, seguidamente se muestra un gráfico con datos porcentuales con su respectivo análisis de la información.

Las preguntas tratan sobre información valiosa que se ha recolectado por medio de los maestros de educación física de los centros escolares, entre estos datos tenemos:

El nombre del centro escolar, género masculino o femenino, las edades, el nivel educativo, años de experiencia, el nivel educativo en el que imparte sus clases, si conoce los juegos tradicionales, si tiene conocimiento de que los programas educativos se refieren a la práctica de juegos tradicionales, también preguntas sobre si incluye en sus clases la práctica de juegos tradicionales y cuáles son los que incluye, con respecto al tema de la motivación se cuestiona a los maestros sobre si estos consideran que en la realización de sus clases los

estudiantes se motivan con los juegos tradicionales que imparte, a la vez si puede detectar si sus estudiantes se encuentran motivados y si se divierten en la clase, si cuenta con el espacio suficiente para impartir su clase, cuales son los juegos que más utiliza en el desarrollo de la clase con sus alumnos y si considera importante difundir, capacitar e investigar más sobre los juegos tradicionales que se pueden aplicar al impartir la asignatura de educación física a los estudiantes del tercer grado del país.

#### 4.1 Resultados de la encuesta de investigación

1.- Nombre de la Escuela:

Tabla n° 12 Total de maestros y centros escolares. Fuente elaboración propia

Total centros escolares	95	100%
Total maestros de educación física	59	100%
Centros escolares con maestros	59	62.11%
Centros escolares sin maestro	36	37.89%

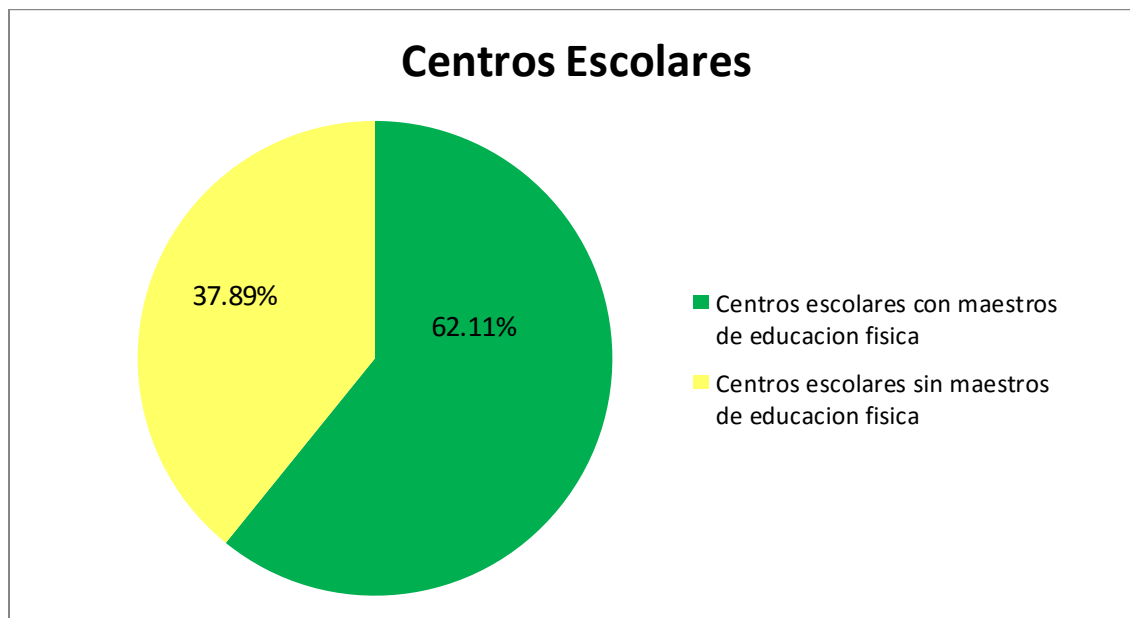


Gráfico n° 1 Centros escolares con y sin maestros. Fuente elaboración propia

Para realizar el estudio de nuestra investigación, si los juegos tradicionales tienen relación con la motivación para realizar la clase de educación física del tercer grado de los centros escolares públicos del municipio de San Salvador, se utilizó la encuesta para recolectar la información proveniente de los maestros de educación física de los diferentes centros educativos de dicho municipio.

Se realizó la investigación en el Ministerio de Educación sobre la cantidad de centros escolares públicos registrados en el municipio de San Salvador y los maestros de educación física que actualmente están destacados laborando en cada centro escolar.

El resultado de la investigación fue el siguiente:

Según el Ministerio de Educación existen un total de 95 centros escolares públicos en el municipio de San Salvador. También expresan que tienen registrados un total de 59 maestros de educación física en diversos centros escolares. Es decir que el 62.11% del total de centros escolares cuenta con un maestro de educación física mientras que el 37.89% de los centros escolares no tienen maestro de educación física.

Con esto podemos decir que la mayor parte de los centros escolares del municipio de San Salvador cuentan con un maestro de educación física nombrado por el ministerio de educación.

## 2.- Género de los maestros de educación física:

Tabla nº 13 Genero de los maestros. Fuente elaboración propia

<i>Etiqueta de Valor</i>	<i>Valor</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje Válido</i>	<i>Porcentaje Acumulado</i>
Masculino	1	38	64.41	64.41	64.41
Femenino	2	21	35.59	35.59	100.00
<i>Total</i>		59	100.0	100.0	

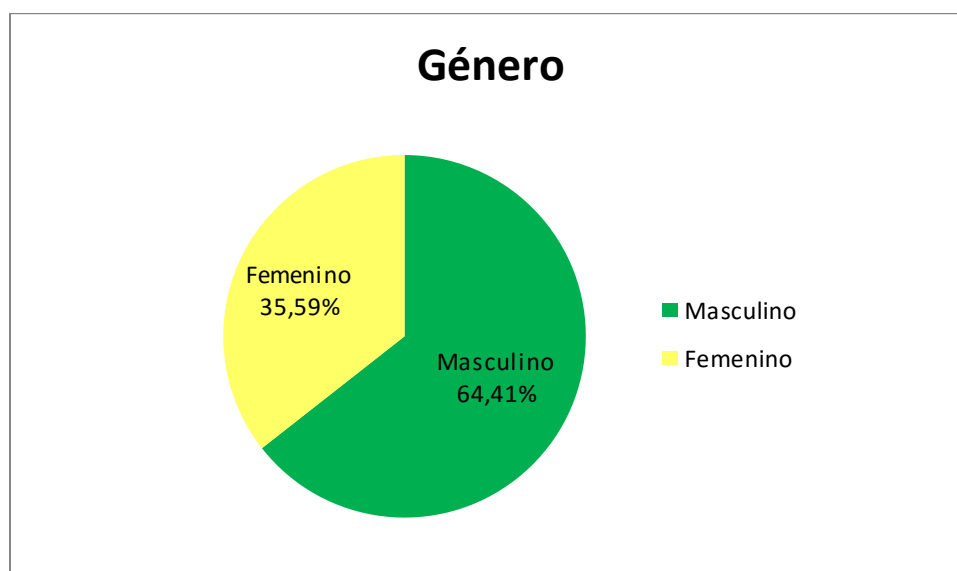


Gráfico nº 2 Genero de los maestros. Fuente elaboración propia

De los 59 centros escolares públicos del municipio de San Salvador que fueron encuestados, el 64.41% corresponde al género masculino, es decir 38 maestros y el 35.59% al género femenino equivalente a 21 maestros. Con estos datos podemos decir que la mayoría de maestros pertenece al género masculino, mientras que un porcentaje menor corresponde al género femenino.

3.- Edad de los maestros de educación física encuestados en los diferentes centros escolares públicos del municipio de San Salvador.

Tabla nº 14 Edad de los maestros. Fuente Elaboración propia

<i>Etiqueta de Valor</i>	<i>Valor</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje Válido</i>	<i>Porcentaje Acumulado</i>
	29	2	3.39	3.39	3.39
	35	2	3.39	3.39	6.78
	38	3	5.08	5.08	11.86
	39	6	10.17	10.17	22.03
	40	3	5.08	5.08	27.12
	41	4	6.78	6.78	33.90
	42	3	5.08	5.08	38.98
	43	3	5.08	5.08	44.07
	44	4	6.78	6.78	50.85
	45	7	11.86	11.86	62.71
	46	3	5.08	5.08	67.80
	48	3	5.08	5.08	72.88
	49	1	1.69	1.69	74.58
	50	5	8.47	8.47	83.05
	51	1	1.69	1.69	84.75
	52	1	1.69	1.69	86.44
	53	4	6.78	6.78	93.22
	55	4	6.78	6.78	100.00
	<i>Total</i>	59	100.0	100.0	

Tabla n° 15 Promedio de edades. Fuente Elaboración propia

	<i>N. Válido</i>	59
	<i>Perdidos</i>	0
<i>Media</i>		44.44
<i>Desv Std</i>		6.09
<i>Mínimo</i>		29.00
<i>Máximo</i>		55.00

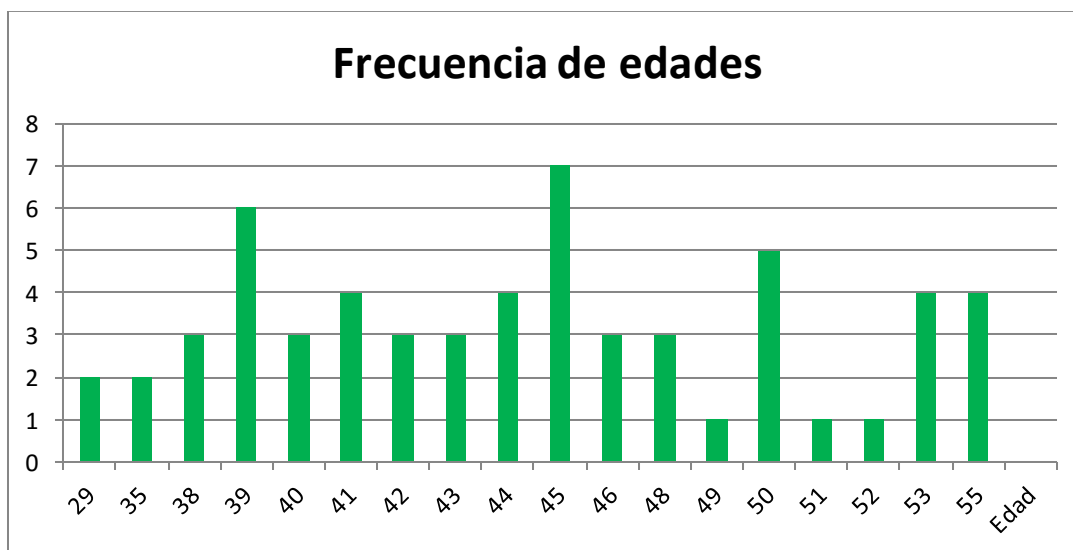


Grafico n° 3 Frecuencia de edades. Fuente Elaboración propia

Las edades de los maestros de educación física están divididas, siendo 29 años la edad menor y 55 la edad mayor con una media de 44.44 años.

Tomando en cuenta las edades de los maestros podemos decir que la mayoría conoce y tiene experiencia con los juegos tradicionales ya que 20 o 25 años atrás los niños salían a jugar fuera de sus casas con más frecuencia y la tecnología no estaba muy avanzada, la distracción con



juegos electrónicos era menor que hoy en día. Los niños preferían jugar con sus amigos en pasajes, parques, canchas, predios e incluso la calle.

4.- Nivel de estudio de los maestros de educación física:

Tabla n° 16 Nivel de estudio. Fuente Elaboración propia

<i>Etiqueta de Valor</i>	<i>Valor</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje Válido</i>	<i>Porcentaje Acumulado</i>
Profesorado	1	45	76.27	76.27	76.27
Licenciatura	2	13	22.03	22.03	98.31
Otros	3	1	1.69	1.69	100.00
<i>Total</i>		59	100.0	100.0	

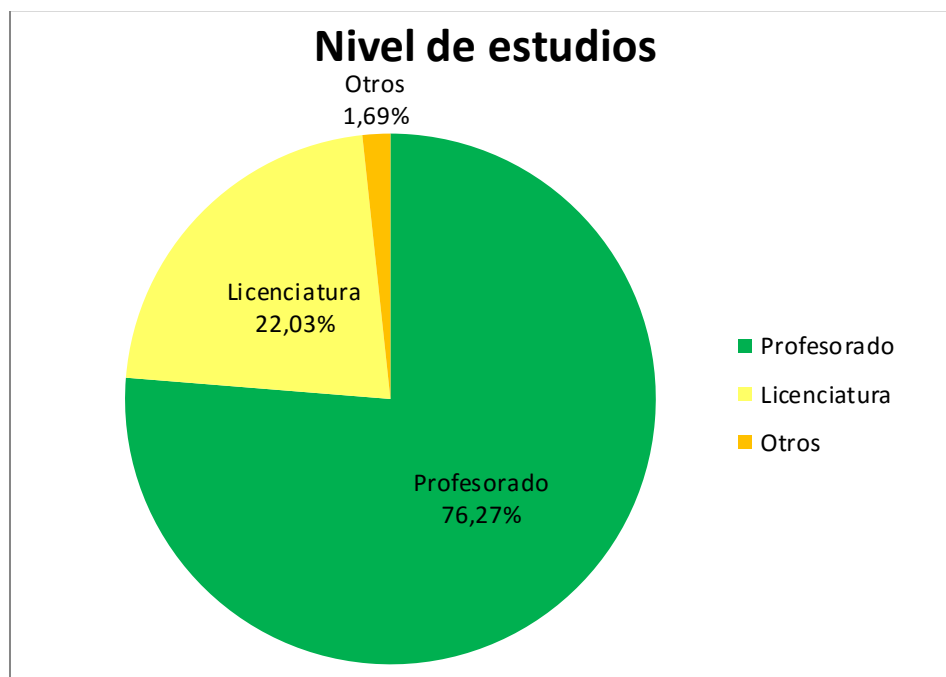


Gráfico n° 4 Nivel de estudio. Fuente Elaboración propia

De acuerdo a los resultados de la encuesta se determina que la mayoría de los maestros tienen el grado académico de profesorado en educación física, siendo este un 76.27%, en segundo

lugar se encuentran los maestros con el grado académico de licenciados en ciencias de educación física deportes y recreación con un 22.03% y en tercer lugar los maestros con otros estudios, como cursos relacionados a la educación física con un 1.69%.

5.- Años impartiendo clases de educación física:

Tabla n° 17 Años impartiendo clases. Fuente Elaboración propia

<i>Etiqueta de Valor</i>	<i>Valor</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje Válido</i>	<i>Porcentaje Acumulado</i>
De 1 a 3 años	1	2	3.39	3.39	3.39
De 4 a 6 años	2	16	27.12	27.12	30.51
De 7 a 10 años	3	14	23.73	23.73	54.24
De 11 a más años	4	27	45.76	45.76	100.00
<i>Total</i>		59	100.0	100.0	

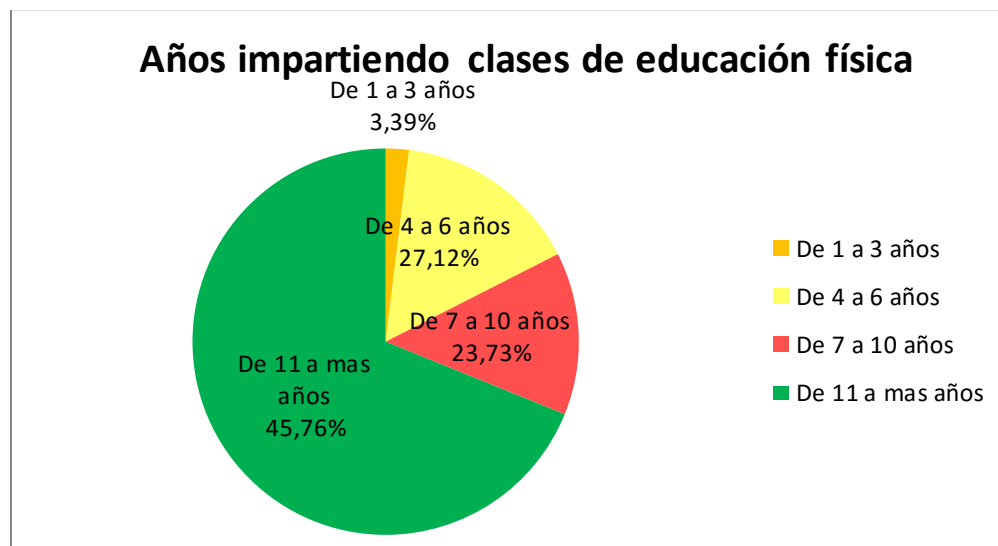


Gráfico n° 5 Años impartiendo clases. Fuente Elaboración propia

Del total de maestros encuestados se puede determinar que la mayoría tienen suficiente experiencia impartiendo clases de educación física en el nivel básico de educación.

El 3.39% tiene de 1 a 3 años de experiencia, el 23.73% de 7 a 10 años, el 27.12% de 4 a 6 años y el 45.76% de 11 a más años de experiencia en esta profesión.

Con estos resultados podemos decir que la mayor parte de maestros tienen la capacidad para determinar si los juegos tradicionales tienen relación con la motivación hacia la clase de educación física ya que la mayoría los desarrollan periódicamente en sus clases, esto según información obtenida por ellos mismos.

6.-Nivel educativo en el que imparte la clase de educación física:

Tabla n° 18 Nivel educativo en el que imparten clases. Fuente Elaboración propia

<i>Etiqueta de Valor</i>	<i>Valor</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje Válido</i>	<i>Porcentaje Acumulado</i>
Primer Ciclo	1	6	10.17	10.17	10.17
Segundo Ciclo	2	6	10.17	10.17	20.34
Tercer Ciclo	3	4	6.78	6.78	27.12
Todos los anteriores	4	43	72.88	72.88	100.00
<i>Total</i>		59	100.0	100.0	

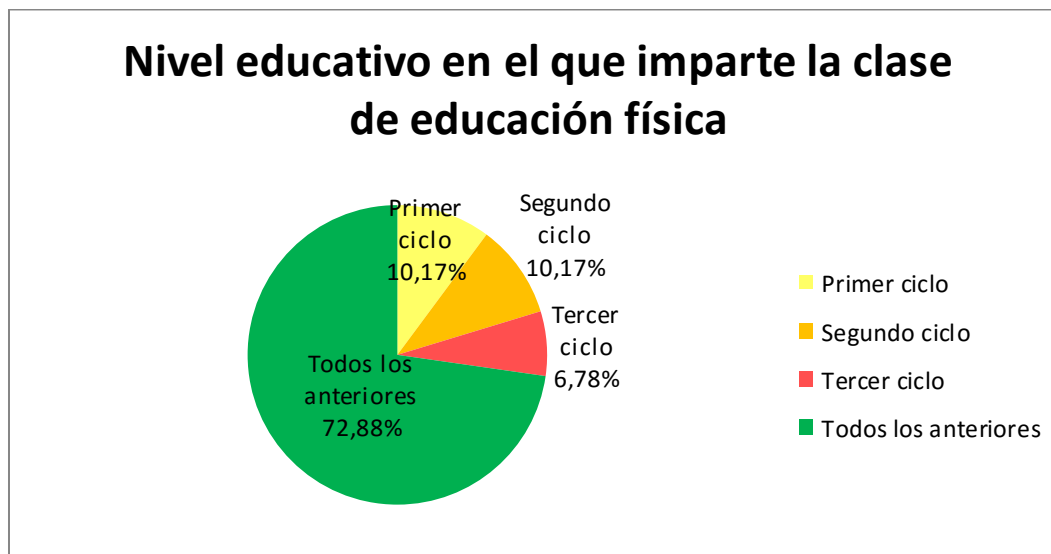


Gráfico n° 6 Nivel educativo en el que imparten clases. Fuente Elaboración propia

Los resultados obtenidos en la encuesta realizada a los profesores de educación física en cuanto al nivel educativo en el que imparten sus clases, la mayoría un 72.88% mencionan que desarrollan sus clases de educación física en los tres niveles del plan básico (1°, 2° y 3° ciclo), mientras que para el nivel de 1° y 2° ciclo solo un 10.17 % de los profesores respectivamente, trabaja con estudiantes de este nivel y solo 4 profesores que representan el menor porcentaje con

un 6.78% desarrolla sus clases solamente en el 3° ciclo en las escuelas públicas del municipio de San Salvador.

7.- ¿Conoce que son y cuáles son los juegos tradicionales?

Tabla nº 19 Conocimiento de juegos tradicionales. Fuente Elaboración propia

<i>Etiqueta de Valor</i>	<i>Valor</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje Válido</i>	<i>Porcentaje Acumulado</i>
Si	1	57	96.61	96.61	96.61
No	2	2	3.39	3.39	100.00
<i>Total</i>		59	100.0	100.0	

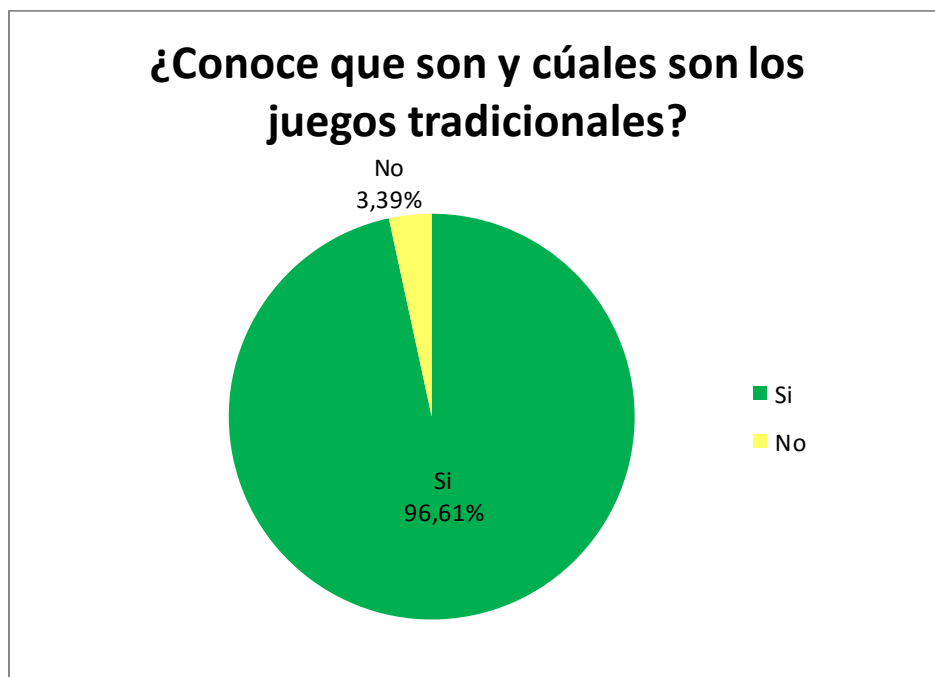


Gráfico nº 7 Conocimiento de juegos tradicionales. Fuente Elaboración propia

En cuanto al conocimiento de los profesores de educación física en el tercer grado, sobre que son y cuáles son los juegos tradicionales, se determina que la mayoría, que es un 96.61% de

los encuestados, dicen conocer juegos tradicionales mientras que un menor porcentaje un 3.39% menciona desconocimiento de juegos tradicionales.

7 A.- ¿Cuáles juegos tradicionales conoce?

Entre los juegos tradicionales mencionados por la mayoría de los encuestados se encuentran los siguientes:

Tabla nº 20 Juegos tradicionales más conocidos. Fuente Elaboración propia

JUEGOS TRADICIONALES QUE CONOCEN LOS PROFESORES DE EDUCACION FISICA		
1.- Agarra la ayuda	11.- Esconde el anillo	21.- Tantarro
2.- Mica	12.- Capihucho	22.- Hule
3.- Escondelero	13.- Pecado	23.- Piscucha o cometa
4.- Arranca cebolla	14.- Chibolas	24.- Rondas
5.- Salta cuerda	15.- Trompo	25.- Jacks
6.- El gato y el ratón	16.- Estatuas de Marfil	26.- Viva la flor
7.- Ladrón librado o policías y ladrones	17.- Chancha balancha	27.- Niña componte
8.- Peregrina	18.- Esquina de aceite	
9.- Salta cuerda	19.- Encostalados	
10.- Salta Burro	20.- Yoyo	

Con este listado se observa que los profesores de educación física conocen una gran variedad de juegos tradicionales, y que además pueden incluir en el desarrollo o al impartir los contenidos de las diversas unidades en la clase de educación física.

8.- ¿Conoce Ud. si los programas del tercer grado de educación física incluyen juegos tradicionales?

Tabla nº 21 Conocimiento sobre los programas. Fuente Elaboración propia

<i>Etiqueta de Valor</i>	<i>Valor</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje Válido</i>	<i>Porcentaje Acumulado</i>
Si	1	18	30.51	30.51	30.51
No	2	41	69.49	69.49	100.00
<i>Total</i>		59	100.0	100.0	

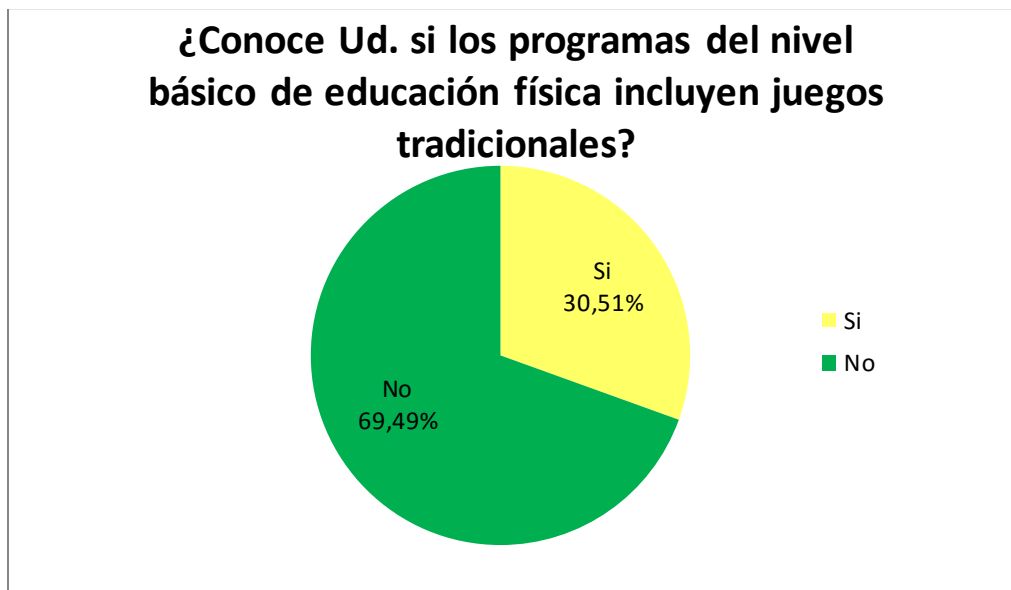


Gráfico nº 8 Conocimiento sobre los programas. Fuente Elaboración propia

Según el resultado del 100% de encuestados, un 69.49 % que representa a la mayoría de maestros, menciona no conocer si los programas de educación física del Ministerio de Educación incluyen los juegos tradicionales. Mientras que el resto de los profesores que son un 30.51% afirman que si se incluyen. El contenido de los programas para el tercer grado, deja implícito el desarrollo de diferentes actividades físico-deportivas, actividades de recreación y juegos

tradicionales que permitan de manera integral (mental, físico, social y psicológico) un buen crecimiento en los niños y niñas en edad escolar y que a la vez les motiven a la práctica de estas actividades.

8 A.- Si su respuesta es sí menciónelos

Los profesores que respondieron que los programas del tercer grado de educación incluyen el desarrollo de juegos tradicionales, mencionan entre estos los siguientes:

Tabla nº 22 Juegos tradicionales que incluyen los programas. Fuente Elaboración propia

JUEGOS TRADICIONALES INCLUIDOS EN LOS PROGRAMAS EDUCATIVOS		
1.- Juegos para párvulos	7.- Peregrina	13.- Policías y ladrones
2.- Jalar el lazo	8.- Pecado	14.- Trabajos con aros
3.- Salta cuerda	9.- Rondas	15.- Trabajos con cuerdas
4.- Juegos grupales	10.- Cantarito	16.- Pato ganso
5.- Mica	11.- Juegos con pelotas	17.- Salta burro
6.- Arranca cebolla	12.- Encostalados	18.- barita

Estos son los juegos que mencionan los maestros que incluye el programa de educación física del ministerio de educación.



9.- ¿Incluye en el desarrollo de la clase de educación física juegos tradicionales?

Tabla nº 23 Incluye juegos tradicionales. Fuente Elaboración propia

<i>Etiqueta de Valor</i>	<i>Valor</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje Válido</i>	<i>Porcentaje Acumulado</i>
Si	1	53	89.83	89.83	89.83
No	2	6	10.17	10.17	100.00
<i>Total</i>		59	100.0	100.0	

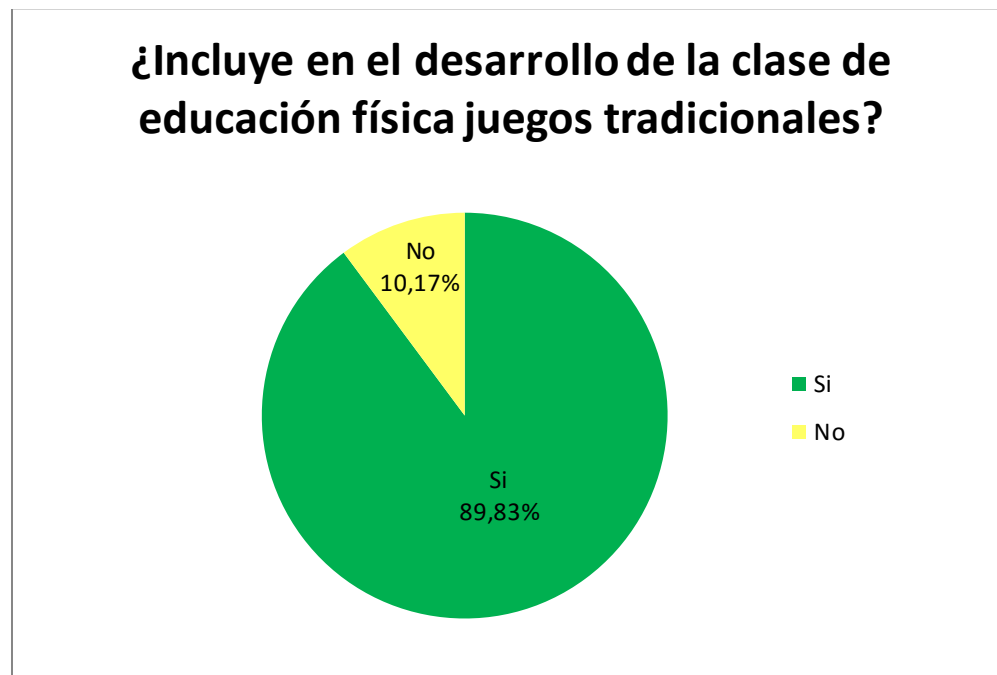


Gráfico nº 9 Incluye juegos tradicionales. Fuente Elaboración propia

El 89.83 % de maestros afirman que utilizan juegos tradicionales en el desarrollo de su clase de educación física, mientras que un 10.17 % que corresponde a 6 profesores mencionan no utilizarlos al impartir sus clases de educación física. Los juegos tradicionales son utilizados en las clases de educación física por la gran mayoría de los profesores, ya que con estos los

estudiantes realizan actividades donde desarrollan sus habilidades y a la vez se divierten aprendiendo-jugando, haciendo de esta forma una clase más dinámica y entretenida.

9 A.- Si su respuesta es sí menciónelos:

Estos son los juegos tradicionales que mencionan los maestros que incluyen en el desarrollo de la clase de educación física.

Tabla nº 24 Juegos tradicionales incluidos. Fuente Elaboración propia

JUEGOS TRADICIONALES INCLUIDOS EN LA CLASE DE EDUCACION FISICA		
1 Mica	11 Esquina de aceite	21 Quemado
2 Escondelero	12 encostado	22 Rondas
3 Arranca cebolla	13 Carreras de relevo	23 Pato ganso
4 Salta cuerda	14 Capirucho	24 Peregrina
5 Niña componte	15 Chibolas	25 El ratón y el gato
6 Las estatuas de marfil	16 Juegos de desplazamientos	26 La rueda
7 Baritas de listón	17 Juegos de pelota Maya	27 Hule
8 Trompo	18 Ladrón librado o ladrones y policías	28 Yoyo
9 Chancha balancha	19 Simón dice	
10 Agarra la ayuda	20 Le declaro la guerra	

10.- ¿Considera Ud. que los juegos tradicionales motivan a los estudiantes a realizar la clase de educación física?

Tabla nº 25 Motivan los juegos tradicionales. Fuente Elaboración propia

<i>Etiqueta de Valor</i>	<i>Valor</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje Válido</i>	<i>Porcentaje Acumulado</i>
Si	1	44	74.58	74.58	74.58
No	2	15	25.42	25.42	100.00
<i>Total</i>		59	100.0	100.0	

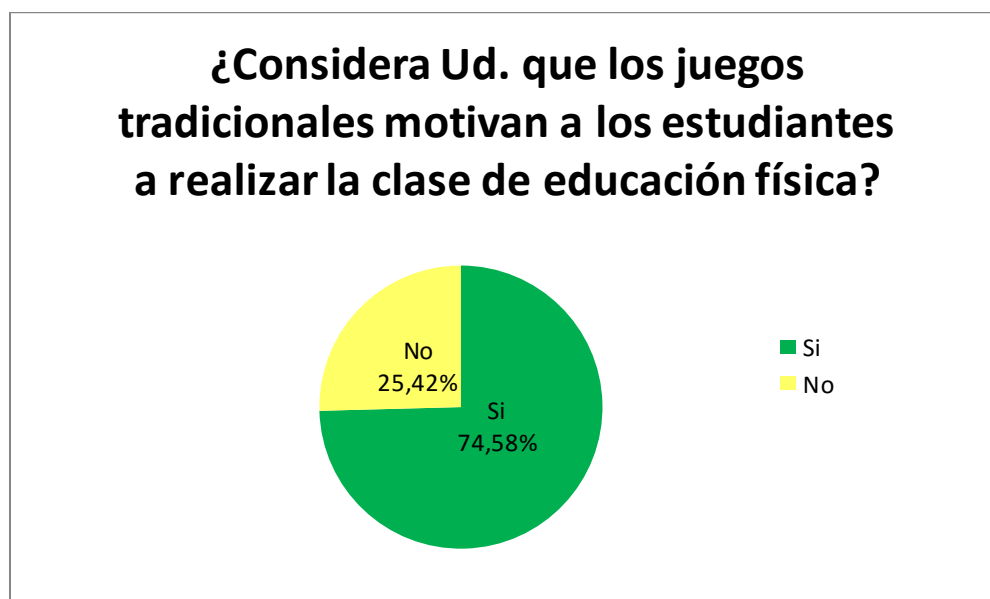


Gráfico nº 10 Motivan los juegos tradicionales. Fuente Elaboración propia

Según los resultados de los maestros encuestados, el 74.58% considera que los juegos tradicionales motivan a los estudiantes de una forma positiva a realizar la clase de educación física, mientras que el 25.42% consideran que los juegos tradicionales no ayudan a motivar a los estudiantes a realizar la clase de educación física. Con ello se afirma que la clase de educación

física puede ser más entretenida y dinámica para los estudiantes implementando en ella, algunos juegos tradicionales y a la vez permitir el desarrollo de los diferentes contenidos de la asignatura.

11.- ¿Considera Ud. que puede detectar si el alumno está motivado en la clase de educación física al realizar juegos tradicionales?

Tabla n° 26 Detección de la motivación. Fuente Elaboración propia

<i>Etiqueta de Valor</i>	<i>Valor</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje Válido</i>	<i>Porcentaje Acumulado</i>
Si	1	47	79.66	79.66	79.66
No	2	12	20.34	20.34	100.00
<i>Total</i>		59	100.0	100.0	



Grafico n° 11 Detección de la motivación. Fuente Elaboración propia

Del 100% de encuestados el 79.66% es decir la mayoría de los maestros dicen que pueden detectar si los alumnos están motivados en la clase de educación física al realizar juegos tradicionales, mientras que el 20.34% dicen que no pueden detectar si los alumnos están motivados al realizar la clase de educación física con juegos tradicionales.

El resultado de esta pregunta es similar al de la pregunta anterior, difiere por un pequeño porcentaje. Esto le da mayor validez a la utilización de los juegos tradicionales en relación a la motivación hacia la clase de educación física en los centros escolares públicos.

Los estudiantes por naturaleza aprenden mediante los juegos, ya que por medio de ellos se representa una forma de socializar, pensar, sentir y reaccionar ante diferentes escenarios cotidianos que pueden presentarse en la vida, además es una forma divertida de ejercitar el cuerpo a la vez de distraer la mente de una manera amena; debido a ello los estudiantes se motivan a practicar ejercicios físicos, deporte, competencias y diferentes actividades básicas para su crecimiento.

En la detección de la motivación de los estudiantes de una forma visual por parte de los maestros, estos afirman que es notable el nivel de motivación que logran los jóvenes al realizar la clase con juegos tradicionales, según resultado obtenido en la encuesta. Con este resultado se le da validez al segundo objetivo específico de la investigación acerca de la percepción de la motivación de los maestros hacia los estudiantes del tercer grado de las escuelas públicas del municipio de San Salvador al realizar la clase de educación física con juegos tradicionales.

12.- ¿Considera Ud. que los juegos tradicionales son una herramienta motivacional en la clase de educación física?

Tabla nº 27 los juegos tradicionales son herramienta motivacional. Fuente Elaboración propia

<i>Etiqueta de Valor</i>	<i>Valor</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje Válido</i>	<i>Porcentaje Acumulado</i>
Si	1	51	86.44	86.44	86.44
No	2	8	13.56	13.56	100.00
<i>Total</i>		59	100.0	100.0	

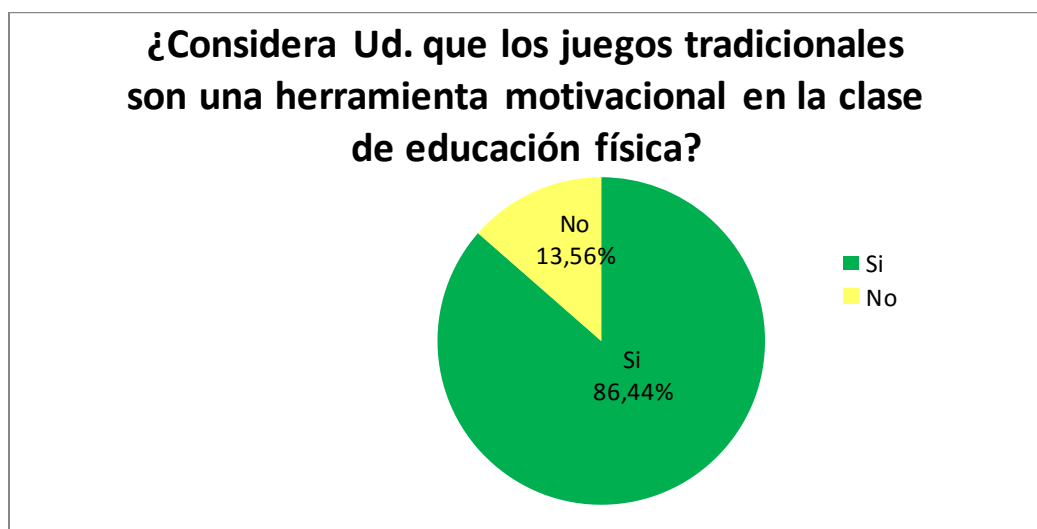


Grafico nº 12 Los juegos tradicionales son una herramienta motivacional. Fuente Elaboración propia

El 86.44% de maestros encuestados considera que los juegos tradicionales son una herramienta motivacional en la clase de educación física, mientras que el 13.56% considera que estos juegos no funcionan como herramienta motivacional. Con este resultado y el de las preguntas de la 9 a la11 se confirma que la mayoría de los maestros de educación física considera y utilizan los juegos tradicionales como herramienta motivacional para el desarrollo de la clase de

educación física en los centros escolares públicos del municipio de San Salvador con lo que confirmamos el objetivo general de nuestra investigación.

13.- ¿Cuáles son los juegos tradicionales que más utiliza en su clase de educación física?

Tabla nº 28 Juegos tradicionales más utilizados. Fuente Elaboración propia

<b>JUEGO</b>	<b>SI %</b>	<b>NO %</b>
Escondelero	44.07	55.93
Mica	84.75	15.25
Agarra la ayuda	54.24	45.76
Policías y ladrones	57.63	42.37
Juegos de rondas	47.46	52.54
Peregrina	66.10	33.90
Encostalado	55.93	44.07
Tantarro	18.64	81.36
Chibolas	42.37	57.63
Capirucho	40.68	59.32
Trompo	35.59	64.41
Yoyo	30.51	69.49

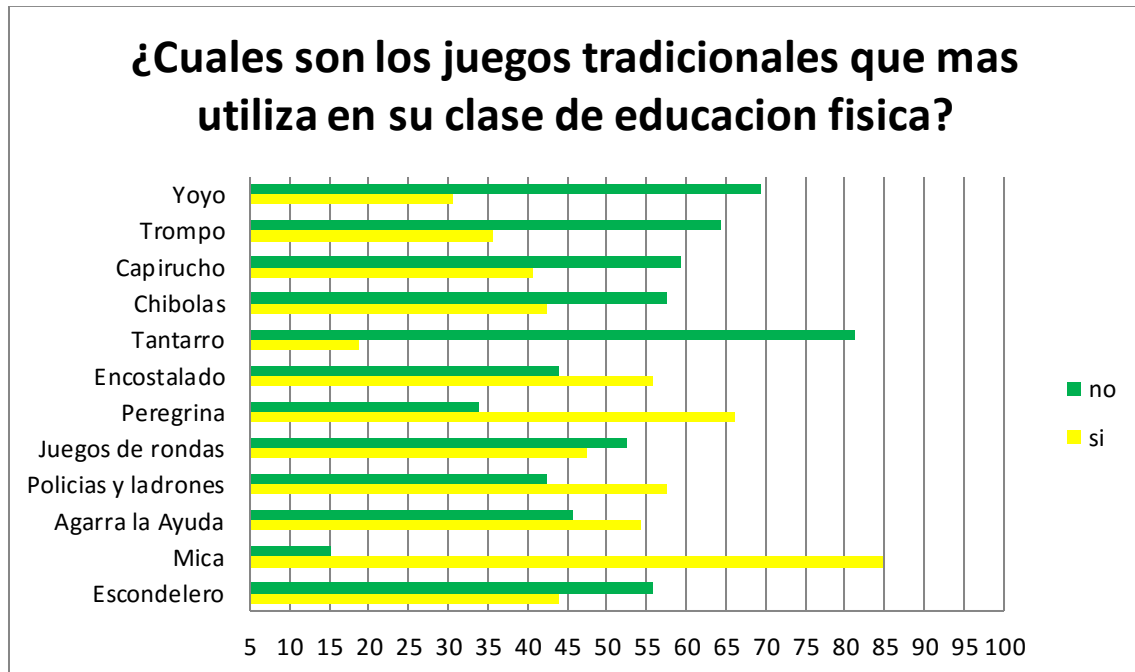


Grafico n° 13 Juegos tradicionales más utilizados. Fuente Elaboración propia

Los juegos tradicionales que los profesores de educación física mencionan que más utiliza al impartir sus clases son: en su mayoría el juego de mica con un 84.75%, le sigue la peregrina con un 66.10%, en tercer lugar el juego de policías y ladrones con un 57.63%, los encostalados con un 55.93%, agarra la ayuda con el 54.24%, los juegos de rondas ocupan el sexto lugar con un 47.46%, escondelero con un 44.07%, el juego de las chibolas con un 42.37%, el juego de habilidades con el capirucho con un 40.68%, el juego tradicional del trompo con un 35.59%, yo-yo con 30.51% y con el menor porcentaje el tantarro con un 18.64%.

Los 12 juegos tradicionales más utilizados por los profesores al impartir su clase de educación física, son juegos que la mayoría de los estudiantes conocen y que además han practicado con sus amigos o vecinos, estos generan una dinámica especial en la clase.



14.- ¿A que considera que ayudan los juegos tradicionales?

Tabla nº 29 A que ayudan los juegos tradicionales. Fuente Elaboración propia

<i>Etiqueta de Valor</i>	<i>Valor</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje Válido</i>	<i>Porcentaje Acumulado</i>
Fortalecer las habilidades y destrezas psicomotrices	1	14	23.73	23.73	23.73
Incrementar la capacidad de rendimiento	2	7	11.86	11.86	35.59
Mejorar la estructura morfológica funcional	3	15	25.42	25.42	61.02
Contribuir a la formación de valores	4	23	38.98	38.98	100.00
<i>Total</i>		59	100.0	100.0	



Grafico nº 14 A que ayudan los juegos tradicionales. Fuente Elaboración propia

Los resultados de la encuesta a la interrogante realizada en cuanto a la consideración de los profesores de educación física sobre la ayuda que proporcionan los juegos tradicionales a los estudiantes del tercer grado de las escuelas públicas, reflejan lo siguiente, un 38.98% opina que los juegos tradicionales contribuyen en gran manera a la formación de valores, en segundo lugar con un 25.42% mencionan que ayudan a mejorar la estructura morfológica funcional, solo 14 de los profesores que corresponden al 23.73% consideran que el mayor aporte es el de fortalecer las habilidades y destrezas psicomotrices de los estudiantes, y en menor porcentaje con un 11.86% opinan que contribuyen a incrementar la capacidad de rendimiento de los niños y niñas en la clase.

Si bien los beneficios y ventajas que proporciona la práctica de juegos tradicionales durante la clase de educación física son variados, podemos decir que su aporte es que encierran de forma integral una contribución al crecimiento y desarrollo saludable de los estudiantes en lo que se refiere al área mental, física, social y psicológica durante las etapas más importantes en la vida, la infancia y la adolescencia donde las diferentes experiencias que se presentan a través de los juegos contribuyen a la formación de criterio, al desarrollo corporal y motriz, desarrollo de valores y a cultivar buenas relaciones en cualquier ámbito en el que puedan estar inmersos en los diferentes momentos en su vida.

15.- ¿Considera Ud. que los niños (as) se divierten al realizar juegos tradicionales?

Tabla n° 30 Se divierten los niños con juegos tradicionales. Fuente Elaboración propia

<i>Etiqueta de Valor</i>	<i>Valor</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje Válido</i>	<i>Porcentaje Acumulado</i>
Si	1	51	86.44	86.44	86.44
No	2	8	13.56	13.56	100.00
<i>Total</i>		59	100.0	100.0	

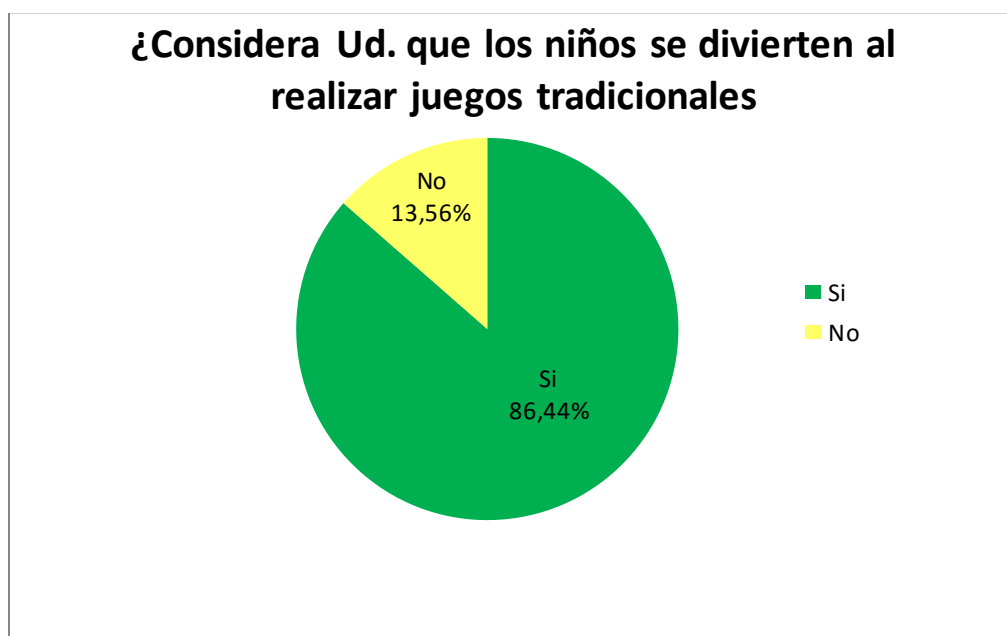


Gráfico n° 15 Se divierten los niños con los juegos tradicionales. Fuente Elaboración propia

Según los resultados de esta interrogante el 86.44% de los maestros encuestados considera que los niños se divierten al realizar los juegos tradicionales, mientras que un pequeño porcentaje del 13.56% considera que no se divierten los niños al realizar los juegos tradicionales.

Los profesores utilizan los juegos tradicionales como una ayuda didáctica al impartir su clase de educación física ya que a través del juego los estudiantes son capaces de desarrollar

destrezas y habilidades sin ninguna inhibición, se sienten en la libertad de actuar, de participar y de brindar aportes de una forma espontánea a la vez que se entretiene y se divierte.

16.- ¿Considera que tiene espacio suficiente en el centro escolar para realizar la clase de educación física utilizando juegos tradicionales?

Tabla n° 31 Existe suficiente espacio para la clase. Fuente Elaboración propia

<i>Etiqueta de Valor</i>	<i>Valor</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje Válido</i>	<i>Porcentaje Acumulado</i>
Si	1	37	62.71	62.71	62.71
No	2	22	37.29	37.29	100.00
<i>Total</i>		59	100.0	100.0	

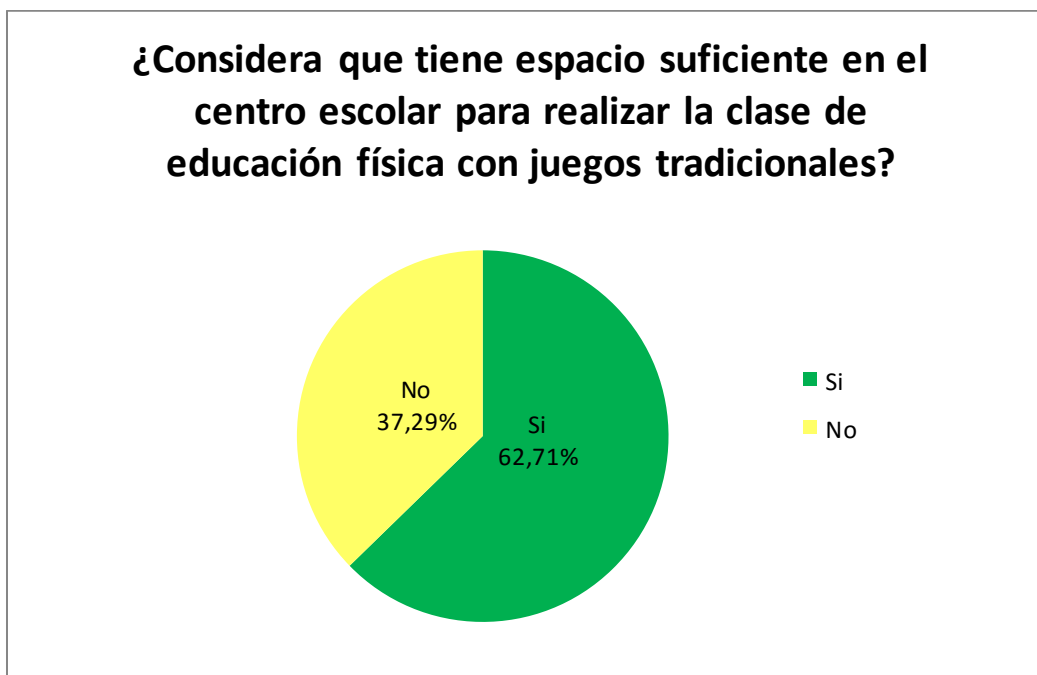


Gráfico n° 16 Existe suficiente espacio para la clase. Fuente Elaboración propia

En cuanto al espacio que está disponible en las instituciones escolares, para la realización de la clase de educación física, los profesores opinan que tienen el espacio suficiente para impartir su clase, utilizando en ella la práctica de juegos tradicionales esto lo mencionan un 62.71%, mientras que el 37.29% dice que no tiene suficiente espacio para realizar su clase con juegos tradicionales.

17.- ¿Considera necesario un programa de juegos tradicionales permanente en la clase de educación física?

Tabla nº 32 Es necesario un programa de juegos tradicionales. Fuente Elaboración propia

<i>Etiqueta de Valor</i>	<i>Valor</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje Válido</i>	<i>Porcentaje Acumulado</i>
Si	1	46	77.97	77.97	77.97
No	2	13	22.03	22.03	100.00
<i>Total</i>		59	100.0	100.0	

**¿Considera necesario un programa de juegos tradicionales permanente en la clase de educación física?**

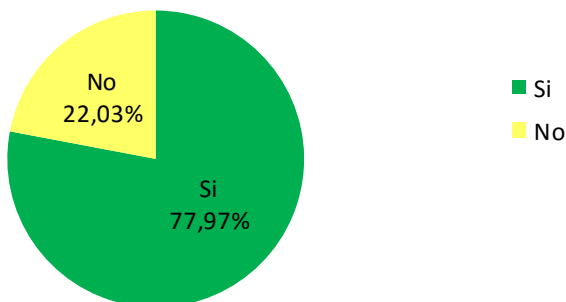


Gráfico nº 17 Es necesario un programa de juegos tradicionales. Fuente Elaboración propia

Las respuestas en esta ocasión fue la siguiente: El 77.97% del total de los maestros encuestados considera que es necesario un programa de juegos tradicionales permanente en la clase de educación física, mientras que el 22.03% considera que no es necesario un programa de juegos tradicionales.

Si tomamos en cuenta a la mayoría que casi es el 80% de los que están de acuerdo, le da mayor validez a los objetivos de esta investigación ya que la mayoría de maestros considera necesario un programa permanente de juegos tradicionales en la clase de educación física.

Es notable que la mayoría de maestros estén de acuerdo de utilizar un programa específico de juegos tradicionales hacia la clase de educación física.

18.- ¿Utilizaría una guía de juegos tradicionales como material de apoyo para las clases de educación física?

Tabla n° 33 Utilizaría una guía de juegos tradicionales. Fuente Elaboración propia

<i>Etiqueta de Valor</i>	<i>Valor</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje Válido</i>	<i>Porcentaje Acumulado</i>
Si	1	44	74.58	74.58	74.58
No	2	15	25.42	25.42	100.00
<i>Total</i>		59	100.0	100.0	

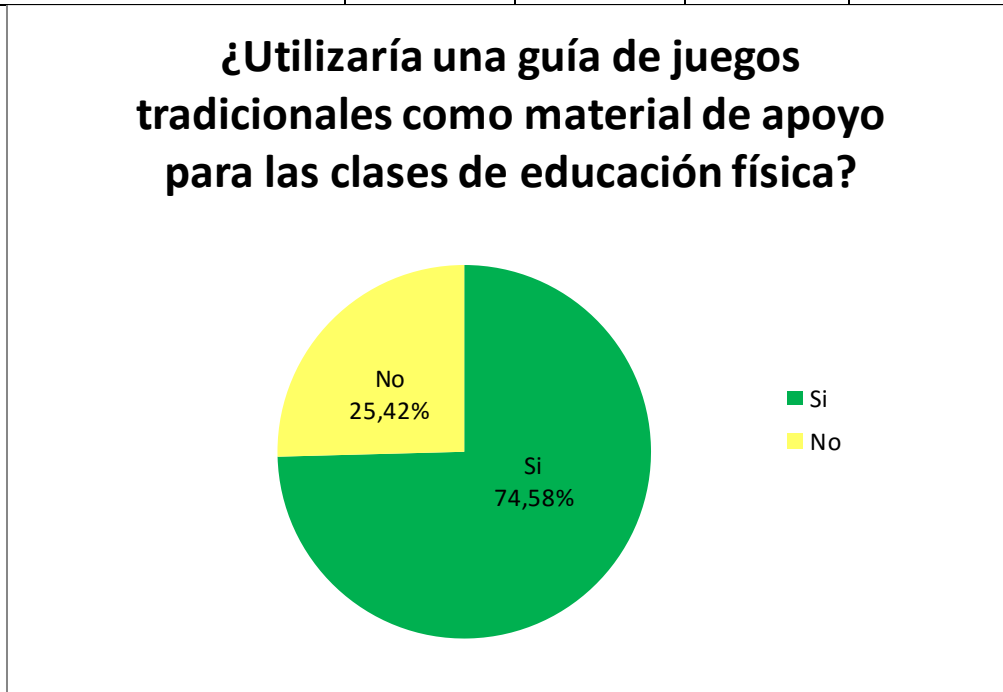


Gráfico n° 18 Utilizaría una guía de juegos tradicionales. Fuente Elaboración propia

Según la encuesta realizada a los maestros de educación física para verificar si ellos utilizarían una guía de juegos tradicionales se obtuvieron los siguientes resultados:

El 74.58% afirman que si utilizarían una guía de juegos tradicionales como material de apoyo hacia las clases de educación física en los centros escolares del municipio de San Salvador,

mientras que el 25.42% dicen que no utilizarían dicho material para las clases de educación física.

Es decir que la mayoría de los maestros encuestados aproximadamente tres cuartos de la población están en la disposición de utilizar una guía de juegos tradicionales para la clase de educación física como material de apoyo para desarrollar las actividades diarias. El 25.42% siendo este un aproximado de un cuarto de los encuestados dicen que no utilizarían una guía de juegos tradicionales como material de apoyo para la clase de educación física.



## 4.2 Resultados de la guía de observación

1.- El maestro incluye en la clase de educación física juegos tradicionales:

Tabla nº 34 Incluye en la clase juegos tradicionales. Fuente Elaboración propia

<i>Etiqueta de Valor</i>	<i>Valor</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje Válido</i>	<i>Porcentaje Acumulado</i>
Nunca	1	27	62.79	62.79	62.79
Casi nunca	2	4	9.30	9.30	72.09
A veces	3	1	2.33	2.33	74.42
Casi siempre	4	2	4.65	4.65	79.07
Siempre	5	9	20.93	20.93	100.00
<i>Total</i>		43	100.0	100.0	

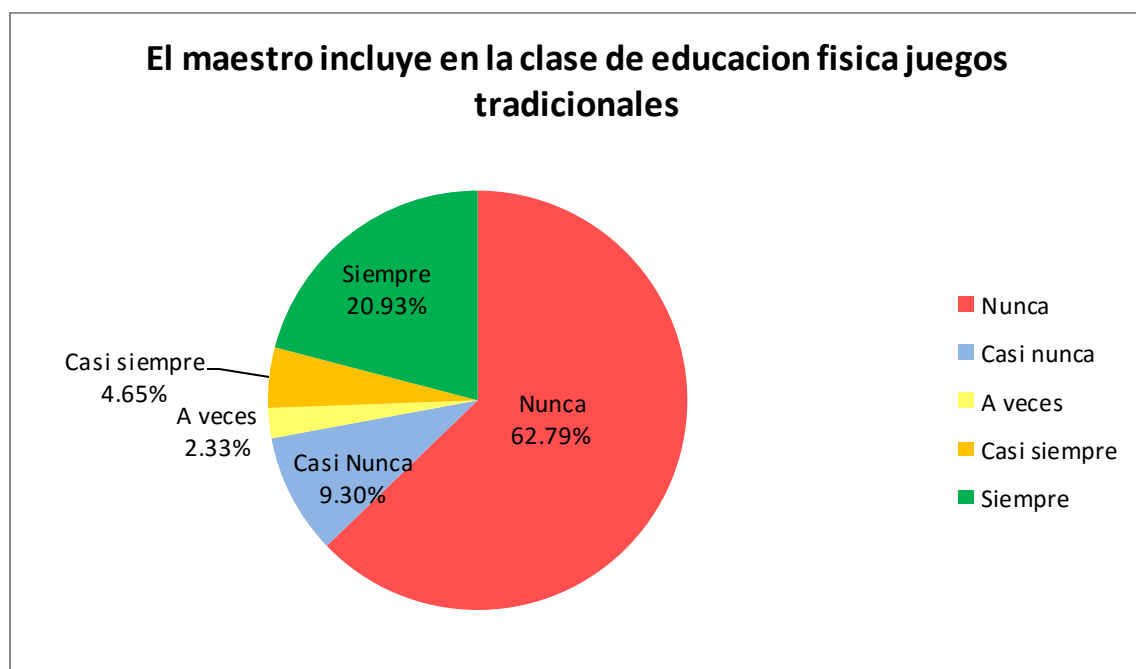


Gráfico nº 19 Incluye en la clase juegos tradicionales. Fuente Elaboración propia

Según los resultados de la guía de observación en la pregunta si el maestro incluye en la clase de educación física juegos tradicionales los resultados encontrados fueron como sigue a continuación: Nunca: fue la etiqueta de valor con mayor porcentaje encontrada ya que del 100%

de observaciones el 62.79% se encontró con que no utilizaron juegos tradicionales en la clase de educación física, es decir que los maestros no incluyen los juegos tradicionales en la clase de educación física. Casi nunca: resultado con un porcentaje bajo de 9.30% equivalente a 4 maestros que incluyeron algún juego en la clase de educación física. A veces: se encontró de igual forma con un porcentaje bajo de 2.33% y que utilizaron algún juego durante la clase de educación física. Casi siempre: fue un porcentaje muy bajo, con un 4.65% del total de los maestros observados, en este caso realizaron juegos tradicionales específicos durante la clase de educación física. Siempre: resultado del 100% de observados con un 20.93%, equivalente a 9 maestros que si utilizaron juegos tradicionales para lograr sus objetivos durante la clase de educación física.

## 2.- Los alumnos prestan atención a la clase de educación física

Tabla n° 35 Los alumnos prestan atención a la clase de educación física. Fuente Elaboración propia

<i>Etiqueta de Valor</i>	<i>Valor</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje Válido</i>	<i>Porcentaje Acumulado</i>
Nunca	1	0	0	0	0
Casi nunca	2	7	16.28	16.28	16.28
A veces	3	14	32.56	32.56	48.84
Casi siempre	4	16	37.21	37.21	86.05
Siempre	5	6	13.95	13.95	100.00
<i>Total</i>		43	100.0	100.0	

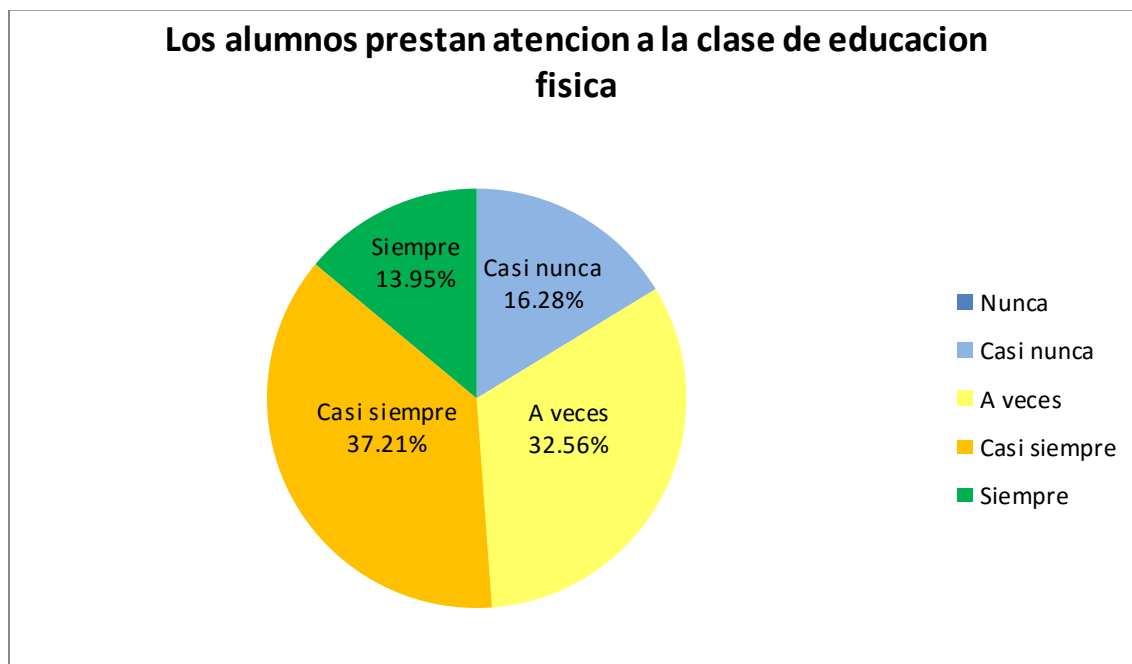


Gráfico n° 20 Los alumnos prestan atención a la clase de educación física. Fuente Elaboración propia

En la observación se valoró la atención de los niños hacia la clase de educación física, y los resultados obtenidos fueron los siguientes:

La etiqueta de valor nunca, resulto con un cero por ciento en el resultado final en la guía de observación, mientras que la etiqueta de valor casi nunca, resulto con un 16.28% al final. A veces resulto con un porcentaje del 32.56% del 100% de observaciones realizadas en las diferentes escuelas, el valor de etiqueta casi siempre, fue la que resulto con mayor porcentaje en el resultado, este fue del 37.21% del total de observaciones, y la etiqueta de valor siempre, resulto con un porcentaje de 13.95% del 100% de observaciones realizadas en la investigación.

## 3.- Fomenta de manera más adecuada los valores

Tabla n° 36 Fomenta de manera adecuada los valores. Fuente Elaboración propia

<i>Etiqueta de Valor</i>	<i>Valor</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje Válido</i>	<i>Porcentaje Acumulado</i>
Nunca	1	1	2.32	2.32	2.32
Casi nunca	2	3	6.98	6.98	9.30
A veces	3	16	37.21	37.21	46.51
Casi siempre	4	21	48.84	48.84	95.35
Siempre	5	2	4.65	4.65	100.00
<i>Total</i>		43	100.0	100.0	

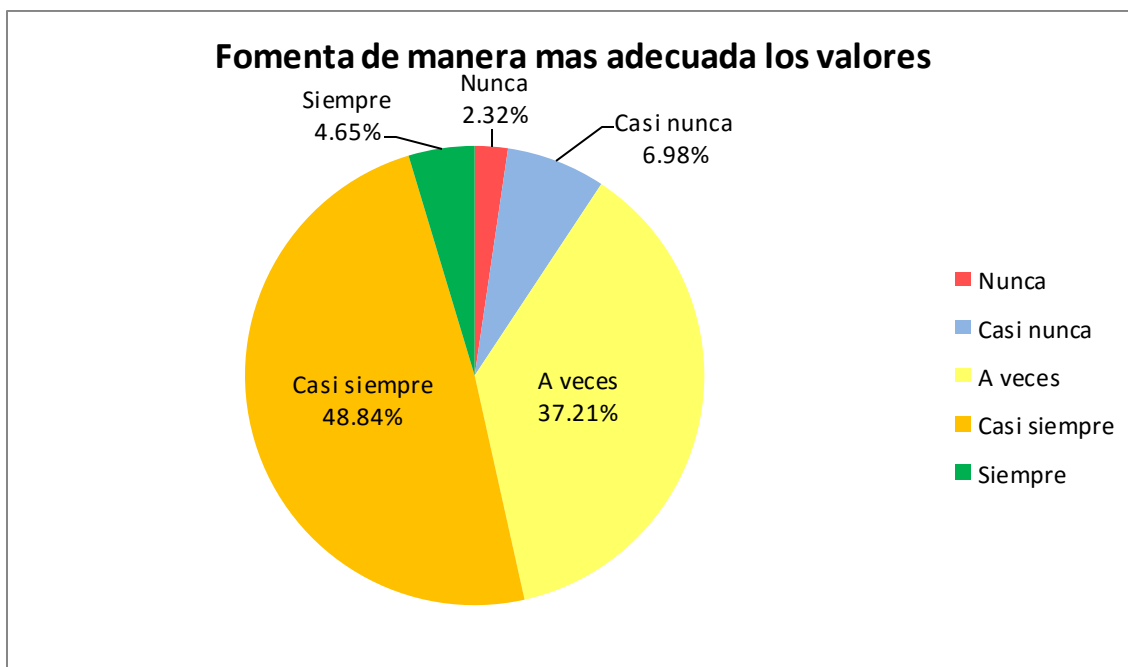


Grafico n° 21 Fomenta de manera adecuada los valores. Fuente Elaboración propia

En la pregunta 3 en la que se observó si el maestro fomenta los valores de una forma adecuada se obtuvieron los siguientes resultados:

Nunca, fue el resultado mínimo con un 2.32% equivalente a una observación de una escuela, Casi nunca resulto con un 6.98% del total de observaciones, A veces obtuvo un porcentaje alto según las observaciones realizadas con un 37.21% del total de observados, Casi siempre fue la etiqueta de valor con mayor porcentaje obtenido, este fue de 48.84% del 100% de observaciones realizadas, mientras que la etiqueta de valor Siempre resulto con un porcentaje pequeño de 4.65% del total de las observaciones.

## 4.- Utiliza los juegos tradicionales como estrategia metodológica para facilitar el aprendizaje

Tabla n° 37 Utiliza los juegos tradicionales como estrategia metodológica. Fuente Elaboración propia

<i>Etiqueta de Valor</i>	<i>Valor</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje Válido</i>	<i>Porcentaje Acumulado</i>
Nunca	1	27	62.79	62.79	62.79
Casi nunca	2	4	9.30	9.30	72.09
A veces	3	1	2.33	2.33	74.42
Casi siempre	4	4	9.30	9.30	83.72
Siempre	5	7	16.28	16.28	100.00
<i>Total</i>		43	100.0	100.0	

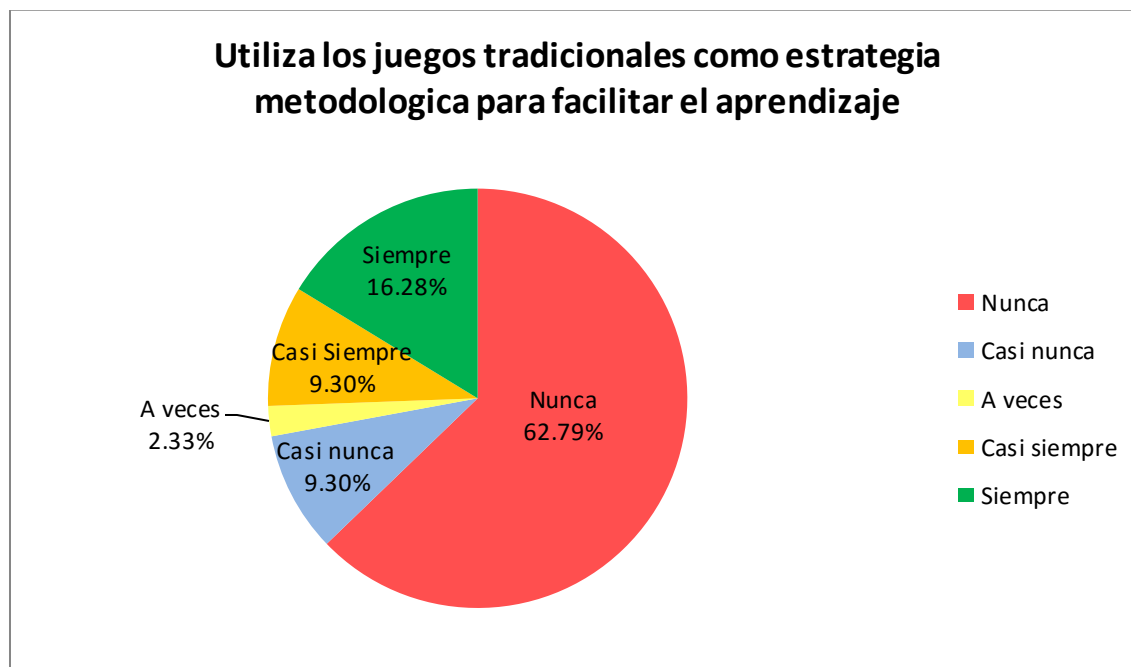


Gráfico n° utiliza los juegos tradicionales como estrategia metodológica. Fuente Elaboración propia

En la observación si el maestro utiliza los juegos tradicionales como estrategia metodológica para facilitar el aprendizaje en la clase de educación física en los niños del tercer

grado de los centros escolares del municipio de San Salvador el resultado se detalla a continuación:

En la etiqueta de valor nunca, se obtuvo el mayor puntaje con un 62.79% que corresponde a 27 maestros del total de observaciones, casi nunca, obtuvo el 9.30% de observaciones equivalente a 4 maestros, a veces fue el que obtuvo el valor más bajo con 2.33% equivalente a una observación, casi siempre, obtuvo el 9.30% de las observaciones realizadas mientras que, siempre, logro un 16.28% que equivale a 7 observaciones.



## 5.- Existe interacción grupal de los alumnos

Tabla n° 38 Existe interacción grupal de los alumnos. Fuente Elaboración propia

<i>Etiqueta de Valor</i>	<i>Valor</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje Válido</i>	<i>Porcentaje Acumulado</i>
Nunca	1	0	0	0	0
Casi nunca	2	5	11.63	11.63	11.63
A veces	3	19	44.19	44.19	55.82
Casi siempre	4	10	23.25	23.25	79.07
Siempre	5	9	20.93	20.93	100.00
<i>Total</i>		43	100.0	100.0	

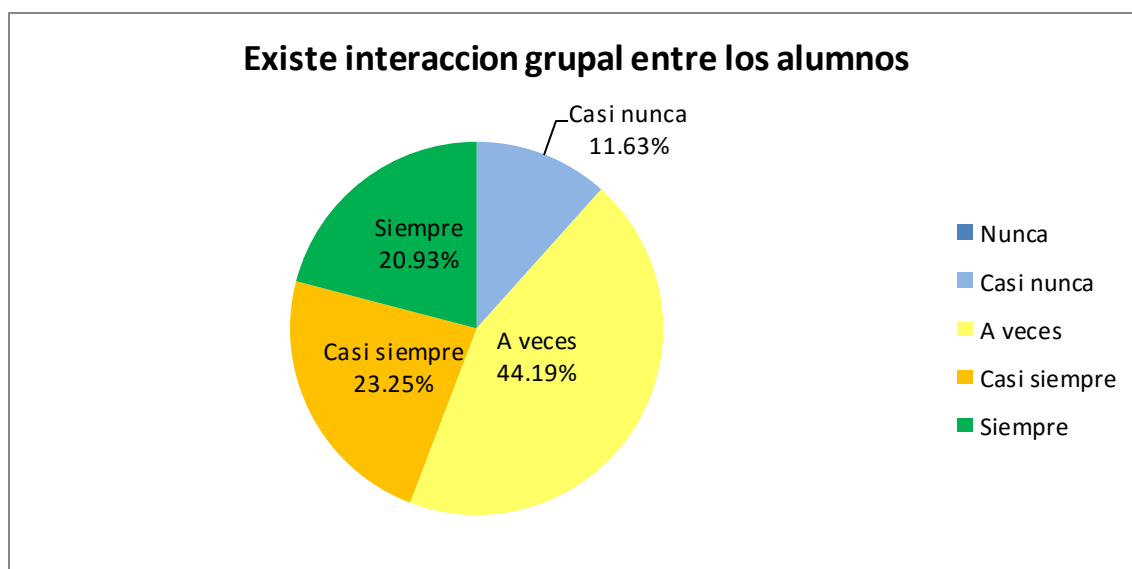


Grafico n° Existe interacción grupal entre los alumnos. Fuente Elaboración propia

En cuanto la interacción grupal de los alumnos en la observación realizada se obtuvo los siguientes resultados:

Nunca, resulto con un 0% del resultado, casi nunca. Obtuvo un 11.63% que equivale a 5 maestros observados, a veces, fue el que resulto con 44.19% el cual es el mayor resultado

obtenido con 19 observaciones, casi siempre, obtuvo el 23.25% con 10 observaciones y siempre, con 9 observaciones equivalente al 20.93%.

6.- Se percibe rostro de alegría y entusiasmo en los alumnos al realizar la clase de educación física

Tabla n° 39 Percibe rostro de alegría y entusiasmo en los alumnos. Fuente Elaboración propia

<i>Etiqueta de Valor</i>	<i>Valor</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje Válido</i>	<i>Porcentaje Acumulado</i>
Nunca	1	4	9.30	9.30	9.30
Casi nunca	2	6	13.95	13.95	23.25
A veces	3	18	41.86	41.86	65.11
Casi siempre	4	5	11.63	11.63	76.74
Siempre	5	10	23.26	23.26	100.00
<i>Total</i>		43	100.0	100.0	

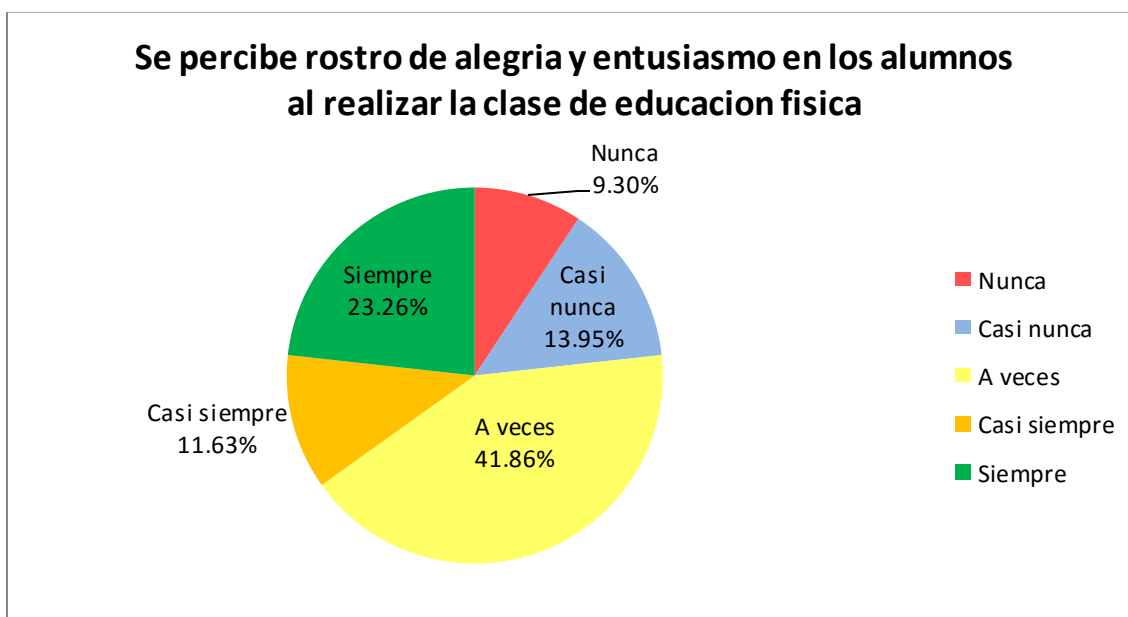


Grafico n° 24 percibe rostro de alegría y entusiasmo en los alumnos. Fuente Elaboración propia

En la observación realizada en cuanto a la percepción del rostro de alegría y entusiasmo en los alumnos al realizar la clase de educación física el resultado fue el siguiente:

Nunca, obtuvo el 9.30% que equivale a 4 observaciones, Casi nunca resulto con un 13.95% igual a 6 observados, a veces, con el mayor porcentaje obtuvo el 41.86% equivalente a 18 maestros, casi siempre, con un 11.63%, siempre con 23.26% equivalente a 10 observaciones.

### **4.3 Análisis de la investigación**

Se realizó la investigación con la ayuda de dos herramientas muy útiles en la recolección de datos, en primer lugar la encuesta dirigida a los profesores de educación física del tercer grado de los centros escolares públicos del municipio de San Salvador y en segundo lugar se obtuvieron datos por medio de una guía de observación la cual permitió una mirada objetiva sobre el desarrollo de una clase de educación física, de donde se extrae la siguiente información relevante:

Según las interrogantes en la encuesta se cuestionó a los maestros de educación física sobre el conocimiento si los juegos tradicionales están incluidos en los programas de estudio del ministerio de educación. La pregunta número 8 de la encuesta dice: ¿Conoce Ud. si los programas del tercer grado de educación física incluyen juegos tradicionales? El resultado fue el siguiente: El 30.51% del total de encuestados dice que si conoce que los programas de educación física de tercer grado del ministerio de educación si incluye los juegos tradicionales, mientras que la mayoría de los encuestados, el 69.49% dicen no conocer si los programas de estudio del ministerio de educación incluyen los juegos tradicionales.

En este sentido según la investigación podemos decir que los juegos tradicionales no están incluidos de forma específica en los programas de estudio de educación física del tercer grado del

ministerio de educación, estos programas únicamente dejan un espacio abierto para que cada maestro incluya diferentes actividades en la clase de educación física para lograr los objetivos planteados, es aquí donde se pueden desarrollar los juegos tradicionales según los objetivos planteados en los programas.

En la encuesta también se cuestionó en la pregunta número 10 lo siguiente: ¿Considera Ud. que los juegos tradicionales motivan a los estudiantes a realizar la clase de educación física? El resultado fue el siguiente: el 74.58% de los encuestados dijeron que si mientras el 25.42% dijo que no. Esto quiere decir que la mayoría de maestros consideran que los juegos tradicionales motivan a los estudiantes a realizar la clase de educación física.

En la pregunta número 12 de la encuesta que dice: ¿Considera Ud. que los juegos tradicionales son una herramienta motivacional en la clase de educación física? El resultado de la encuesta fue el siguiente 86.44% del total de los encuestados dijo que si y únicamente un 13.56% dijo que no, es decir que la mayoría de maestros encuestados considera que los juegos tradicionales son una herramienta motivacional para el desarrollo de la clase de educación física.

También en la pregunta número 15 de la encuesta se realizó la siguiente interrogante: ¿Considera Ud. que los niños (as) se divierten al realizar juegos tradicionales? En esta resultado lo siguiente: El 86.44% de los maestros dijeron que si se divierten los niños al realizar juegos tradicionales, un 13.56% de ellos consideraron que los niños no se divierten al realizar juegos tradicionales. En conclusión de este resultado se puede decir que la mayoría de los encuestados considera que los niños se divierten al realizar los juegos tradicionales.

Si tomamos en cuenta ahora la guía de observación en el ítem número 4 que dice: Utiliza los juegos tradicionales como estrategia metodológica para facilitar el aprendizaje: el resultado

obtenido de la apreciación fue el siguiente: nunca obtuvo un 62.79%, Casi nunca un 9.30%, A veces resulto con 2.33%, Casi siempre con un 9.30%, y Siempre un 16.28% del total de observaciones. Esto quiere decir que la mayoría de maestros no utilizan los juegos tradicionales como estrategia metodológica para facilitar el aprendizaje de los alumnos.

Entonces con estos resultados podemos decir que la mayor parte de maestros de educación física encuestados considera que los juegos tradicionales motivan a los estudiantes a realizar la clase de educación física, que son una herramienta motivacional hacia la clase de educación física, y consideran que los niños se divierten al realizar los juegos tradicionales, mientras que el resultado de la guía de observación da una conclusión totalmente contraria en la que los maestros en su mayoría no utilizan los juegos tradicionales en el desarrollo de la clase de educación física.

En la encuesta también se les pregunto a los maestros si podían detectar cuando el alumno está motivado. La pregunta número 11 de la encuesta dice ¿Considera Ud. que puede detectar si el alumno está motivado en la clase de educación física al realizar juegos tradicionales? El resultado fue así: el 79.66% dijo que si podía detectar a los alumnos cuando están motivados y el 20.34% dijo que no podía detectar cuando los alumnos están motivados, esto indica que la mayoría de maestros considera que puede detectar cuando los alumnos están motivados.

En la guía de observación se plantearon varios indicadores de la motivación en algunos ítems. El número 2 dice: Los alumnos prestan atención a la clase de educación física, el resultado de este fue el siguiente: Nunca resulto con un 0%, casi nunca dio un resultado del 16.28%, a veces con 32.56%, casi siempre 37.21% y siempre 13.95%, de aquí resulto una observación dividida entre las diferentes apreciaciones.

En el ítem número 5 que es el indicador de la motivación que habla de la interacción y que dice específicamente: Existe interacción grupal de los alumnos, el resultado de la guía fue este: Nunca resulto con 0%, casi nunca con el 11.63%, a veces 44.19%, casi siempre el 23.25% y siempre resulto con 20.93% de igual forma hubo una apreciación dividida en los resultados. Y en el ítem número 6 de la guía de observación en cuanto a los indicadores de la motivación dice: Se percibe rostro de alegría y entusiasmo en los alumnos al realizar la clase de educación física: el resultado fue el siguiente: Nunca resulto con un 9.30%, casi nunca el 13.95%, a veces dio el 41.86%, casi siempre 11.63% y siempre con 23.26% de igual forma resulto una observación dividida.

Los resultados cuando no utilizaron juegos tradicionales en la clase de educación física fueron muy variados pero también tocaron la escala de casi siempre. Al final de estas interrogantes podemos decir que el resultado obtenido cuando se utilizaron juegos tradicionales en la clase de educación física fue positivo en los indicadores de la motivación, estos estuvieron en la escala de siempre y casi siempre.

En la encuesta también se cuestionó de forma directa a los maestros de educación física si incluye juegos tradicionales en su clase. La pregunta número 9 dice así: ¿Incluye en el desarrollo de la clase de educación física juegos tradicionales? El resultado de esta pregunta fue el siguiente: el 89.83% de los encuestados dijeron que si incluyen juegos tradicionales y el 10.17% dijo que no los incluye durante el desarrollo de la clase. Con este resultado se confirma que la mayoría de maestros incluyen los juegos tradicionales en su clase de educación física.

En la guía de observación el primer indicador de la observación es si el maestro utiliza juegos tradicionales, textualmente dice: El maestro incluye en la clase de educación física juegos

tradicionales. Este fue el resultado de la observación: Nunca 62.79%, casi nunca 9.30%, a veces 2.33%, casi siempre 4.65% y siempre 20.93%. Si comparamos ambos resultados de la encuesta y la guía de observación notamos que existe una contradicción entre lo que el maestro dice en la encuesta y el resultado de la guía de observación ya que la mayoría de los maestros dicen que si utilizan juegos tradicionales para realizar la clase de educación física y según el resultado de la observación la mayor parte de maestros no utilizan los juegos tradicionales como influencia en la motivación para el desarrollo de su clase de educación física.

Para finalizar con este análisis, según el objetivo general planteado que dice: Conocer si hay relación en usar juegos tradicionales y la motivación en la clase de educación física podemos decir que según el resultado de la encuesta la mayor parte de maestros de educación física encuestados considera que hay relación en utilizar juegos tradicionales y la motivación en la clase de educación física, aunque la guía de observación dio un resultado muy diferente a lo que dijeron los maestros en la encuesta, la observación resultó que son pocos los maestros (25.58% equivalente a 11 maestros) que utilizan los juegos tradicionales en relación a la motivación en la clase de educación física. Pero es muy importante destacar que en la observación cuando los pocos maestros que utilizaron juegos tradicionales el resultado de los indicadores de la motivación fueron entre casi siempre y siempre. Es decir que si existe relación en usar juegos tradicionales y la motivación en la clase de educación física.

En cuanto a los objetivos específicos de la investigación el primer objetivo dice: Identificar si las clases de educación física incluyen la práctica de juegos tradicionales en el tercer grado en los centros escolares públicos del municipio de San Salvador. El resultado de este según la encuesta, la mayor parte de los maestros dicen que si utilizan los juegos tradicionales en la

clase de educación física mientras la guía de observación nos confirma que son pocos los maestros que utilizan los juegos tradicionales en la clase de educación física.

El segundo objetivo de la investigación plantea: Determinar si los maestros de educación física perciben una mejor motivación de los alumnos en la clase de educación física al realizar juegos tradicionales. Según encuesta los maestros dicen que perciben una mejor motivación de los alumnos en la clase de educación física al realizar juegos tradicionales mientras que el resultado de la guía de observación nos dice que la mayoría de maestros no utilizan los juegos tradicionales en la clase de educación física, pero la guía también nos dice que los maestros que utilizaron juegos tradicionales durante la clase de educación física los indicadores de la motivación fueron positivos ya que estos se mantuvieron en el indicador de casi siempre y siempre. Es decir que ambas herramientas coinciden que los juegos tradicionales tienen relación con la motivación al realizar la clase de educación física con juegos tradicionales.

#### 4.4 Comprobación de Hipótesis

Se utilizaron medidas de asociación y correlación para comprobar la hipótesis de investigación, en esta ocasión se utilizó el coeficiente “Q” de Kendall(según datos de tabulación de las variables Anexo nº 5) (Soriano, 2013).

		¿Incluye en el desarrollo de la clase de educación física Juegos tradicionales?	
		SI	NO
¿Considera Ud. que los juegos Tradicionales motivan a los estudiantes a realizar la clase de educación física?	SI	43	2
	NO	10	4

$$Q = \frac{AD - BC}{AD + BC} =$$



$$Q = \frac{(43)(4) - (10)(2)}{(43)(4) + (10)(2)} =$$

$$Q = \frac{172 - 20}{172 + 20} =$$

$$Q = \frac{152}{192} = 0.7916666667$$

$$Q = 0.79$$

El coeficiente Q de Kendal indica que existe una alta asociación entre la inclusión de juegos tradicionales en el desarrollo de la clase de educación física por parte de los maestros y la consideración de los maestros que los juegos tradicionales motivan a los estudiantes a realizar la clase de educación física, ya que el valor del coeficiente obtenido en las operaciones realizadas nos da una magnitud de asociación o correlación alta.

Es necesario emplear la prueba de significación de Ji cuadrada ( $\chi^2$ ) para determinar si esta relación o correlación es significativa o se debe al azar:

Prueba de significación de Ji cuadrado:

	SI	NO	
SI	43	2	45
NO	10	4	14
	53	6	59

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Dónde:

$f_0$ : Frecuencia observada o real

$f_e$ : Frecuencia esperada

$\Sigma$ : Sumatoria

Frecuencia esperada se obtiene:

$$A = \frac{n_1 n_3}{N}$$

$$B = \frac{n_1 n_4}{N}$$

$$C = \frac{n_2 n_3}{N}$$

$$D = \frac{n_2 n_4}{N}$$

$$A = \frac{(45)(53)}{59} = 40.423$$

$$B = \frac{(45)(6)}{59} = 4.576$$

$$C = \frac{(14)(53)}{59} = 12.576$$

$$D = \frac{(14)(6)}{59} = 1.423$$

Tabla n° 40 Desarrollo de la formula  $Ji$  cuadrado. Fuente Elaboración propia

Desarrollo de formula $Ji$ cuadrado				
$f_0$	$f_e$	$f_0 - f_e$	$(f_0 - f_e)^2$	$\frac{(f_0 - f_e)^2}{f_e}$
43	40.4	2.6	6.76	0.167
10	12.5	-2.5	6.25	0.5
2	4.5	-2.5	6.25	1.38
4	1.4	2.6	6.76	4.83
				6.877

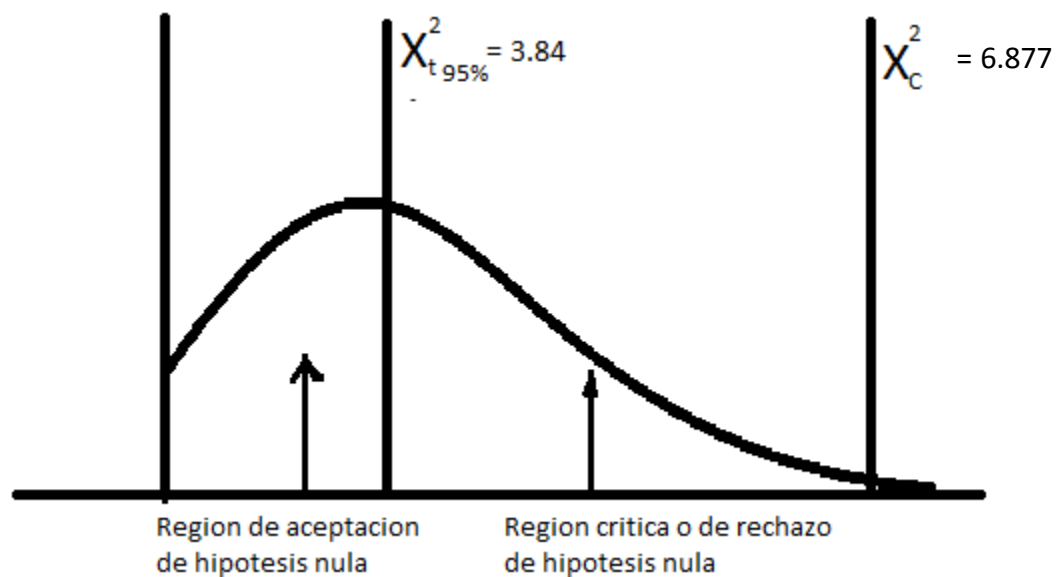
La  $Ji$  cuadrada calculada en este caso es igual a 6.877.

Este valor se confronta con el valor de  $Ji$  cuadrada teórica que se obtiene de la tabla de distribución de  $Ji$  cuadrada (Anexo n° 7)

En este caso, se requiere probar la hipótesis de investigación  $H_i$  con un 95% de confianza, o sea, un 5% de error. Para esto se utiliza la hipótesis nula  $H_0$  que indica que no existe relación entre las variables, mientras que la hipótesis de investigación señala lo contrario.

Si se rechaza la hipótesis nula, no se rechaza la hipótesis de investigación.

El siguiente esquema se utiliza para determinar lo anterior:



**Figura nº 3 Campana de Gauss para determinar la aprobación de hipótesis.**

La  $J_i$  cuadrada teórica se busca en la tabla del anexo nº 7, utilizando el nivel de confianza que aparece en la parte superior, y los grados de libertad que se encuentran en el lado izquierdo.

$J_i$  cuadrado calculado es igual a: 6.877

$J_i$  cuadrado teórica es igual a: 3.84

Grados de libertad se obtienen de la siguiente fórmula:

$$\begin{aligned} &(\text{N}^\circ \text{ de columnas}-1)(\text{N}^\circ \text{ de renglones}-1)= \\ &(2-1)(2-1) = 1 \text{ grado de Libertad} \end{aligned}$$

Según el resultado obtenido se observa que  $Ji$  cuadrada calculada (6.877) es mayor a  $Ji$  cuadrada teórica (3.84); por lo tanto, la hipótesis nula se rechaza y la hipótesis de investigación es aceptada.

La prueba de significación de  $Ji$  cuadrada reveló que la relación encontrada entre las dos variables en análisis, es significativa con un 95% de confianza, es decir que únicamente hay un 5% de probabilidad que no lo sea.

Por lo tanto nuestra hipótesis de investigación se aprueba con un nivel de confianza el cual muestra la relación entre las variables.

## CAPITULO V

### 5. Conclusiones y Recomendaciones

#### 5.1 Conclusiones

- De acuerdo al resultado de la encuesta dirigida a los maestros del tercer grado de los centros escolares públicos del municipio de San Salvador podemos afirmar que los juegos tradicionales tienen relación con la motivación hacia la clase de educación física, ya que ellos tienen una mejor percepción de los indicadores de la motivación. Y de acuerdo a los resultados de la guía de observación, los que si utilizaron los juegos tradicionales en el desarrollo de la clase, los indicadores de la motivación resultaron positivos, es decir los alumnos presentaron una mejor aptitud hacia la actividad física.
- Según los resultados obtenidos en la investigación son relativamente pocos los maestros que utilizaron los juegos tradicionales durante la clase de educación física en el tercer grado de los centros escolares públicos del municipio de San Salvador pero es importante resaltar según el presente estudio e informes internacionales que la escuela es el lugar ideal para la recreación, el juego y el juego tradicional; los cuales motivan y mejoran la calidad de la educación, favorecen el desarrollo integral, estimulan el aprendizaje y mejoran el rendimiento de los participantes.
- Al desarrollar la clase de educación física con juegos tradicionales es notable la disposición de los alumnos a la práctica de actividad física, es decir están motivados. Esto se comprueba de acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta y guía de observación en las afirmaciones planteadas en los siguientes aspectos: atención a la clase, integración grupal, percepción de rostro de alegría y entusiasmo durante la clase.

- En relación a la preparación de los profesores en materia sobre los juegos tradicionales de El Salvador, se determina según la información obtenida que la mayoría tienen los conocimientos sobre la práctica de estos y su aplicación en las clases de educación física.

## **5.2. Recomendaciones**

- Se sugiere que se implemente un programa de juegos tradicionales para desarrollarlos en la clase de educación física motivando a los estudiantes a realizar actividad física con diversión, emoción y a la vez permite a los profesores realizar clases dinámicas en los centros escolares. Teniendo en cuenta lo anterior, estos juegos podrían estar incluidos de forma específica en los programas del Ministerio de Educación.
- Se aconseja que los maestros de educación física transmitan el valor de estos juegos tradicionales a las nuevas generaciones, y demás entidades encargadas de desarrollar actividades físicas, culturales, psicológicas y sociales para difundir valores humanos que definen nuestra cultura y a la vez nos motivan a realizar actividad física divertida y dinámica.
- Se sugiere a los estudiantes de la licenciatura en ciencias de la educación especialidad educación física deporte y recreación realizar estudios sobre los juegos tradicionales de El Salvador, para adecuarlos según las etapas del desarrollo del niño ya que en este estudio se confirma que los juegos tradicionales motivan al individuo a realizar actividad física tomando en cuenta los diferentes niveles de educación básica en los centros escolares del país.

- En general se recomienda utilizar y practicar juegos tradicionales para motivar a los niños y niñas a realizar actividad física y crear una cultura donde el ejercicio y el deporte formen parte en el día a día de la población salvadoreña.

## Bibliografía

- Arévalo, A., Hernández, L. y Recinos, J. (2010) *La práctica de juegos tradicionales que beneficien el desarrollo de las capacidades motrices básicas en la clase de educación física en los alumnos de segundo ciclo del centro escolar de Huizúcar, distrito 0523, zona 3 del departamento de La Libertad.* . (para optar al título de licenciatura en ciencias de la educación especialidad educación física, deporte y recreación) Universidad de El Salvador, San Salvador, El Salvador.
- Argeta, J. y Garcia, W. (Diciembre 29,2014) *Los juegos tradicionales persisten en medio de la violencia y la tecnología,* Diario1.com, Recuperado de <http://www.diario1.com>
- Baires, S., Iraheta, J. (2008) *Influencia del juego educativo y tradicional como recurso metodológico para la estimulación de la inteligencia lingüística en niños y niñas de la sección dos (5 años) del nivel de educación parvularia (para optar al título de licenciatura de la educación con especialidad en educación parvularia)* Universidad Francisco Gavidia, San Salvador, El Salvador.
- Cabezas, S. L. B. y Pérez, G. Y. D. (2012) *Los juegos tradicionales influyen en el aprendizaje de los niños de 4 a 5 años en los centros infantiles Divino Niño y Santa Catalina Loboure en la ciudad de Atuntaqui en el periodo de septiembre 2010 a abril 2011- Guía didáctica,* Trabajo de grado previo a la obtención del Título de Licenciadas en Docencia en Educación Parvularia, Facultad de educación ciencia y tecnología, Universidad Técnica del Norte, Ecuador. Recuperado de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/1761>



- Carrillo, E., Rivas, J. y Galán, M. (2011) *El desarrollo de la habilidad de correr en la clase de educación física en las edades primarias de cuatro a seis años en el Complejo Católico El Carmelo distrito (0619) del municipio de Soyapango y el Instituto Carmelitano del Barrio de San Jacinto distrito (0614) departamento de San Salvador.* (para optar al título de licenciatura en ciencias de la educación especialidad educación física, deporte y recreación) Universidad de El Salvador, San Salvador, El Salvador.
- Constitución de la República de El Salvador
- De Seta, Leonardo. (17/01/2010) *Motivación intrínseca y extrínseca ¿Cuál necesitas?* Recuperado de <http://www.dosideas.com>
- Gross, M. (06/07/2009) *Las ocho teorías más importantes sobre la motivación.* Recuperado de <http://www.iniciativasocial.net>
- Hernández Sampieri, R. Fernández-Collado, C. y Baptista Lucio, P (2006) *Metodología de la investigación*, Iztapalapa, México: Cuarta edición, Mc Graw Hill Interamericana Editores.
- Jiménez Fernández, J. (2009) *Los Juegos Tradicionales como Recurso Didáctico en la Escuela.*
- Jovel, R.C. (2009) *Guía básica para la redacción de trabajos de investigación.* Universidad de El Salvador.
- Ley general de educación de El Salvador. Decreto n° 917, Diario oficial n° 242 Tomo n° 333 fecha de emisión 12/12/1996, Publicación 21/12/1996.

- Ministerio de Educación (MINED) Dirección Nacional de Educación, (2010) *Juega en Recreo*, Recreo dirigido en el centro escolar por una educación integral del estudiante. San Salvador, El Salvador.
- Ministerio de Educación (MINED), (2008) *Programas de estudio 1er. ciclo, educación básica, Asignatura educación física*, Plan de educación, San Salvador, El Salvador.
- Ministerio de Educación, (MINED) (2015) *Directorio de Centros Educativos, área metropolitana de San Salvador*, Dirección departamental de educación, San Salvador.
- Mizrahi, E. (Marzo, 2006) *Juegos tradicionales de los llanos Venezolanos: la Zaranda*. Venezuela, Revista digital de Buenos Aires, Argentina. Recuperado de <http://www.efdeportes.com>
- Monroy Antón, A., Sáenz Rodríguez, G. (diciembre 2011) *La motivación y el rendimiento en el deporte*. Buenos Aires, Argentina. Recuperado de <http://www.efdeportes.com>
- Moreno Palos, C. (1992) *Juegos y Deportes Tradicionales en España*, Madrid, España: Alianza editorial, Consejo Superior de Deportes.
- Nella, J.D. (2011) *¿Qué le agrega la educación física al juego? La búsqueda del saber jugar*. [en línea] Tesis de posgrado, Universidad Nacional de la Plata. Facultad de humanidades y ciencias de la educación, Argentina. Recuperado de <http://www.memorial.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.452/te.452.pdf>
- Network Theory Ltd. (2014) *Manual PSPP Users´ Guide* , GNU PSPP Statistical Analysis Software, Release version 0.9.0-g3a3d58,

- Ramírez, G., Rivera, Y., y Zepeda, A. (2014) *La implementación de los recreos dirigidos y su incidencia en la motivación del aprendizaje de los estudiantes de primero a noveno grado del centro escolar Colonia El Milagro, municipio de San Marcos, departamento de San Salvador*. (para optar al título de licenciatura en ciencias de la educación) Universidad de El Salvador, San Salvador, El Salvador.
- Rivas, I. (Noviembre, 2014) *Guía metodológica para la elaboración del trabajo de graduación en la carrera de licenciatura en psicología de la facultad de Ciencias y Humanidades de la Universidad de El Salvador*. Ciudad Universitaria, San Salvador
- Rojas Soriano, R. (2013) *Guía para realizar investigaciones sociales*, edición n<sup>o</sup> 38 , P y V Editores: Plaza y Valdés, México
- UNESCO, Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2015) *Educación física de calidad* , Francia Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002313/231340S.pdf>
- UNICEF, Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2004), *Deporte, recreación, y Juego* .Estados Unidos, Recuperado de:  
[https://www.unicef.org/spanish/publications/files/5571\\_SPORT\\_SP.pdf](https://www.unicef.org/spanish/publications/files/5571_SPORT_SP.pdf)
- Universidad Pedagógica de El Salvador, (2009) *Por mi salud*, Brock University, Scotiabank Programa Salud Escolar Integral. 1ra. edición San Salvador, El Salvador.
- Venerandablanco14, (2012) *Teorías de los juegos: Piaget, Vigotsky, Grooss*. Recuperado de <http://actividadesludicas2012wordpress.com>
- Wikipedia (2015) *Definición de motivación*, Recuperado de <http://www.wikipedia.org>
- Zavala Trías, S. (marzo, 2012) *Guía a la redacción al estilo APA*, 6ta. Edición, UMET Universidad Metropolitana.

# ANEXOS



**Anexo n° 1 Encuesta**  
**UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR**  
**FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES**  
**DEPARTAMENTO DE EDUCACION**



**LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION, ESPECIALIDAD EN EDUCACION  
 FISICA DEPORTES Y RECREACION**

**LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL TERCER GRADO DE LOS CENTROS ESCOLARES  
 PUBLICOS DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR Noviembre de 2015**

Saludos, pertenezco a la facultad de Ciencias y Humanidades de la UES y deseo conocer su opinión sobre los juegos tradicionales que se desarrollan en las escuelas públicas del municipio de San Salvador. Por favor, siéntase en la libertad de contestar de forma sincera a cada pregunta. No hay respuestas buenas o malas, solo opiniones acerca de los juegos tradicionales. Esta es una encuesta anónima, no se preguntará por su nombre o dirección.

Cuestionario dirigido a Profesores de Educación Física de Centros Escolares públicos del tercer grado del municipio de San Salvador, 2015.

**Objetivo:** Recolectar la información necesaria para realizar la investigación relacionada a los juegos tradicionales en centros escolares del municipio de San Salvador.

**Indicaciones:** Marque con una "X" la respuesta que considere correcta y/o complemente los campos que lo ameriten.

**I DATOS GENERALES**

1- Nombre de la Escuela: \_\_\_\_\_

2- Sexo :      1- Masculino                                       2- Femenino

3- Edad \_\_\_\_\_ en Años cumplidos

4- Nivel de Estudios: 1- Profesorado  2- Licenciatura  3- Otros \_\_\_\_\_

5- Años impartiendo clases de educación física

1- De 1 a 3 años                                       3- De 7 a 10 años

2- De 4 a 6 años                                       4- De 11 a más años

6- Nivel educativo en el que imparte la clase

1- Primer Ciclo

2- Segundo Ciclo

3- Tercer Ciclo

4- Todos los anteriores

## II OPINIONES SOBRE JUEGOS TRADICIONALES

7- ¿Conoce que son y cuáles son los juegos tradicionales? 1-SI  2-NO   
Cuales conoce \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

8- ¿Conoce Ud. Si los programas del nivel básico de educación incluyen juegos tradicionales?  
1-SI  NO   
Si su respuesta es sí menciónelos \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

9- ¿Incluye en el desarrollo de la clase de educación física juegos tradicionales?  
1-SI  2-NO

Si su respuesta es sí mencione cuales \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

10- ¿Considera Ud. que los juegos tradicionales motivan a los estudiantes a realizar la clase de educación física? 1-SI  2-NO

11- ¿Considera Ud. que puede detectar si el alumno está motivado en la clase de educación física al realizar juegos tradicionales? 1-SI  -NO

12- ¿Considera Ud. Que los juegos tradicionales son una herramienta motivacional en la clase de educación física? 1-SI  2-NO

13- ¿Cuáles son los juegos tradicionales que más utiliza en su clase de educación física?

1-Escondelero  5-Juegos de rondas  9 - Chibola

2-Mica  6-Peregrina  10-Capirucho

3-Agarra la ayuda  7-Encostalados  11-Trompo

4-Policías y ladrones  8-Tantarro  12-Yoyo

Otros \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

14- ¿A que considera que ayudan los juegos tradicionales?

1-Fortalecer las habilidades y destrezas psicomotrices

2-Incrementar la capacidad de rendimiento

3-Mejorar la estructura morfológica–funcional

4-Contribuir a la formación de valores

15- ¿Considera Ud. Que los niños(as) se divierten al realizar juegos tradicionales?

1-SI  2-NO

16- ¿Considera que tiene espacio suficiente en el centro escolar, para realizar la clase de educación física utilizando juegos tradicionales?

1-SI  2-NO

17- ¿Considera necesario un programa de juegos tradicionales permanente en la clase de educación física?

1-SI  2-NO

18- ¿Utilizaría una Guía de juegos tradicionales como material de apoyo para las clases de educación física?

1-SI  2-NO

MUCHAS GRACIAS POR SU COOPERACION

Observaciones \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Anexo nº 2 Guía de observación  
**GUIA DE OBSERVACION**

**EVALUACION DE LA MOTIVACION AL REALIZAR LA CLASE DE EDUCACION  
 FISICA DE TERCER GRADO CON JUEGOSTRADICIONALES EN LOS CENTROS  
 ESCOLARES PUBLICOS DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR.**

**NOMBRE DE LA INSTITUCION:**

**FECHA:**

-----

-----

INDICADORES DE LA MOTIVACION	CRITEROS DE VALORACION				
	Nunca	Casi Nunca	A veces	Casi Siempre	Siempre
1.- El maestro incluye en la clase de educación física juegos tradicionales					
2.- Los alumnos prestan atención a la clase.					
3.- Fomenta de manera más adecuada los valores					
4.- Utiliza los juegos tradicionales como estrategia metodológica para facilitar el aprendizaje					
5.- Existe interacción grupal de los alumnos.					
6.- Se percibe rostro de alegría y entusiasmo en los alumnos al realizar la clase de educación física.					
<b>TOTAL</b>					



## Anexo nº 3 Tabla de congruencia

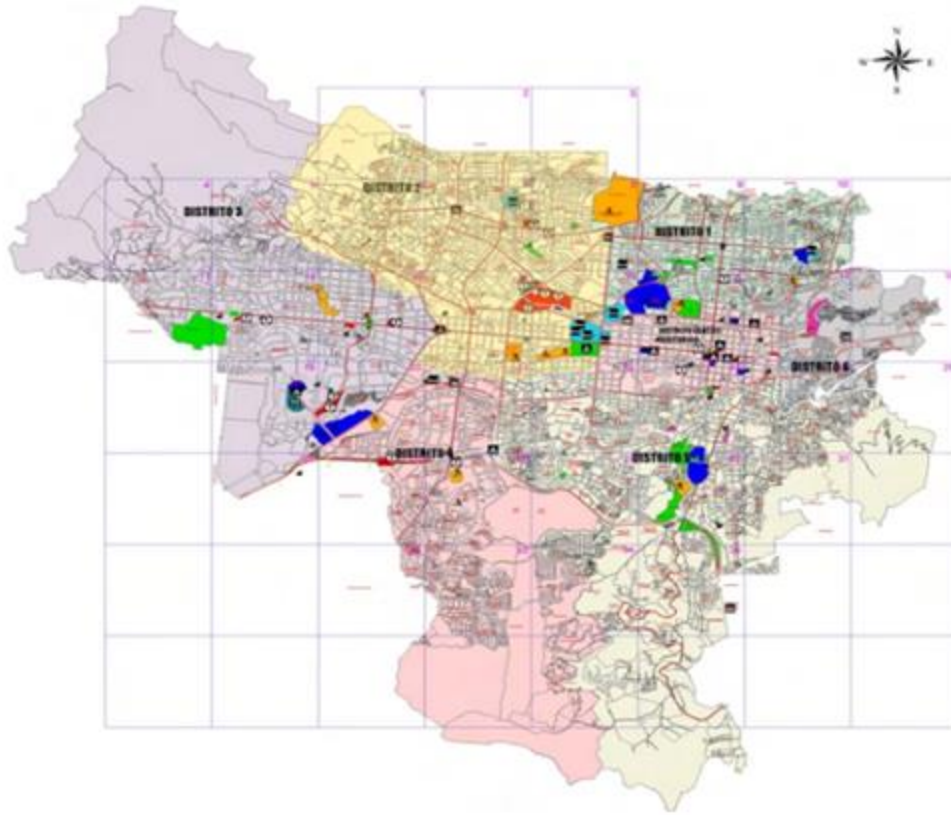
TABLA DE CONGRUENCIA						
Problema General	Objetivo General	Objetivos Específicos	Marco Teórico	Hipótesis de Variables	Indicadores	Instrumentos
¿Hay relación en utilizar los juegos tradicionales y la motivación en la clase de educación física en el tercer grado de los centros escolares públicos en el Municipio de San Salvador en el período comprendido entre Agosto y Diciembre de 2015?	-Conocer si hay relación en utilizar los juegos tradicionales y la motivación en la clase de educación física, en el tercer grado de los centros escolares públicos del municipio de San Salvador.	-Identificar si las clases de educación física incluyen la práctica de juegos tradicionales en el tercer grado en los centros escolares públicos del municipio de San Salvador.  -Determinar si los maestros de educación física perciben una mejor motivación de los alumnos en	Trata sobre los juegos tradicionales y su práctica en los centros escolares en las clases de educación física, así como estudios relacionados al juego, tradiciones, actividad física, la motivación para realizar ejercicio a través de los juegos tradicionales en la escuela de una forma entretenida, formadora de valores, con integración grupal, transmisión de cultura y al mismo tiempo ejercitando mente y cuerpo.  Sus antecedentes históricos como se desarrolló el juego en la humanidad su origen y los primeros pedagogos, que es juego y que es tradición, la historia de la educación física	Variable dependiente:  La motivación  Variable independiente:  Los juegos tradicionales	<u>Variable independiente:</u>  -Recopilación de información acerca de la motivación.  -Análisis de la reacción de los estudiantes al realizar actividad física con juegos tradicionales.  -Las respuestas de los maestros en el instrumento de recolección de información.  -Los alumnos prestan atención a la clase.  -Los alumnos siguen indicaciones.  -Los alumnos hacen preguntas	*Encuesta  Con respecto a los juegos tradicionales  1- ¿Conoce que son y cuáles son los juegos tradicionales?  ¿Cuáles conoce?  2- ¿Conoce Ud. Si los programas del nivel básico de educación incluyen juegos tradicionales?  Si su respuesta es sí, menciónelos  3- ¿Incluye en el desarrollo de la clase de educación física juegos tradicionales?  Si su respuesta es sí, mencione cuales

		<p>la clase de educación física al realizar juegos tradicionales.</p>	<p>en El Salvador. Entre los fundamentos teóricos encontramos la importancia del juego en la etapa escolar las diferentes teorías y las posturas modernas que se desarrollan en las diferentes áreas de la educación y la aplicación del juego tradicional en las clases de educación física.</p> <p>Se desarrollan las etapas del juego y el programa del Ministerio de Educación para el 3° grado de educación básica en la asignatura de educación física. Los diferentes tipos de juegos con canción, rondas, con cuerda, con pelota entre otros.</p> <p>La relación de la motivación que brinda la practica de juegos tradicionales al desarrollo de las clases de educación física, las teorías de</p>		<p>-Los alumnos interactúan con sus compañeros</p> <p>-Se percibe rostro de alegría y entusiasmo en los alumnos.</p> <p><u>Variable dependiente:</u></p> <p>Practica de juegos tradicionales como:</p> <p>Agarra la ayuda, mica, escondelero, arranca cebolla, salta cuerda, niña componte, las estatuas de marfil, barita de listón, trompo, chancha balancha, esquina de aceite, encostalados, carreras de relevo, capirucho, chibolas, juegos de desplazamiento, juegos de pelota, ladrón librado o ladrón y policía,</p>	<p>4- ¿Considera Ud. que los juegos tradicionales motivan a los estudiantes a realizar la clase de educación física?</p> <p>5- ¿Considera Ud. que puede detectar si el alumno está motivado en la clase de educación física al realizar juegos tradicionales?</p> <p>6- ¿Considera Ud. Que los juegos tradicionales son una herramienta motivacional en la clase de educación física?</p> <p>7- ¿Cuáles son los juegos tradicionales que más utiliza en su clase de educación física?</p> <p>8- ¿A que considera que ayudan los juegos tradicionales? Fortalecer las habilidades y destrezas psicomotrices, Incrementar la capacidad de rendimiento, Mejorar</p>
--	--	---	--	--	--	--

			<p>la motivación y sus tipos y su aplicación al área físico - deportiva.</p>		<p>simón dice, le declaro la guerra, quemado, rondas, pato – ganso, peregrina, ratón y el gato, la rueda, hule, yoyo.</p>	<p>la estructura morfológica– funcional, Contribuir a la formación de valores.</p> <p>9- ¿Considera Ud. Que los niños(as) se divierten al realizar juegos tradicionales?</p> <p>10- ¿Considera que tiene espacio suficiente en el centro escolar, para realizar la clase de educación física utilizando juegos tradicionales?</p> <p>11- ¿Considera necesario un programa de juegos tradicionales permanente en la clase de educación física?</p> <p>12- ¿Utilizaría una Guía de juegos tradicionales como material de apoyo para las clases de educación física?</p> <p>Observaciones</p> <p>*Guía de observación.</p>
--	--	--	--	--	---	---

						<p>Con respecto a el desarrollo de las clases de educación física y la práctica de juegos tradicionales.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1- El maestro incluye en la clase de educación física juegos tradicionales.</li><li>2- Los alumnos prestan atención a la clase.</li><li>3- Fomenta de manera más adecuada los valores</li><li>4- Utiliza los juegos tradicionales como estrategia metodológica para facilitar el aprendizaje</li><li>5- Existe interacción grupal de los alumnos.</li><li>6- Se percibe rostro de alegría y entusiasmo en los alumnos al realizar la clase de educación física.</li></ol>
--	--	--	--	--	--	--

### Anexo n° 4 Mapa del municipio de San Salvador



### Anexo n° 5 Lista de escuelas del municipio de San Salvador según el Ministerio de Educación

e Orden	Distrito	Infr a	Nombre del Centro Educativo	Munic ipio	Nombres del Directo r(a)	Tipo de Nombramiento del Director/a	Toma de Posesió n	No.de Secciones					Dirección del Centro Educativo	Teléf ono I	Teléf ono II	Correo Electrónico	Celular	
								Mañ ana	Tar de	Noc he	F/ S	TOT AL						
8		11532	<b>Centro Escolar General Francisco Morazán</b>	San Salvador	Mirian Griselda Yáñez Vanegas	Interino	22/10/12	26	3	0	0		Final 25 Av.Norte y C.a San Antonio Abad	2226 1094	2252 5609	<a href="mailto:cefram11532@yahoo.com">cefram11532@yahoo.com</a>	7257 2862	1
20		11550	<b>Centro Escolar Poeta Juan Ramón Molina</b>	San Salvador	Kely Elizabeth Flores Palacios de Guerra	Interino	15/03/10	7	0	0	0		Ant.C.del Ferrocarril Com.Nuevo Israel	2245 4316		<a href="mailto:kelydeguerra@hotmail.com">kelydeguerra@hotmail.com</a>	7256 6771	1
22		11552	<b>Centro Escolar Doctor José Antonio Rodríguez Porth</b>	San Salvador	Amílcar Rivera Fuentes	Propiedad	22/05/12	11	9	0	0		Final 26 Av.Nte. Col.Jardines de Don Bosco	2293 3946	2291 2667	<a href="mailto:amicarr1111@hotmail.com">amicarr1111@hotmail.com</a>	7326 7721	1
7		11562	<b>Centro Escolar Colonia Esmeralda</b>	San Salvador	Ana Gertrudis Ascencio de López	Propiedad	Prestado	7	2	0	0		Av.Víctor Arango Pje.Alemán No.1 Col.Esmeralda Bo.San Jacinto	2270 2326		2270 2326	7354 3692	
11		11571	<b>Centro Escolar Doctor Serge Raynaud de la Ferriere</b>	San Salvador	Lorena Fidelina Salazar Pineda	Interino	15/11/96	0	9	0	0		Final 5ta.Calle Poniente Cguo.a Iglesia San Pablo Col.Escalón			<a href="mailto:lorenacsalazar7@gmail.com">lorenacsalazar7@gmail.com</a>	7870 0774	1
12		11572	<b>Centro Escolar Colonia Brisas de Candelaria</b>	San Salvador	Jaime Ernesto Canales Argueta	Interino		5	4	0	0		Antigua C. a Huizúcar Final C.Ppal.Col Brisas de Candelaria	2200 2734		<a href="mailto:cebrisasdecandelaria@gmail.com">cebrisasdecandelaria@gmail.com</a>	6174 6151	1

13	11573	<b>Escuela de Educación Especial del Barrio San Jacinto</b>	San Salvador	Rosa Linda Martínez de González	Propiedad		14	8	0	0		Av.Los Diplomáticos y Calle Marconi Bo.San Jacinto	22701554		2270 1554	7453 3607	
14	11574	<b>Centro Escolar República de Canadá</b>	San Salvador	Gloria del Carmen Benítez Umaña de Alfaro	Propiedad	Comodato	10	8	0	0		Av.Las Palmas Pje. 7 Col.San Benito	22790983			7885 3220	
15	11575	<b>Centro Escolar San Cristóbal</b>	San Salvador	Rosa Evelia Ortiz de Alvarado	Interino	23/08/13	8	8	0	0	16	Com.Altos de Jardines de San Crstóbal	21004275		<a href="mailto:cesancristobal@hotmail.com">cesancristobal@hotmail.com</a>	7786 4088	1
18	11581	<b>Centro Escolar Profesor Carlos Cruz Avalos</b>	San Salvador	Olivia Oviedo Sánchez de Menéndez	Interino	01/03/10	7	0	0	0		25 Av.Nte.y Alameda Juan Pablo II Col.Tutunichapa No.1	22811887		<a href="mailto:oliviademenendez@gmail.com">oliviademenendez@gmail.com</a>	7709 2614	1
19	11583	<b>Centro Escolar Comunidad Serpas</b>	San Salvador	María Cristina Martínez Merlos	Interino	26/05/14	5	0	0	0		Costado Nte.del Centro Judicial Isidro Menéndez Col.Médica	22350535			7971 1032	1
20	11584	<b>Centro Escolar Caserío Las Lajas, Cantón San Antonio Abad</b>	San Salvador	Marcial Edelman Mazari ego Morales	Propiedad	09/01/14	6	5	0	0		Caserío Las Lajas C/San Antonio Abad Ctguo. A laColonia Escalón			<a href="mailto:edelman29mazriego@hotmail.com">edelman29mazriego@hotmail.com</a>	7695 2039	1
21	11585	<b>Centro Escolar El Progreso</b>	San Salvador	Walter Quintanilla Abarca	Propiedad	09/01/14	9	1	0	0		C.Acajutla Av.San José No. 337 Col.El Refugio	22358239		<a href="mailto:walterkin@hotmail.com">walterkin@hotmail.com</a>	7862 8573	1

3	11590	<b>Centro Escolar Alberto Ferracuti</b>	San Salvador	Sonia Margarita Henández Hernández	Interino	Alquilada	4	0	0	0		Km.4 y Medio Carr. Planes de Renderos	21019518			7920 1660	
4	11591	<b>Centro Escolar Confederación Suiza</b>	San Salvador	Berta Noemy Cárcamo Martínez	Interina	24/07/15	15	11	0	0		Km.8 y 1/2 Carr.a Los Planes de Renderos Fte.a Restaurante Casa de Piedra	22805261		2280 5261	7987 8658	
5	11592	<b>Centro Escolar José Mejía</b>	San Salvador	María Lisette Sandoval Contreras de Guzmán	Interino	08/01/07	9	7	2	0		Final C. a Residencial La Cima 1			<a href="mailto:cejosemejia@hotmail.com">cejosemejia@hotmail.com</a>	7854 4840	1
6	11593	<b>Centro Escolar San Antonio Abad</b>	San Salvador	Wilfredo Alberto Flores Alvarez	Propiedad	05/01/14	13	9	0	0		Final C.Toluca sobre Boulevard Constitución	22600887		<a href="mailto:flores.0557@gmail.com">flores.0557@gmail.com</a>	7874 1870	1
7	11594	<b>Centro Escolar Juana López</b>	San Salvador	Sandra Elizabeth Ramírez de Segovia	Interina	19/02/14	16	15	0	0		Av.Central Fte. Al Atguo.Templo Católico de San Antonio Abad	22624114		<a href="mailto:sandramagana@live.com">sandramagana@live.com</a>	7728 1490	
8	11595	<b>Centro Escolar Colonia Bernal, Cantón San Antonio Abad</b>	San Salvador	Jorge Alberto Rodríguez Valladares	Interino		10	0	0	0		Final Pje. Salazar No.115 Colonia Bernal	22844988		<a href="mailto:jorgerodriguez3500@hotmail.com">jorgerodriguez3500@hotmail.com</a>	7862 3246	



9	115 96	<b>Centro Escolar Benjamín Sol Millet</b>	San Salva dor	Liliana J.Cord ero de García	Propieda d	08/01/1 3	8	5	0	0		Lomas de San Francisco Block E;Antigua C.a Huizúcar	2517 1651		<a href="mailto:cebsolmillet@gmail.com">cebsolmillet@gmail.com</a>	7827 1807	1
1 0	115 97	<b>Centro Escolar Juan Ramón Jiménez</b>	San Salva dor	Ana Judith Ramos de Villacor ta	Interina		12			0		Final C.Los Duraznos Col.San Francisco Ctguo.al Compejo Deportivo Municipal Chapupo Rodríguez	2531 3156			6163 5961	1
1 1	115 98	<b>Centro Escolar República de Italia</b>	San Salva dor	César Odilio Galdá mez Espino za	Propieda d	03/01/1 1	11	10	0	0		Final Paseo General Escalón C.El Carmen			<a href="mailto:italiacentroscolar@gmail.com">italiacentroscolar@gmail.com</a>	7507 9681	1
1 2	115 99	<b>Centro Escolar Caserío La Pedrera Colonia Costa Rica</b>	San Salva dor	Angela Yoland a Monter rosa Tobar de Chávez	Interino	14/02/0 0	6	5	0	0	11	Final Av.Irazú Com.Aragón 1 Col.Costa Rica 50 Mts.antes de Túneles de Jardines del Recuerdo	2101 3159		<a href="mailto:yolandirec@hotmail.com">yolandirec@hotmail.com</a>	7647 9755	1
3	116 26	<b>Centro Escolar Salvador Mugdan</b>	San Salva dor	Miriam Elizabe th Vásque z	Interino	10/02/1 4	9	8	0	0		C.5 de Noviembre y 10a.Av.Nte. No.336	2235 1072		<a href="mailto:mirian_vas93@hotmail.com">mirian_vas93@hotmail.com</a>	7133 7092	1
4	116 27	<b>Centro Escolar Santiago I Barberena</b>	San Salva dor	Ricard o Chévez Díaz	Interino	10 de Abril	8	0	0	0		18 C.Pte.No.1729 Col.Dreyfus	2222 0559		<a href="mailto:chevezricardo@yahoo.com">chevezricardo@yahoo.com</a>	7468 1751	1
5	116 28	<b>Centro Escolar Doctor Darío González</b>	San Salva dor	Igdalia Guarda do Bailón de Muñoz	Propieda d	06/01/1 3	10	0	0	0		C.Los Tanques No.117 Col.Dolores Ctguo.a Viveros Municipales	2242 3013		<a href="mailto:dariogonzalez11628@hotmail.com">dariogonzalez11628@hotmail.com</a>	6205 1013	1

6	116 29	<b>Centro Escolar República de El Salvador</b>	San Salva dor	Ricard o Alfredo Calder ón Portillo	Propieda d	16/03/1 1	11	0	0		43 Av.Sur y C.Monserrat Col.Dina	2512 8149		-	7533 8232	1
7	116 30	<b>Centro Escolar Francisco Campos</b>	San Salva dor	Jaime Bladimi r Torres Burgos	Propieda d	Propied ad MINED	10	9	5	0	4ta.C.Ote.No.8 3 Bo.San Esteban	2222 5763		2222 5763	7713 4422	
8	116 31	<b>Centro Escolar Lindon B Johnson</b>	San Salva dor	Hugo Hernán Piment el Oliva	Propieda d	Propied ad MINED	9	9	0	5	Col.América C.12 de Octubre y Av.Santo Domingo S/Número Bo.San Jacinto	2270 1523	2270 5642	2270 1523	7095 2357	
9	116 32	<b>Centro Escolar República de Nicaragua</b>	San Salva dor	Edw in Ulises Contrer as Vásque z	Interino	15/10/1 3	13	5	3	0	Final Av.Los Lagos Col.Centro América	2226 9549		<a href="mailto:edw inu863@hotmail.com">edw inu863@hotmail.com</a>	7645 8682	1
1 0	116 33	<b>Centro Escolar República de Panamá</b>	San Salva dor	Yanira Elizabe th Barrien tos Zelaya de Villalta	Propieda d	-	9	0	0	0	20 Av.Nte.	2276 5229		<a href="mailto:ydevillalta@hotmail.com">ydevillalta@hotmail.com</a>	7231 8595	1
1 1	116 35	<b>Centro Escolar Colonia Quiñónez</b>	San Salva dor	María Cecilia Romer o Osorio de Rodríg uez	Interino	Verificar	4	0	0	0	C.Ppal.Pje.La Labor Col.Quinónez	2297 1341		-	7663 8101	1
1 2	116 39	<b>Centro Escolar Colonia Santa Lucía</b>	San Salva dor	Nelson Robert o Morale s Vásque z	Interina	15/04/1 2	10	0	0	0	Av.Bernal y C.Donald Bank No.220 Col.Miramonte	2260 6866		<a href="mailto:morales.nelson19@gmail.com">morales.nelson19@gmail.com</a>	7140 6139	1

13	11640	<b>Complejo Educativo Capitán General Gerardo Barrios</b>	San Salvador	Vilma Estela Zepeda García	Propiedad	04/01/14	15	9	0	0		Final 41 Av Sur y 4ta.C.Pte. Colonia Flor Blanca	22612508		<a href="mailto:estela_vegar@hotmail.com">estela_vegar@hotmail.com</a>	7439 4705	1
15	11641	<b>Centro Escolar Constitución 1950</b>	San Salvador	Sonia Dessire Angel de Molina	Propiedad	25/03/12	10	0	0	0		Final 19 C.Ote.y 29 Av.Nte.Col.Guatemala	25023001		<a href="mailto:sangelortiz@gmail.com">sangelortiz@gmail.com</a>	7772 2375	1
1	11642	<b>Centro Escolar Unión Centroamericana</b>	San Salvador	Francisco Victorino Calderón Flores	Interina	25/02/15	9	3	0	0		4ta.C.Ote.Bo. San Esteban No.630	22812363	22749171	-	7639 8425	1
2	11643	<b>Centro Escolar Nicolás J Bran</b>	San Salvador	Adrián López Bonilla	Interino	02/10/13	12	9	2	0		Atgua.C.Ferro carril 41 Av.Sur Col 3 de Mayo	22234272		<a href="mailto:nicolasjbran@yahoo.com">nicolasjbran@yahoo.com</a>	7899 6209	1
3	11645	<b>Centro Escolar Miguel Pinto</b>	San Salvador	Gonzalo Alfredo Rivera Velásquez	Propiedad	03/01/12	22	10	3	0		Final Av.Washington y C.Dr José Matías Delgado Centro Urbano Libertad	22746368		-	7008 9077	1
4	11646	<b>Centro Escolar Juan Rafael Mora</b>	San Salvador	Aparicio Vásquez Vásquez	Propiedad	08/01/13	9	8	0	0	17	Col.Santa Cristina Pje.Santa Cecilia y Pje.Santa Luisa Bo.Santa Anita	21316641		<a href="mailto:vasvas_a@hotmail.com">vasvas_a@hotmail.com</a>	7847 5474	1
5	11648	<b>Centro Escolar República de Honduras</b>	San Salvador	José Tránsito García Gómez	Propiedad	03/01/12	9	1	0	0		Final C.Alfredo Espino.Centro Urbano Monserrat No.2 Ctguo.Cancha de Fútbol Col.IVU	22522066		<a href="mailto:jose1985k@hotmail.com">jose1985k@hotmail.com</a>	7789 9220	1

6	116 49	<b>Centro Escolar Barrio Belén</b>	San Salva dor	Doris Yanet Montal vo Morale s de Melénd ez	Propieda d	03/02/1 3	9	9	4	0		27 C.Pte.No.537 Colonia Layco	2225 6763	2260 7943	<a href="mailto:doyamont65@yahoo.es">doyamont65@yahoo.es</a>	7268 7656	1
7	116 50	<b>Centro Escolar Monseñor Basilio Plantier</b>	San Salva dor	Alba Cristina Amaya de Serme ño	Propieda d	01/10/1 3	9	0	0	0		6ta.C.Ote.Bo. San Esteban No.1108	2130 3862		<a href="mailto:cris.amaya@hotmail.es">cris.amaya@hotmail.es</a>	7854 1532	1
8	116 51	<b>Centro Escolar Jorge Lardé</b>	San Salva dor	Mario Ernesto Soriano	Propieda d	Propied ad MINED	18	11	6	0		10a.Av.Sury C.Ramón Beloso No.510 Bo.San Jacinto	2270 3161			7968 2651	
9	116 52	<b>Centro Escolar Gustavo Marroquín</b>	San Salva dor	José Eliás Ortiz Rivera	Propieda d	03/01/1 1	10	6	0	6	16	5ta.C.Pte.No.1 27	2221 6102		-	7015 1906	1
1 0	116 54	<b>Centro Escolar Mercedes Quintero</b>	San Salva dor	Bertha Elizabe th Criollo de Menjiv ar	Propieda d	03/01/1 1	9	0	0	0		20 Av.Nte. 1705 Col.La Rábida	2276 8511		<a href="mailto:berthacriollos@yahoo.com">berthacriollos@yahoo.com</a>	7006 9748	1
1 1	116 56	<b>Centro Escolar Profesora Romilia Silva de Rodríguez</b>	San Salva dor	Walter Robert o Ramíre z Santos	Interino	18/04/0 5	10	0	0	0	10	Final C.Sevilla Col.Povidencia Ctguo. Al Buen Pastor	2237 2215		<a href="mailto:theguitarman710@yahoo.com">theguitarman710@yahoo.com</a>	7741 6739	1
1 2	116 57	<b>Centro Escolar República de Guatemala</b>	San Salva dor	Flor María Trejo Cabrer a de Marroq uín	Interino	10/02/1 1	6	0	0	0		18 Av.Nte. 314 1/2 Cuadra al Nte.del Cine Avenida	2221 5483		-	7266 3513	1
1 3	116 58	<b>Centro Escolar España</b>	San Salva dor	Oscar Antonio Magaña Cortez	Propieda d	08/03/1 1	22	14	0	0		Av.Don Bosco y Calle a San Antonio Abad	2225 1661	2226 0733	<a href="mailto:oscar_magana1982@hotmail.com">oscar_magana1982@hotmail.com</a>	6131 4035	1

14	11661	<b>Complejo Educativo República del Brasil</b>	San Salvador	Carlos Pérez Grande	Propiedad	Propiedad MINED	25	12	11	0		C.Modelo No.75 Bo.Candelaria	22700820		2270 0820	7065 0431	
15	11662	<b>Centro Escolar 5 de Noviembre</b>	San Salvador	Jesús Baires	Propiedad	23/10/13	16	4	0	0		Final 4ta.C.Ote.Bo.Lourdes	22714811		<a href="mailto:jesusbaires19@gmail.com">jesusbaires19@gmail.com</a>	7239 3995	1
16	11663	<b>Centro Escolar República de Paraguay</b>	San Salvador	Francisco Alfredo Cruz Medrano	Interino	11/01/11	13	11	0	0	24	C.Modelo y Final 1°.Av.Sur Bo.Candelaria	22700958		<a href="mailto:franckfacm@yahoo.com">franckfacm@yahoo.com</a>	7841 3801	1
17	11665	<b>Centro Escolar José Simeón Cañas</b>	San Salvador	Rocío Elizabeth Galdamez de Rivas	Propiedad	Propiedad MINED	21	11	0	0		10a.Av.Sur No.1651 Bo.San Jacinto	22703279	22701840	2270 1915	7630 0470	
18	11666	<b>Centro Escolar Republica de Argentina</b>	San Salvador	Tomas de Jesús Calderón Castillo	"Propiedad" Verificar	19/12/13	9	3	0	0		6a.C.Ote.y 8va.Av.Sur No.435	21317481		-	7639 8183	1
19	11667	<b>Complejo Educativo Joaquín Rodezno</b>	San Salvador	Gloria Marina Müller Díaz	Propiedad	08/04/11	18	11	8	0		3a.C.Pte.No.529	22215084		<a href="mailto:11667.rodezno@gmail.com">11667.rodezno@gmail.com</a>	7859 8981	1
20	11668	<b>Centro Escolar José Matías Delgado</b>	San Salvador	José Guillermo Banegas López	Propiedad	Propiedad MINED	13	11	0	0		1a.Av.Sur No.732	22716092		7013 6728	7640 4800	
21	11669	<b>Centro Escolar General Ramón Beloso</b>	San Salvador	Rosa Ercilia Azucena de Cabrera	Interina	05/09/13	18	0	1	0		Col.Monserrat C.Ppal.Pje "A" y Diagonal Huizúcar	22422102		<a href="mailto:cegramonbeloso@yahoo.com">cegramonbeloso@yahoo.com</a>	7865 6194	1
22	11670	<b>Centro Escolar Juan Aberle</b>	San Salvador	Morena Guadalupe Vides Artiga	Propiedad	18/09/07	8	3	0	0		C.Concepción y Final Pje.Evelin Ctgua.a la Fuerza Naval	22863697		<a href="mailto:mgvides@hotmail.es">mgvides@hotmail.es</a>	7828 9462	1

23	11671	<b>Complejo Educativo Concha Vda. de Escalón</b>	San Salvador	Marta del Rosario Latino Ayala	Propiedad	05/01/12	23	22	0	0	81 Av.Nte. Y 5ta.C.Pte. Col.Escalón	25194647	22432959	<a href="mailto:cecove@hotmail.com">cecove@hotmail.com</a>	7314 6151	1
1	11672	<b>Centro Escolar República de Alemania</b>	San Salvador	Yaceni Margarita Polio Robles	Propiedad	02/02/03	11	0	0	0	20 Av.Nte. C.Central y Final Pje. Cocle Col. Panamá	22765170		<a href="mailto:yacenimargarita@yahoo.com">yacenimargarita@yahoo.com</a>	7747 1780	1
2	11673	<b>Centro Escolar República de Colombia</b>	San Salvador	Marnie Jeanette Moreno de Reyes	Interino	21/11/11	12	0	0	0	1a.Av.Nte.y 5ta.C Pte.No.216 Edif.Saca	22333369		<a href="mailto:marnie.edu@gmail.com">marnie.edu@gmail.com</a>	7018 4349	1
3	11674	<b>Complejo Educativo Doctor Humberto Romero Alvergue</b>	San Salvador	Urbelinda Estela Pérez Oliva	Propiedad	Propiedad MINED	33	23	0	0	Final C.Darío González Bo.San Jacinto	22701523		2270 1523	7299 8215	
4	11675	<b>Centro Escolar Liga Panamericana</b>	San Salvador	Rosa Lía Rebeca Hernández Revelo	Interina	Prestado	17	12	2	0	Final Pje.Las Ninfas C.México Col.Santa Clara Subbarrio San Jacinto	22702992		2270 2992	7061 4125	
6	11677	<b>Centro Escolar República del Ecuador</b>	San Salvador	Milagro de los Angeles Burgos	Interina	Propiedad MINED	14	9	6	2	C.Fco.Menéndez y 17 Av.Sur Bo.Santa Anita	22420829		2242 0829		
7	11678	<b>Centro Escolar Fernando Llorca</b>	San Salvador	Rosa Ivonne Mejía Rosales	Propiedad	09/01/14	7	6	0	0	C.San Antonio Abad No.1417	22265942		<a href="mailto:mejiarosales67@gmail.com">mejiarosales67@gmail.com</a>	7426 9863	1
8	11679	<b>Centro Escolar República de Costa Rica</b>	San Salvador	Martha Elizabeth Alvarenga	Propiedad	14/05/07	13	11	5	0	6ta.Av.Sur y 6ta.C.Ote.416	22228517		<a href="mailto:cer_costarica@hotmail.com">cer_costarica@hotmail.com</a>	7380 3319	1

9	11680	<b>Centro Escolar República de Chile</b>	San Salvador	José Adonay Hernández Caballero	Propiedad	01/01/14	18	0	0	0		C.Concepción No.601	25122492		<a href="mailto:adonayc59@hotmail.com">adonayc59@hotmail.com</a>	7749 2048	1
10	11681	<b>Centro Escolar Francisco A Gamboa</b>	San Salvador	David Rigoberto Sosa Machado	Interino		12	7	0	0		5ta.C.Ote.No.726 Bo.Concepción Ctgua.a Unidad de Salud	22715842		<a href="mailto:escuelagamboa@gmail.com">escuelagamboa@gmail.com</a>	7463 0909	1
12	13663	<b>Centro Escolar República Dominicana</b>	San Salvador	Simeón Pérez López	Propiedad	03/01/12	10	10	0	0	20	Col.Vairo Pje.Contrera y Av.Mons.Romero	22267929		<a href="mailto:simeonperezcasablanca@gmail.com">simeonperezcasablanca@gmail.com</a>	7299 7761	1
9	14820	<b>Centro Escolar Licenciada Griselda Zeledón</b>	San Salvador	Saúl Alberto Castañeda Reyes	Interino	01/10/13	13	4	0	0	17	20 Av.Nte.Col.Atlacatl dentro de la Escuela Panamá	22863698		<a href="mailto:sauloej7@yahoo.com.mx">sauloej7@yahoo.com.mx</a>	7012 7857	<a href="mailto:sauloej7@yahoo.com.mx">sauloej7@yahoo.com.mx</a>
12	14864	<b>Centro Escolar La Rosa Blanca</b>	San Salvador	Sonia Marlene Lara Martínez	Propiedad	Alquilada	6	0	0	0		Av.Virginia No.934 debajo de la INCO Bo.San Jacinto	22703691			7411 0970	
13	14865	<b>Escuela de Educación Especial Reinaldo Borja Porras</b>	San Salvador	Marta Rosa Henríquez Linares de Cruz	Verificar	05/01/03	6	6	0	0		Final 25 Av.Nte. Y 27 C.Pte. Bvard.Los Héroes Hospital Nacional de Niños Benjamín Bloom	22352138	22254114	<a href="mailto:borjaporras@gmail.com">borjaporras@gmail.com</a>	7856 6637	1
14	20510	<b>Complejo Educativo Católico San Francisco</b>	San Salvador	Yessenia Yamileth Mazari Guzmán	Interino	03/01/13	13	0	0	0		Alameda Juan Pablo II Ctgua.a Iglesia Parroquial San Francisco Fte.al Mc.Donald's	22229932		<a href="mailto:complejosanfrancisco@yahoo.com">complejosanfrancisco@yahoo.com</a>	7985 3939	1

1	1	603 21	<b>Centro Escolar Caserío El Guayabo Cantón San Isidro Los Planes</b>	San Salva dor	Cristina Gonzál ez Aguirre	Ad- Honorem	Verificar 18/06/2 015	2	1	0	0		Caserío El Guayabo Cantón San Isidro Los Planes		<a href="mailto:esc60321@gmail.com">esc60321@gmail.com</a>	7278 0189		
2	5	700 66	<b>Centro Escolar Cantón Lomas de Candelaria</b>	San Salva dor	Angélic a Beatriz García de Sánchez	Ad- Honorem	01/01/1 5	4	3	0	0		C/Lomas de Candelaria,Rpt o.Las Alturas Pol.B Lote 1 Prima	2530 9753	-	7971 1179	1	
9		880 41	<b>Centro Escolar Católico Jesús Obrero</b>	San Salva dor	Merced es Montan o Durán	Propieda d	07/07/1 2	13	12	0	0	25	4ta.C.Ote.y Av.Juan Aberle	2226 4556	<a href="mailto:mmd_67@hotmail.com">mmd_67@hotmail.com</a>	7682 0400	1	
1	4	880 46	<b>Centro Escolar Católico Corazón de María</b>	San Salva dor	María Cecilia Cedeño Delgado	Propieda d	Propied ad de la Iglesia Católica	22	0	0	0		Col.Providenci a Final C.Sevilla No.600	2270 0618	7846 3770	7120 2120		
1	6	880 48	<b>Centro Escolar María Madre de los Pobres</b>	San Salva dor	Edgar Francis co Preza Martínez	Ad- Honorem	06/06/0 6	6	0	4	0		ColSan Luis 2 C.Ppal. Ctguo.a Col.Morazán Sector La Chacra	2293 3465	2293 1710	<a href="mailto:edgarpreza20@yahoo.es">edgarpreza20@yahoo.es</a>	7118 0015	1
1		880 51	<b>Complejo Educativo Católico Fe y Alegría</b>	San Salva dor	José Noel Arévalo Campos	Interino	06/01/1 4	20	4	0	0		C.Porvenir Col.Gral.Fco. Morazán Zona La Chacra	2293 2736	<a href="mailto:cecfalachacra@gmail.com">cecfalachacra@gmail.com</a>	7268 2160	1	
2		880 52	<b>Centro Escolar Católico Pablo VI</b>	San Salva dor	Alicia Ivette Soriano de Blandón	Interino	06/02/1 3	6	3	0	0		39 Av.Sur y C.Ppal.No.609 Centro Urbano Montserrat	2242 2185	<a href="mailto:aivethsoriano@hotmail.com">aivethsoriano@hotmail.com</a>	7190 6871	1	
4		880 54	<b>Centro Escolar Católico Santa Ana</b>	San Salva dor	José Angel Render os Díaz	Propieda d	Comoda to	12	0	0	0		17 Av.Sur No.1003 Bo.Santa Anita	2271 3922		7674 4565		



5	88056	<b>Centro Escolar Católico Nuestra Señora de Fátima</b>	San Salvador	Delmy Polanco Gómez de Paredes	Interino	03/10/08	18	0	0	0	36 C.Ote. Bis No.612 Col.La Rábida	22863421		<a href="mailto:cece_fatima@hotmail.com">cece_fatima@hotmail.com</a>	7744 9974	1
6	88057	<b>Centro Escolar Católico Santa Catalina</b>	San Salvador	Rita Mercedes Antonia Romero Iraheta	Propiedad	Comodato	20	4	0	0	C.Ramón Beloso Av.Cuba No.629 Bo.San Jacinto	22703212				
7	88058	<b>Centro Escolar Católico Santa Luisa</b>	San Salvador	Milagro Inglés Iglesias	Propiedad	Propiedad Privada	18	0	0	0	Av.29 de Agosoto No. 629	22210440	22714430		7216 4414	
8	88059	<b>Centro Escolar Católico Nuestra Señora de Lourdes</b>	San Salvador	Teresa Guadalupe Fajardo Martínez	Propiedad	02/10/00	21	0	0	0	Final Prolongación C.Delgado y 22 Av.Sur Bo.Lourdes	22210111	22807077	<a href="mailto:asuncionlourdes@gmail.com">asuncionlourdes@gmail.com</a>	7737 0610	1
9	88060	<b>Escuela de Educación Parvularia Católica Jardín de Niños</b>	San Salvador	María Elena Galdamez de Acosta	Propiedad	Alquilada	10	0	0	0	C.a Monserrat Col.San Antonio Calle Atlántida Bo.Santa Anita	22423431			7059 6170	
10	88061	<b>Centro Escolar Católico Emiliani</b>	San Salvador	Israel Martínez Valencia	Interino	Verificar marzo 2013	23	0	0	0	La Ceiba de Guadalupe Carr.a Santa Tecla	22433813		-	7445 7095	1
11	88063	<b>Centro Escolar Católico de Ex Alumnos Salesianos Don Bosco</b>	San Salvador	William Vladimir Lemus Aldana	Ad-Honorem (Verificar si es en Propiedad)	08/01/07	0	8	0	0	Av.Peralta No.5	22214911		<a href="mailto:w.laldana@yahoo.com">w.laldana@yahoo.com</a>	7921 2889	1

4	88096	<b>Centro Escolar Católico Corazón de María</b>	San Salvador	Delia Lilian Castillo Cornejo	Propiedad	05/01/07	24	0	0	0	C. Juan José Cañas entre 77 y 79 Av. Sur Col. Escalón	22645436		<a href="mailto:escodema@hotmail.com">escodema@hotmail.com</a>	7840 9674	1
8	88103	<b>Centro Escolar Católico Nuestra Señora de los Dolores</b>	San Salvador	Doris Catalina Araujo González de Meda	Interino	Propiedad del Arzobispado	6	2	0	0	Final Pje. Rosales 2 Urb. Brisas del Mirador Col. Dolores	22426425	22423478		7636 3559	
9	88121	<b>Centro Escolar Católico San Patricio</b>	San Salvador	Pedro Daniel Navas López	Propiedad	Comodato	10	7	0	0	C. Antigua a Huizúcar y C. Ppal. Col. San Patricio Lote 100	22804926			7261 0521	
10	88125	<b>Escuela Parroquial San José de la Montaña</b>	San Salvador	José Mauricio Lara Quijada	Propiedad	02/10/00	6	3	0	0	1a. C. Pte. No. 3520 Col. Escalón	22453155		<a href="mailto:escuelasanjose2015@hotmail.com">escuelasanjose2015@hotmail.com</a>	7667 0518	1
1	88140	<b>Centro Escolar Católico Madre María Catarina Di Maggio</b>	San Salvador	Blanca Sonia Sánchez Henríquez	Propiedad	05/02/02	7	3	0	0	24 C. Pte. Y 47 Av. Sur Col. Luz	22733627		<a href="mailto:catarinadimaggio@yahoo.com">catarinadimaggio@yahoo.com</a>		1
7	88159	<b>Centro Escolar Católico Nuestra Señora de la Merced</b>	San Salvador	José Gonzalo Alvarenga Parrilla	Interino	Propiedad de la Iglesia Católica	10	0	0	0	10a. Av. Sur y Av. Cuba Bo. La Vega	22703691			7586 5043	
9	88185	<b>Centro Escolar Católico La Divina Providencia</b>	San Salvador	María del Carmen Arteaga Cerón	Propiedad	29/08/11	0	6	0	0		22210567	22221935	<a href="mailto:cecedivinaprovidencia@yahoo.com">cecedivinaprovidencia@yahoo.com</a>	6113 0531	1

15	90031	<b>Centro Escolar Jon Cortina</b>	San Salvador	Claudia Patricia Flores de Canesa	Propiedad	Propiedad ISNA	12	0	0	0		Final C.Santa Marta Col.Costa Rica No.2				7812 8897	
16	90047	<b>Centro Escolar Teniente Coronel Nelson René Medina López</b>	San Salvador	Dinora Angela Escobar de Grimaldi	Ad-Honorem	13/11/13	0	3	4	0		Col.Layco y C.San Carlos	2250 0090	Ext.5 105	<a href="mailto:dgrimaldi.dinora@gmail.com">dgrimaldi.dinora@gmail.com</a>	7871 1469	1
19	90053	<b>Escuela Municipal Ciudad Futura Fase Uno</b>	San Salvador	Carolina Domínguez Rodríguez	Propiedad	01/09/12	11	11	0	0	22	Ciudad Futura entre Pje.Tempisque y Pje.39	2204 0229	7777 5330	<a href="mailto:escuelafutura1@gmail.com">escuelafutura1@gmail.com</a>	7850 5326	1

**Anexo nº 6 Tabulación de datos para comprobación de hipótesis por medio de medidas de asociación y correlación del coeficiente de “Q” de Kendall**

N <sup>a</sup>	¿Incluye en el desarrollo de la clase de educación física juegos tradicionales?		¿Considera Ud. que los juegos tradicionales motivan a los estudiantes a realizar la clase de educación física?		si, si Xo, Yo	si, no Xo, Y1	no, si X1, Yo	no, no Xo, Y1
	si	Xo	no	X1	si	Yo	no	Y1
1	1			1			1	
2	1			1			1	
3			1			1		1
4	1			1			1	
5	1			1			1	
6	1			1			1	
7	1			1			1	
8	1			1			1	
9	1			1			1	
10			1			1		1
11	1			1			1	
12	1			1			1	
13	1					1	1	
14	1			1			1	
15			1			1		1
16	1			1			1	
17	1			1			1	
18	1			1			1	
19	1			1			1	
20	1			1			1	
21	1					1	1	
22	1			1			1	
23			1	1				1
24	1			1			1	
25	1			1			1	
26	1			1			1	
27			1			1		1
28	1			1			1	
29	1			1			1	
30	1					1	1	
31	1					1	1	
32	1			1			1	
33	1			1			1	
34	1			1			1	
35	1			1			1	

36	1		1		1			
37	1			1		1		
38	1			1		1		
39	1		1		1			
40	1		1		1			
41	1		1		1			
42	1		1		1			
43	1			1		1		
44	1		1		1			
45	1		1		1			
46	1		1		1			
47	1			1		1		
48	1		1		1			
49	1		1		1			
50	1		1		1			
51	1		1		1			
52	1		1		1			
53	1			1		1		
54	1		1		1			
55	1			1		1		
56	1		1		1			
57	1		1		1			
58	1		1		1			
59		1	1				1	
				TOTAL	43	10	2	4

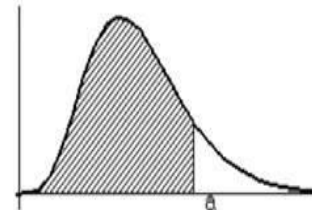
## Anexo nº 7 Distribución de Ji cuadrada Teórica

# La Distribución $\chi^2$

- Cálculo de probabilidades de la  $\chi^2$

PERCENTILES DE LA DISTRIBUCIÓN  $\chi^2$

$F(a) = P(X \leq a)$



$n$	0,995	0,99	0,975	0,95	0,9	0,75	0,5	0,25	0,05	0,025	0,01	0,005
1	7,879	6,635	5,024	3,841	2,706	1,323	0,455	0,102	0,004	0,001	0,000	0,000
2	10,597	9,210	7,378	5,991	4,605	2,773	1,386	0,575	0,103	0,051	0,020	0,010
3	12,838	11,345	9,348	7,815	6,251	4,108	2,366	1,213	0,352	0,216	0,115	0,072
4	14,860	13,277	11,143	9,488	7,779	5,385	3,357	1,923	0,711	0,484	0,297	0,207
5	16,750	15,086	12,833	11,070	9,236	6,626	4,351	2,675	1,145	0,831	0,554	0,412
6	18,548	16,812	14,449	12,592	10,645	7,841	5,348	3,455	1,635	1,237	0,872	0,676
7	20,278	18,475	16,013	14,067	12,017	9,037	6,346	4,255	2,167	1,690	1,239	0,989
8	21,955	20,090	17,535	15,507	13,362	10,219	7,344	5,071	2,733	2,180	1,646	1,344
9	23,589	21,666	19,023	16,919	14,684	11,389	8,343	5,899	3,325	2,700	2,088	1,735
10	25,188	23,209	20,483	18,307	15,987	12,549	9,342	6,737	3,940	3,247	2,558	2,156
11	26,757	24,725	21,920	19,675	17,275	13,701	10,341	7,584	4,575	3,816	3,053	2,603
12	28,300	26,217	23,337	21,026	18,549	14,845	11,340	8,438	5,226	4,404	3,571	3,074

## Anexos nº 8 Programas de Educación Física del primer ciclo del Ministerio de Educación

Programa de educación física primer ciclo de educación del Ministerio de Educación

PROGRAMA ANTERIOR		PROGRAMA ACTUAL
UNIDADES	UNIDADES	BLOQUES DE CONTENIDO
<b>1. Ejercitemos nuestro cuerpo</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Las partes de tu cuerpo</li> <li>■ La respiración</li> <li>■ Tensión-relajamiento muscular</li> <li>■ Equilibrio: estático y dinámico</li> <li>■ Lateralidad</li> <li>■ Elasticidad de músculos</li> <li>■ Movilidad de articulaciones</li> <li>■ Movimientos básicos: caminar, correr y saltar</li> </ul>	<b>1. Así sentimos, nos movemos y orientamos</b> Inicia con la noción de esquema y movimiento corporal, posteriormente desarrolla la participación de los órganos de los sentidos en la respuesta motora, hábitos higiénicos, la direccionalidad en el espacio (izquierda-derecha, arriba-abajo, etc.), formación de grupos, la inhibición de movimientos innecesarios en una acción (disociación motriz); trayectorias en línea recta, en línea curva y en zig-zag; límites espaciales (hacia aquí, hacia ahí, hacia allá, etc.); formación grupal: parejas, tríos, filas, columnas y círculos	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Habilidades perceptivo-motoras</li> <li>■ Conocimiento y expresión corporal</li> <li>■ Movimiento y salud</li> </ul>
<b>2. Nos coordinamos rítmicamente</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ El ritmo</li> <li>■ Orientación espacial: cerca, lejos, ancho y angosto</li> <li>■ Movilización de objetos</li> <li>■ Saltos</li> <li>■ Coordinación de brazos y piernas</li> </ul>	<b>2. Nuestras habilidades físico-motoras y deportivas.</b> Inicia la secuencia con la noción de flexión-extensión del cuerpo, fuerza muscular del tronco y extremidades, movimientos básicos (colgarse, saltos, caminar, correr, etc.), tensión-relajación muscular, la respiración y las habilidades manipulativas (golpear, cachar y rebotar pelotas y rodar objetos e implementos deportivos)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Habilidades perceptivo-motoras</li> <li>■ Movimiento y salud</li> <li>■ Aptitud física y habilidades deportivas</li> </ul>

PROGRAMA ANTERIOR		PROGRAMA ACTUAL
UNIDADES	UNIDADES	BLOQUES DE CONTENIDO
<b>3. Así coordinamos nuestros movimientos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Rodadas sobre la espalda</li> <li>■ Lanzamientos: lanzar objetos dentro de cajas</li> <li>■ Atrapar objetos: con pies y manos (cachar)</li> <li>■ Golpear diversas clases de objetos</li> <li>■ Coordinación ojo-mano, ojo-pie</li> </ul>	<b>3. Nos comunicamos corporalmente y protegemos nuestro organismo.</b> Desarrolla la expresión corporal y las normas para interactuar en el juego; la educación postural en tareas cotidianas: al caminar, al correr, en posición de pie, en posición sentada, al levantar objetos desde el piso	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Habilidades perceptivo-motoras</li> <li>■ Movimiento y salud</li> <li>■ Aptitud física y habilidades deportivas</li> <li>■ Conocimiento y expresión corporal</li> </ul>

## Anexo nº 9 Juegos tradicionales

### Juegos tradicionales practicados por los niños (as) del 3º grado en los centros escolares del Municipio de San Salvador.

**Título: Arranca Cebollas** Aplicación físico- deportiva: fuerza



Material, desarrollo y organización: Uno detrás de otro se agarran los jugadores de la cintura al que tienen adelante, siendo Las Cebollas. El último de la fila apoya su espalda en la pared para hacer más fuerza. Uno de los jugadores se sitúa delante de la fila, agarrando de las manos al primero de ella y a la señal empieza a tirar hacia sí, tratando de arrancar al primer jugador o cebolla. Los otros tiran fuertemente hacia sí, contrarrestando los esfuerzos del arrancador.

Reglas del juego: cada vez que el arrancador consiga arrancar una cebolla, sin empujones ni golpes, esta queda eliminada, y así hasta que logre reducir a sus adversarios a uno solo.

Variantes: entre dos bandos, sobre el suelo se traza una línea y los jugadores se sitúan a ambos



lados de ella, frente a frente. Los primeros de cada bando se agarran de las manos para tirar hacia di del otro y hacerle pasar la línea. Los demás jugadores están cogidos de la cintura.

**Título: Mica** Aplicación física deportiva: correr y reglas



**Material, desarrollo y organización:** Existen muchas variantes del juego, principalmente cambiando lo que le sucede al jugador alcanzado por un perseguidor (el que la lleva). Según la variante, puede tener que quedarse en sitio hasta que otro jugador lo toque, tener que correr con el perseguidor sujetando su mano, o salir del juego. Es importante notar que en la mayoría de estas variantes, al tocar a otro jugador, el perseguidor no deja de ser perseguidor (o sea, de llevarla). También existen variantes en las que se puede evitar ser tocado si antes se consigue realizar una acción, como quedarse quieto con los brazos en cruz y decir congelado, en el juego; o llegar a una casa (lugar donde no puede entrar el perseguidor), o subirse a algún lugar elevado previamente determinado. En el primer caso, el jugador debe permanecer así inmóvil hasta que otro compañero le libere tocándole, con lo que el que la lleva puede optar por quedarse cerca esperando a que alguien se arriesgue a hacerlo para agarrarlo.

A algunas variantes se le añaden pelotas u otro equipo para deportes

**Título: Escondelero** Aplicación físico- deportiva, pensar y buscar alternativas.



**Material, desarrollo y organización:** Se puede jugar con un mínimo de dos personas, aunque a mayor número de participantes es más entretenido. Se rifa quien contará, sin ver y en el "tay" (se supone que viene de "time", un tipo de base segura), para que los demás puedan esconderse. Al terminar de contar, empieza la búsqueda. Si encuentra a alguien, tanto el buscador como el que fue encontrado, deben correr hasta el "tay" y tocarlo. Si el primero llega antes, el segundo ha sido sentenciado para contar después que encuentren a los demás. La tensión es más cuando la agilidad de quien busca supera la astucia de quienes se esconden y los encuentra a todos. El último es quien puede librar a todos sus amigos, si logra engañar al buscador y toca primero el "tay".

**Reglas del juego:**

- Deben escoger el "tay" y el área límite para esconderse.
- Se rifa quien será el buscador

- Quienes se escondan, pueden moverse de lugar siempre y cuando no sean vistos.
- El que ha sido encontrado, no puede indicar los lugares en donde están escondidos los demás.
- Al primero que encuentren y no toque el "tay" antes que el buscador, será el siguiente en contar, a menos que lo libre otro.

**Título: Salta cuerda** Aplicación físico- deportiva ejercicio para piernas.



Material, desarrollo y organización: Este es un juego muy divertido en donde dos participantes deben tomar los extremos de la cuerda y la harán girar, al mismo tiempo los demás participantes saltaran sobre ella, y el que toque la cuerda será descalificado. Se aumentará poco a poco la velocidad de girar la cuerda, de acuerdo a la duración del participante que está saltando. Gana la persona que soporte más tiempo saltando la cuerda.

**Título: El gato y el ratón** Aplicación físico- deportiva, ronda e integración del grupo.



Material, desarrollo y organización: El juego del 'Gato y ratón' es un pasatiempo infantil para jugar en grupo. Las reglas consisten en hacer un círculo entre todos los participantes agarrados de la mano. Dos niños serán escogidos al azar, aunque previamente se puede sortear para ver quiénes son los afortunados. Uno de estos dos niños tendrá el papel de gato y otro el de ratón.

Una vez elegidos, los niños que forman el corro tendrán que entonar la siguiente canción: 'Ratón que te atrapa el gato, ratón que te va a atrapar, si no te atrapa esta noche, mañana te atraparé'. Mientras suena la canción, el ratón correrá haciendo zig-zag por los huecos formados entre los brazos de los participantes. Mientras tanto, el gato le tendrá que perseguir, pero los participantes bajarán los brazos y no le dejarán pasar, aunque puede colarse entre los agujeros, siempre y cuando no los rompa al pasar.

Cuando el gato toca al ratón, el juego finalizará y entonces el ratón pasará a ser el gato y escoger a una persona para que haga de ratón.

**Título: Ladrón librado (Policías y ladrones)** Aplicación físico- deportiva, carreras- velocidad, interacción grupal.



Material, desarrollo y organización: El juego es colectivo, se reúnen diez o más niños, dos de ellos echan suerte “al par y non”, el que acierta tiene el derecho de comenzar a escoger a sus compañeros antes que el perdedor; éste forma el cuadro de los policías y se establecen las reglas mínimas para capturar, liberar y evitar también las casi inevitables discusiones.

Los jugadores salen corriendo y mostrando las habilidades de corredores; la cárcel se llena poco a poco y los presos esperan que algunos de sus compañeros más ágiles, pase como una saeta lo más rápido posible gritando “libre” a la vez que toca la mano de alguno de los cautivos. Algunos de estos muchachos son escurridizos y engañan a los policías. Cuando el cansancio agota al ladrón y mira que el policía es tenaz en la persecución, el perseguido se detiene y pide un descanso para poder tomar aliento por un momento y continuar en la fuga. Transcurre el tiempo y en determinado momento, los policías se convierten en ladrones y viceversa, el juego termina cuando están agotados.

**Título: Peregrina** Aplicación físico- deportiva, equilibrio corporal.



Material, desarrollo y organización: Hay diferentes formas de pintarla en el suelo pero la más común es esta: Se pinta un cuadrado con el número 1 dentro, luego otro cuadrado con el 2, otro con el 3, intentando que sean más o menos iguales. En el cuarto piso de la rayuela se pintan dos casillas, una con el número 4 y a su lado otra con el 5. La casilla superior la ocupa el 6 y las dos últimas son también casillas dobles con los números 7 y 8. Luego otro piso con una sola casilla con el número 9. A continuación se dibujará una casilla con el número 10. El juego comienza tirando una piedra pequeña, en el cuadrado número 1, intentando que la piedra caiga dentro del cuadrado sin tocar las rayas externas. Se comienza a recorrer la rayuela sin pisar las rayas, guardando el equilibrio hasta que se llega al cuarto piso donde hay dos casillas y podemos apoyar los dos pies. Seguimos el número 6 a pata coja y nuevamente en el 7 y por último en el 8 apoyamos los dos pies. Ahora hay que volver al número 1. Debemos saltar y darnos la vuelta sin pisar las rayas y deshacer el mismo camino hasta el número 1 donde nos agacharemos a por la piedra sin apoyar el otro pie. Si no hemos pisado raya continuamos el juego ahora tirando la piedra en la casilla número 2 y repitiendo lo mismo. Si la piedra no cayera donde, en la casilla

número 2 o tocara raya pasaría el turno al siguiente jugador. El objetivo es tirar la piedra en las demás casillas sucesivamente. Quien acabe antes la ronda del 8 gana.

**Título: Salta burro** Aplicación físico- deportiva, saltos y cálculo de distancias.



Material, desarrollo y organización: Consiste en saltar por encima de uno encorvado o agachado con las manos sobre las rodillas, que se llama burro. Hay que poner una raya de tierra elevada y alargada en el suelo y saltar sin pisarla por rondas; el burro adelanta un pie cada vez. La madre, que es el primero que salta, elige la modalidad que han de seguir todos, y si alguno no puede, ocupa el lugar del burro. El salto implica un despegue del suelo como consecuencia de una extensión violenta de una o ambas piernas, donde el cuerpo queda momentáneamente suspendido en el aire.



**Título: Encostalados** Aplicación físico- deportiva, competencia en equipos



Material, desarrollo y organización: Todos los niños deben coger una bolsa o saco grande y meterse dentro. Hay que dibujar una línea de salida, donde se situarán todos los participantes en la carrera. Al dar la orden de salida los niños deben comenzar a saltar y avanzar con el saco, agarrándolo con la mano para que se mantenga siempre por encima de las rodillas.

Gana quien llegue primero a la línea de meta, sin que se le haya caído el saco y vaya saltando con las dos piernas. En este juego es muy importante la seguridad, ya que las caídas son frecuentes, por eso conviene evitar las superficies duras o con desniveles.



**Anexo n° 10 Fotografías**

Pasando encuesta a los maestros de educación física en centros escolares



Los alumnos realizando juegos tradicionales durante la clase de educación física



Los alumnos realizando juegos tradicionales durante la clase de educación física





El maestro dando indicaciones en la clase de educación física



Alumnos saltando cuerda durante la clase de educación física

