



UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
FACULTAD DE ARTES Y EDUCACIÓN FÍSICA  
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTES Y RECREACIÓN

“LA PERCEPCIÓN DE LOS ESCOLARES RESPECTO DEL JUEGO, EL JUEGO EN  
EDUCACIÓN FÍSICA COMO UN INSTRUMENTO PARA EL DESARROLLO DE LAS  
HABILIDADES SOCIALES”

MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO DE PROFESOR/A DE EDUCACIÓN FÍSICA,  
DEPORTES Y RECREACIÓN

AUTORES

EMERSON HERNÁN MANCILLA GÓMEZ  
CARLA FRANCISCA PADILLA AZÓCAR  
ANTONIO ISRAEL TRONCOSO NAVARRETE

PROFESORA GUÍA

VALENTINA BAHAMONDES ACEVEDO

SANTIAGO DE CHILE, ABRIL DE 2022

Se autoriza la reproducción total o parcial de este material, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, siempre que se haga la referencia bibliográfica que acredite el presente trabajo y su autor.

## **DEDICATORIA**

*Dedicamos esta memoria de título a:*

*Nuestras familias y a todos quienes fueron parte de este proceso de formación como docentes.*

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradecemos primeramente a la profesora Valentina Bahamondes, por ser la guía de esta investigación, por su paciencia, tiempo y constancia. Sus consejos fueron siempre útiles en los momentos donde no lográbamos avanzar o hilar las ideas para escribir lo que hoy hemos logrado. Usted formó parte importante de esta historia con sus aportes profesionales, muchas gracias por sus múltiples palabras de aliento, por estar ahí esas largas noches y por sobre todo gracias por sus orientaciones.

Agradecemos también a nuestros profesores, a quienes les debemos nuestros conocimientos. Donde estemos, serán parte de nuestro transitar profesional, gracias por compartir su sabiduría, por su dedicación, paciencia, perseverancia y tolerancia.

Agradecemos a nuestros padres y madres, ya que ustedes han sido siempre el motor que impulsa nuestros sueños y esperanzas, han sido las mejores guías de vida y hoy concluyendo nuestros estudios, les agradecemos por estar a nuestro lado en este momento tan importante de nuestras vidas, gracias por ser nuestros pilares y por creer en nosotros.

Para finalizar, agradecemos a nuestros amigos/as y compañeros/as de carrera, con quienes culminamos esta maravillosa aventura, sin dejar de recordar aquellas tardes y horas de trabajo a lo largo de nuestra formación. Hoy toca finalizar un proceso maravilloso en nuestras vidas y no podemos dejar de agradecerles por su apoyo y por estar siempre ahí.

## **CONTENIDO**

<b>INTRODUCCIÓN</b>	6
<b>CAPÍTULO I</b>	8
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	8
1.2 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	12
1.3 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	13
1.4 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	14
1.4.1 OBJETIVO GENERAL	14
1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	14
<b>CAPÍTULO II</b>	15
MARCO TEÓRICO	15
2.1. - QUÉ ES EL JUEGO	15
2.1.1 TEORÍAS DEL JUEGO	19
2.1.2 CARACTERÍSTICAS Y FUNCIONES DEL JUEGO	20
2.1.4 -EL JUEGO EN EL CURRÍCULUM DE EDUCACIÓN FÍSICA.	30
2.2 QUÉ SON LAS HABILIDADES SOCIALES.	31
<b>CAPÍTULO III</b>	38
METODOLOGÍA	38
3.1 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	38
3.2 MUESTRA	38
3.3 VARIABLES	39
3.4 ANÁLISIS DE DATOS	39

3.5 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	39
<b>CAPITULO IV</b>	42
4.1 RESULTADOS	42
4.1.2 INFORMACIÓN DE LOS CURSOS ENCUESTADOS	42
4.1.3 AFIRMACIONES DEL FORMULARIO APLICADO	43
<b>CAPITULO V</b>	54
5.- CONCLUSIONES	54
6.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	56

## RESUMEN

La siguiente investigación se ha realizado para conocer la percepción que tienen los escolares respecto del juego y la educación física. También se quiso saber la incidencia que tiene el juego que se realiza en la clase de educación física en el desarrollo de las habilidades sociales. Para ello se investigó el concepto de juego de varios autores, una vez que se establecieron los fundamentos sobre el juego y las habilidades sociales necesarios para esta investigación, se diseñó una encuesta de percepción para conocer las ideas que tienen los escolares respecto del juego, la educación física y las habilidades sociales. Su aplicación fue hecha sobre una muestra de 136 escolares de 5º, 6º y 7º básico de la Escuela Básica Unidad Divina, de la comuna de La Florida. Entre los resultados se encontró que aproximadamente el 85% de los escolares prefiere realizar más juegos durante la clase de educación física, además que el 75% de ellos percibe que el juego le ayuda a establecer mejores relaciones con sus compañeros y compañeras.

**Palabras claves:** Juego, percepción, educación física, habilidades sociales.

## ABSTRACT

The following piece of research was carried out in order to get to know the perception that schoolchildren have regarding play and physical education. We also wanted to know the incidence that the game played in the physical education class has on the development of social skills. In order to accomplish this, the concept of play was reviewed by the perspective of several authors. Once the foundations of play and social skills necessary for this research were established, a perception survey was applied to explore the ideas that schoolchildren have regarding play, physical education and social skills. It was applied to a sample of 136 schoolchildren in 5th, 6th and 7th grades at the Unidad Divina Elementary School in the municipality of La Florida. Results showed that around 85% of the students prefer to play more games during physical education class, and 75% of them perceive that playing helps them to establish better relationships with their classmates.

**Keywords:** game, perception, physical education, social skills.

## INTRODUCCIÓN

La memoria de título que presentamos a continuación nace a partir de una serie de inquietudes que fueron surgiendo durante nuestro desarrollo como estudiantes de pedagogía en educación física. Nos inquietó particularmente la poca importancia que el sistema escolar le entrega a nuestra asignatura y también el enfoque que generalmente se le da a esta.

A lo largo de estos años de formación profesional y académica, ha sido inevitable para nosotros no inquietarnos por la falta de integralidad que padece la educación en nuestro país. Las pruebas estandarizadas y por consiguiente las calificaciones son una especie de pilar al que el sistema escolar chileno se aferra con mucha fuerza. Este enfoque hace primar la competencia entre los estudiantes y no el desarrollo integral y comunitario de estos. En concreto en la asignatura de educación física, el enfoque deportivo, hace que el rendimiento físico sea el objetivo principal, perdiendo importancia aspectos fundamentales como la socialización, el estado emocional y psicológico de los niños y niñas.

Una de las grandes falencias que la asignatura y el sistema escolar en general ha ido reproduciendo son en relación con los procesos de socialización y el desarrollo de habilidades sociales, obviamente al no ser un aspecto medible a través de pruebas, números o estadísticas de manera tan simple, entonces no tiene el carácter primordial que creemos debería tener. Considerando además que la tecnología ha provocado cambios en la manera de socializar de los niños y niñas, y que la pandemia provocó el encierro por completo de la población infantil, es que este problema se acentuó mucho más.

Ante esta falencia es donde creemos en el juego en la clase de educación física como la herramienta idónea para abarcar el desarrollo de habilidades sociales, esto gracias a la gran cantidad de beneficios que genera en los niños y niñas el poder jugar.

Para comprender de mejor manera el tema tratado, iremos desarrollando en una primera parte el planteamiento del problema, la justificación de la investigación y los objetivos planteados. Luego de eso desarrollaremos de manera más profunda el concepto de juego, su definición y

evolución a través de la historia, sus características y funciones, la clasificación que existe del juego y como está planteado en el curriculum de nuestro sistema escolar actual. También iremos desarrollando la temática de las habilidades sociales, explicando que son y a que se refieren.

Planteada ya la base teórica sobre el juego y las habilidades sociales, nos iremos adentrando en la parte metodológica que permite obtener la percepción del grupo de muestra sobre el juego en general y en la clase de educación física. Aquí se detalla el diseño de investigación, la muestra, el instrumento de recolección de información, la presentación y análisis de los datos, finalizando con las conclusiones, aportes y aprendizajes.

## **CAPÍTULO I**

### **1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Desde hace varios años como sociedad estamos inmersos en una etapa histórica marcada y fuertemente influenciada por la aparición de artefactos tecnológicos, como por ejemplo los smartphones, computadores, televisores, consolas de videojuego, etc. Lo que además ha venido enlazado con todo lo que es el fenómeno de las redes sociales, sistemas que han capturado totalmente la atención de las personas y en particular de los niños. Esto ha ido produciendo ciertos cambios en cuanto a los procesos de socialización de la población y las relaciones interpersonales. Asunto que ha sido mucho más intenso y profundo en niños, niñas, adolescentes y población joven. Ellos son quienes utilizan con mayor frecuencia este tipo de artefactos tecnológicos y la socialización secundaria está hecha en un gran porcentaje en base a las redes sociales. Cuestión que ha provocado que los niños y niñas interactúen cada vez menos de manera presencial entre ellos y con su entorno. Asistimos a un estado de verdadera alienación y la mayoría de sus comunicaciones las realizan de manera virtual. En este contexto los padres han estado cumpliendo un rol de proveedor de estos aparatos desde edades muy tempranas, convirtiéndolos en niñas tecnológicas que permite mantener a sus hijos en calma y ocupados para ellos poder realizar sus actividades de manera más tranquila y sin preocupación (Astudillo y Toledo 2019).

Como consecuencia de esta dinámica social los niños cada vez salen menos a lugares con más espacio; como el patio, la calle, parques, etc. Las actividades al aire libre son escasas en comparación al tiempo que permanecen encerrados en sus casas mirando el celular, la televisión o el computador. Los niños, realizan menos juegos motrices y se contactan cada vez menos con la naturaleza. Además, existe un contexto en que los padres se ven obligados a prohibir que los niños y niñas salgan de sus hogares y que jueguen en las calles o plazas, pues existen otros factores externos que causan inseguridad y temor, como la delincuencia. Temores que se hacen patente en comunas de menores ingresos, situación que conduce a que miles de niños de estas

comunas permanezcan encerrados en sus casas y que no puedan jugar ni socializar con sus pares vecinos (Encuesta Nacional de Seguridad Ciudadana, 2020).

Esta encuesta revela la percepción de aumento de la delincuencia en el país llegó a 84,3%, creciendo en 2,5 puntos porcentuales en comparación con 2019, y la percepción de aumento de la delincuencia en el barrio alcanzó 46,7%, 6,3 puntos porcentuales más que en 2019. Con esto se confirma que la percepción de los chilenos es que existe un aumento de la delincuencia a nivel país, disminuyendo el uso ciudadano de los espacios públicos, asunto que repercute en las horas en las que los niños puedan realizar una vida activa fuera de los límites de sus hogares.

Lo que resulta de este contexto es, sin lugar a duda, un estilo de vida sedentario, producto de la baja actividad motriz, el escaso juego, y la falta de recreación y socialización de los niños en sus primeras edades, así, un 37,1% de los niños de uno a siete años pasan más de dos horas al día ocupados en conductas sedentarias, mientras que esta cifra se encumbra a 53,8% en adolescentes de 11 a 17 años (Cortinez, Aguilar, 2017). Junto con el sedentarismo, estas poblaciones empobrecidas se ven afectadas por inadecuados hábitos alimenticios, pues la canasta familiar de las familias con menos recursos contempla mayor cantidad de alimentos procesados que contienen más calorías, más grasas saturadas, y en síntesis menor calidad nutricional. También se debe agregar que cierto porcentaje de la población mantiene una cultura poco sana de procesar los alimentos.

Los resultados de la articulación del uso indiscriminado de las tecnologías, la falta de actividad motriz, la alimentación inadecuada y un contexto social de riesgo que aumenta los niveles de estrés, limitan la posibilidad de un estilo de vida activo y sano. Como consecuencia en la población se han ido instalando patologías y afecciones no transmisibles como el sobrepeso, la obesidad. Otro elemento a considerar es la salud mental, se está volviendo habitual que niños y adolescentes sufran de depresión, inestabilidad anímica, baja autoestima, alteraciones en el sueño (Organización Mundial de la Salud, 2021). Esta sintomatología está muy asociada a situaciones de estrés psicosocial. En los niños el estrés está relacionado con sus condiciones de vida, con el contexto hogareño y escolar. Las interacciones sociales en el espacio de la escuela

pueden volverse difíciles. Y lo que se refiere al trato de los profesores; particularmente cuando existen regaños o llamadas de atención o bien otras medidas disciplinarias (Loredo, Mejía, Jiménez, Matus, 2009), se relaciona con su ambiente familiar; la pérdida de algún familiar directo, padre, madre, abuelo(a), hermano(a) etc., peleas o separación de la familia, integración de un nuevo miembro a este grupo social. Otras fuentes de estrés en los niños pueden ser las actividades extraescolares o incluso actividades consideradas como placenteras; fiestas, celebraciones (Loredo y otros, 2009).

Algunos de los principales síntomas relacionados con el estrés son la ansiedad, preocupaciones, incapacidad de relajarse, rabia, llanto, incapacidad para controlar sus emociones, comportamiento agresivo, retraimiento, falta de atención, irritabilidad, quejas físicas: dolor de cabeza, de estómago, malestar inexplicable, problemas con los amigos y compañeros de clase, entre otras que afectan la socialización de los niños y jóvenes en sus etapas de desarrollo (Loredo y otros, 2009).

Los autores Belçaguy, Mabel Nora; Cimas, Magali; Cryan, Glend, lo rectifican en su investigación “Usos y abusos de las Tics en estudiantes secundarios y universitarios” diciendo:

En los últimos años han comenzado a detectarse una serie de trastornos físicos y psicológicos ligados a su utilización inadecuada o excesiva, especialmente en la franja etaria que abarca a los adolescentes y jóvenes.

Entre los principales trastornos físicos se destacan las lesiones por movimientos repetitivos (por el uso constante de computadoras, tablets, smartphones y celulares), la tensión ocular (por permanecer más de ocho horas diarias frente a una pantalla), los daños en la audición (por el alto volumen de los auriculares) y el sobrepeso u obesidad (debido a la gran cantidad de tiempo frente a la computadora o los dispositivos móviles, que llevan a adoptar un estilo de vida sedentario). Asimismo, se destaca el insomnio

adolescente generado por el uso de múltiples redes sociales disponibles (Álvarez, 2013, como se citó en Belçaguy, Mabel, N; Cimas, M; Cryan, G, 2015).

Ante esta panorámica, urge que las escuelas cumplan un rol educativo compensador en varios sentidos: la generación de un mejor nivel de alimentación, generar posibilidades de más actividad física, preferentemente a partir de los juegos motrices para mejorar la adherencia y también como un instrumento de socialización. Para ello se requiere aumentar la cantidad de horas de educación física y talleres donde los niños puedan jugar y socializarse de manera idónea, ser protagonistas de su proceso educativo. Aunque ha habido avances en las metodologías de carácter lúdico aún falta por hacer. No existe un convencimiento en las instituciones y los docentes de que el juego cumple un rol profundamente educativo en la infancia.

## 1.2 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

¿Influye el juego en el desarrollo de habilidades sociales?

¿Actualmente, se da un espacio al juego en la clase de Educación Física?

¿Los escolares le dan preferencia al juego en Educación Física en comparación con otras herramientas educativas?

¿Cuál es el rol que cumple la asignatura de Educación Física en los procesos de socialización de los escolares?

¿Cuál es el rol que cumplen los docentes en los procesos de socialización de los escolares?

¿Qué importancia tiene el juego dentro del currículum nacional?

¿Cómo afectó la pandemia en los procesos de socialización de los niños en nuestro país?

¿Al sistema escolar chileno le interesa el desarrollo de habilidades sociales de los escolares?

¿Los problemas de violencia escolar actual son producto de malos procesos de socialización de los escolares?

¿Cuáles son los beneficios del juego en relación al desarrollo de habilidades sociales?

¿A los niños les gusta jugar?

¿Los niños sienten que jugar les beneficia en algo?

### 1.3 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Consideramos importante ir avanzando hacia una educación cada vez más integral y comunitaria, es por esta razón que es primordial reivindicar el juego como una importante herramienta en la asignatura de educación física, considerando la gran cantidad de beneficios que le entrega a los estudiantes y a su desarrollo.

Es importante comenzar a buscar solución para los problemas de socialización que ha generado el avance de la tecnología, el sedentarismo, el aumento de la delincuencia y la llegada de la pandemia en los estudiantes.

Esta investigación permite mostrar los beneficios que genera la utilización del juego en la clase de educación física, y en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas del sistema escolar chileno. Además, revelando la percepción que tienen los mismos estudiantes respecto del juego y como este se relaciona con sus procesos de socialización.

## 1.4 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

### 1.4.1 OBJETIVO GENERAL

- Conocer las percepciones de los escolares de enseñanza básica respecto del juego y analizarlo como un instrumento para el desarrollo de las habilidades sociales.

### 1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diseñar y aplicar una encuesta de percepción a escolares de enseñanza básica respecto del juego.
- Describir la percepción de los estudiantes respecto del juego a través de la encuesta aplicada.
- Identificar la incidencia del juego en la socialización de los estudiantes por medio de la encuesta aplicada.

### Hipótesis

**El juego incide de manera positiva en los procesos de socialización de los escolares.**

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. - QUÉ ES EL JUEGO

“El juego desde el punto de vista Etimológico procede de dos vocablos del latín: "iocus", que significa broma, chanza, gracia, chiste, y "lūdus", que significa juego, diversión” (Gallardo & Gallardo, 2018). Existen muchas definiciones sobre el juego, por ejemplo, la Real Academia Española dentro de sus diferentes acepciones plantea el juego como “Un ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde” (Real Academia Española, s.f, definición 2).

A lo largo de la historia, el juego ha estado siempre presente en todas las culturas y sociedades, incluso en las más primitivas formando parte de los sucesos y actividades de la vida cotidiana. Existen muchas definiciones y/o pensamientos en relación con el juego, y no solo se puede analizar desde el punto de vista de los seres humanos, sino también desde la perspectiva de los animales, por ejemplo, los primates bonobos tienen una estructura social basada en el juego, ya que lo utilizan como método de preparación para las necesidades de su vida en general. Los más jóvenes imitan los juegos de los adultos, y estos a su vez son capaces de integrar a los más pequeños en estas actividades, a diferencia de otras especies de animales en las cuales los cachorros son los únicos que tienen la capacidad de jugar, ya que los adultos se deben preocupar de mantener a salvo a sus crías, protegiéndonos de posibles amenazas y llevando el alimento.

Descubren al observar y al participar con otros bonobos juveniles y adultos. Por ejemplo, aprenden de sus mamás el uso de las herramientas para alimentarse. Y la manera de ocuparlas -un cierto grupo las usa de una manera y no de otra- se transfiere culturalmente, o sea, se aprende socialmente. Las diferencias culturales también están presentes en nuestros aprendizajes, por ejemplo, ocupamos utensilios para comer, pero en Occidente ocupamos los cubiertos de una forma y en Oriente de otra. (Behncke, 2020).

En los seres humanos podemos observar una situación similar a los bonobos, los bebés comienzan a desarrollarse mediante juegos de exploración, para posteriormente dar comienzo al de imitación de los adultos, superhéroes, profesiones, etc. Como lo plantea Piaget en la etapa preoperacional de 2 a 7 años es la etapa de oro del juego simbólico (Singer y Singer, 1976) Los niños se vuelven cada vez más expertos en el uso de símbolos, como lo demuestra el aumento del juego y la simulación. Por ejemplo, un niño es capaz de emplear un objeto para representar algo más, como pretender que una escoba es un caballo. El juego de roles también es importante durante la etapa preoperacional. Los niños suelen desempeñar los papeles de mamá, papá, médicos, superhéroes y muchos otros personajes. (Castilla, 2014) Y los adultos también tienen la capacidad de jugar. Desde la perspectiva de diferentes autores el juego es considerado un componente indispensable en la vida de todo ser humano, fundamentalmente en la infancia.

Los juegos se pueden analizar a través de diferentes autores los cuales cada uno de ellos encuentran un componente diferente para el juego, por ejemplo, para los autores del siglo XIX podemos decir que es visto como una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en esas otras actividades más serias (Lazarus, 1833). También como la acumulación de grandes cantidades de energía dedicadas con anterioridad a la supervivencia humana (Spencer, 1855). Y, además, para el desarrollo de las capacidades y las habilidades que permitirán al niño desenvolverse con autonomía en la vida adulta (Gross, 1898) entre otros.

De manera de englobar estas definiciones del siglo XIX podemos decir que el juego es visto como herramienta para acumular energía a través de actividades de descanso y relajación para situaciones más serias como la supervivencia humana y el desarrollo de la autonomía del niño en la vida adulta.

Sobre los autores del siglo XX, se puede encontrar la definición de Huizinga en 1968 en Del Toro (2013) en que afirma:

El juego es una acción y ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de ser de otro modo que la vida corriente (Huizinga, 1968).

El Psicólogo y cognitivista Jean Piaget plantea en ciertos trabajos el abordaje del concepto del juego; el primero en 1932 en el que estudió sobre la moralidad de los niños y el desarrollo de sus ideas sobre la justicia y las convenciones sociales, abordando el juego de reglas y definiendo los juegos de los niños como admirables instituciones sociales. En el segundo estudio en 1946 aborda el tema sobre la formación del símbolo en el niño en el que se puede observar la teoría estructural, donde plantea la relación del juego con las estructuras comunicativas, proporcionándole un estudio exacto del tipo de comportamiento lúdico y una clasificación general de los juegos infantiles. En estas dos obras encontramos ideas muy claras sobre lo que es el juego (Ortega, 1991). También este autor afirma que Lev Vygotsky definió el juego como:

Un factor básico del desarrollo, un contexto específico de interacción en el que las formas de comunicación y de acción entre iguales se convierten en estructuras flexibles e integradoras que dan lugar a procesos naturales de adquisición de habilidades específicas y conocimientos concretos referidos a los ámbitos de los temas que se representan en el juego y a los recursos psicológicos que se despliegan en el mismo (Ortega, 1991).

Para Vygotsky las habilidades del niño podían ser desarrolladas mediante actividades lúdicas. La principal ventaja del juego es que el niño pone en desarrollo estas capacidades casi sin darse cuenta, además como esto ocurre de manera entretenida, sin esfuerzo e inconscientemente, su dedicación y frecuencia son mucho mayores que para otros tipos de actividades.

En este siglo los autores comienzan a utilizar más conceptos académicos, como la creación de estructuras sociales y cognitivas, recursos psicológicos, reglas establecidas y aceptadas libremente las cuales dan pie a un conocimiento concreto del desarrollo de las habilidades

sociales y la aparición de diferentes tipos de juegos, por ejemplo, el juego libre y espontáneo, el juego reglado, el juego pre-deportivo, etc. Pero en general se centran en el beneficio que entrega en relación con las habilidades sociales y el desarrollo de los niños y niñas.

Por último, podemos encontrar algunas definiciones más actuales pertenecientes al siglo XXI, donde es planteada como una actividad propia de todos los animales evolucionados que posibilita y facilita su crecimiento como individuos singulares y sociales (López, 2008). El autor además señala que los niños y niñas se desarrollan de manera integral, mejorando todas sus destrezas y capacidades tanto individuales como sociales a través del juego.

Asimismo, la actividad lúdica permite al niño explorar el mundo; desarrollar la motricidad, la imaginación, la inteligencia y la creatividad; socializarse; satisfacer las necesidades de orden afectivo; crecer en virtudes; y divertirse y disfrutar en su tiempo libre (Garrido, 2010).

Los autores más actuales definen el juego desde una visión más adaptable de entender para la sociedad, centrándose en el niño principalmente como un ser social y con grandes capacidades de desarrollarse de manera integral a través del juego.

Para finalizar citamos a Baena y Ruiz que entregan una perspectiva más pedagógica acerca del juego:

El juego es considerado un valioso recurso didáctico por la gran versatilidad que ofrece en el desarrollo psicomotor de los niños y el aprendizaje. Por esto, el juego podría alcanzar su máxima importancia inmerso en el contexto educativo. Por sus características, el juego puede adaptarse a diversos objetivos educativos, tipo de estudiantes y contextos (Baena & Ruiz, 2016, citado en Valenzuela, A; Sáez, F; Mella, J, 2021, pág. 38).

Para efectos de esta investigación se considera el juego como; una acción motriz placentera, libre, que requiere de un espacio y tiempo determinado, que tiene normas de carácter obligatorias, pero que son aceptadas de manera libre, generando un desarrollo integral y comunitario, incluyendo el desarrollo de las habilidades sociales y permitiendo al niño a

interactuar con el mundo que lo rodea. Además, es clasificado según las características y el contexto en el que se desarrolla.

### 2.1.1 TEORÍAS DEL JUEGO

La palabra «teoría» es de origen griego, más específicamente del término «θεωρία», que significa literalmente teoría, entendida como un conocimiento especulativo, como algo hipotético y probable; sin embargo, sobre el cual no se ha arrojado la suficiente información como para nombrarlo una verdad absoluta.

Para comenzar a hablar de diferentes teorías relacionadas con el juego debemos remontarnos a los años antes de Cristo. El filósofo Platón y su discípulo Aristóteles comenzaron a plantear la Teoría Metafísica en la cual Platón señala que dicha teoría es una fuente de placer porque educa el conocimiento de la naturaleza humana. Es arte, expresión, lo que nos lleva bien lejos de los intereses y de lo rentable (Platón, 427-347 A.C). Por otra parte, Aristóteles señala la necesidad de que los niños se acostumbren a realizar jugando todas aquellas actividades que tendrán que hacer cuando sean mayores (Aristóteles, 384-322 A.C).

Karl Groos fue un filósofo y psicólogo alemán que planteó la teoría del ejercicio preparatorio o de la anticipación funcional: Es un ejercicio preparatorio para la vida adulta y que sirve como autoafirmación natural del niño. Por lo tanto, y desde una perspectiva madurativa, actúa como un mecanismo de estimulación del aprendizaje y del desarrollo (Gross, 1899). En consecuencia, el juego es un factor de vital importancia para el desarrollo de los niños y niñas puesto que no juegan solo porque son niños, sino que él es parte de su proceso de crecimiento y es parte de estar vivo.

Siguiendo en el siglo XX podemos encontrar algunas definiciones consideradas modernas sobre el juego como:

- Teoría de la Infancia: Es un impulso originado por el afán de libertad, e independencia, propios del individuo. Es un ingrediente más de la conducta humana que sirve al niño para descubrir al mundo y a sí mismo (Buytendijk, 1935).

- Teoría Piagetiana del juego: Es parte del desarrollo evolutivo del niño/a. Desde esta perspectiva, clasifica el juego en tres grandes manifestaciones: (1) Juego sensoriomotor de 0 a 3 años; (2) Juego simbólico de 3 a 6 años; y (3) Juego de reglas (Piaget, 1959).
- Teoría Sociocultural del Juego: Es histórica-cultural a partir de su naturaleza, y los niños/as en sus juegos, muestran comportamientos que tienen su referencia en la sociedad en la que viven (Elkonin, 1980).
- Teoría antropológica, social y cultural: Es creador de cultura y aprendizaje a través de experiencias escolares o la propia vida (Huizinga, 1998).

#### Otras definiciones

García y cols. (1998): Es de carácter voluntario y placentero, a la vez que motivador para el niño/a que lo practica de forma natural.

Huizinga (1998): Es libertad y no implicación de obligatoriedad, el placer por la ejecución de determinadas actividades, el carácter superfluo y sin consecuencias prácticas en el niño/a que juega, la determinación en el espacio y en el tiempo de ejecución y, donde se efectúa.

#### 2.1.2 CARACTERÍSTICAS Y FUNCIONES DEL JUEGO

Es necesario referirse a sus características y funciones, aquellas que lo distinguen como actividad lúdica y que lo avalan como herramienta pedagógica para la educación.

Molina (1990) agrega que el juego es fundamentalmente un medio de aprendizaje pues a partir del juego se pueden hacer llegar al niño aprendizajes que de otro modo no serían interesantes para él, ya que el juego es una actividad que le produce placer y, por tanto, estará dispuesto a aprender todo lo que sea necesario para tener éxito (García, Gutiérrez, et al, 2000)

Antón (2007) también habla del juego y dice “toda actividad física y mental que realizan cuando juegan produce a su vez la activación de las fibras nerviosas, asociaciones y

conexiones neuronales, que impulsan la maduración y desarrollo del sistema nervioso, base fisiológica del desarrollo y el aprendizaje” (Ruiz, 2017)

“El juego facilita y acelera los procesos de aprendizaje, además de tener un papel vital en el proceso de socialización infantil (Soker, Bornstein y O’Reilly,1993 citado en Montañés, Parra, Sánchez et al. 2000).

El juego posee diversas características, de acuerdo a como lo han planteado sus diferentes investigadores y también de acuerdo al área en el que se aborde, como la antropología, la pedagogía, la psicología entre otras. A continuación, se dan a conocer las características que todo juego debe poseer para influir de manera positiva en la vida del niño o niña. Para ello se ha creído conveniente considerar las referencias de los siguientes autores:

En primer lugar, consideramos a Johan Huizinga (1972) quien habla y caracteriza el juego como; “una acción voluntaria, realizada dentro de unos límites de espacio y tiempo, acompañada de una sensación de tensión y júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real (García, Gutiérrez, et al, 2000).

Resumiendo, podemos decir, por tanto, que el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada « como si» y sentida como situada fuera de la vida corrientes, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual. (Huizinga, 1972)

Por su parte Jerome Bruner (1983) quien hizo importantes contribuciones en cuanto a teorías del aprendizaje en niños, afirma que el juego tiene características esenciales:

En primer lugar, el juego supone una reducción de las consecuencias (...) El juego no tiene consecuencias frustrantes para el niño, aunque se trate de una actividad

sería. Es en cierto modo una actividad para uno mismo y, por ella es un medio excelente para poder explorar (...).

En segundo lugar (...) se caracteriza por una pérdida de vínculo entre los medios y los fines. (...) una de las características del juego es que no está excesivamente vinculado a los resultados. (...) De forma que éste no sólo es un medio para la exploración sino también para la invención.

En tercer lugar y a pesar de su riqueza el juego no sucede al azar o por casualidad. Al contrario, se desarrolla más bien en función de algo a lo que he llamado un escenario.

(...) En cuarto lugar se dice que el juego es una proyección del mundo interior (...).

Por último, y es algo absolutamente fundamental, el juego proporciona placer, un gran placer (p. 211).

Bronfenbrenner (1987) citado por Paredes (2003) señala tres aspectos del juego:

- Es una actividad intrínseca: piensa que se juega por jugar, no como un medio para alcanzar ningún fin concreto.
- Es esencialmente espontáneo y voluntario: se realiza por elección libre y no por obligación.
- El juego incluye un elemento de placer: se hace con la intención de recrearse y divertirse.

El autor Cagigal (1957) también citado por Paredes (2003) en su libro *Juego, luego soy*, destaca las siguientes funciones:

- Acción libre.
- Espontaneidad.
- Desinterés.
- No tiene trascendencia.
- Fuera de la vida habitual.
- Limitación temporal y espacial.
- Reglamentada.

· Tensión

Y, por último, García, Gutiérrez, Márquez, Román, Ruiz y Samper (2000) también profundizaron en el estudio del juego y definieron sus características más significativas:

**Placentero:** El juego debe producir placer a quién lo practica y no suponer en ningún caso motivo de frustración.

**Natural y motivador:** El juego es una actividad motivadora y por consiguiente el niño la práctica de forma natural.

**Voluntario:** Hay que entender el juego como una actividad libre, nunca obligada desde el exterior.

**Mundo aparte:** La práctica del juego evade de la realidad, se sale del marco de lo cotidiano, introduciendo al niño o adulto en un mundo paralelo y de ficción y logrando satisfacciones que no se alcanzan en la vida real.

**Creador:** La práctica del juego favorecerá el desarrollo de la creatividad de la espontaneidad y contribuirá a favorecer un desarrollo más equilibrado.

**Expresivo:** El juego es un elemento favorecedor de la exteriorización de sentimientos y comportamientos que en situaciones normales mantenemos reprimidas.

**Socializador:** Probablemente es una de sus principales características, en especial en las primeras edades escolares. Su práctica favorece el desarrollo de hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo (p.13)

Después de caracterizar el juego y según lo expuesto por estos autores, obtenemos un panorama más amplio y detallado sobre el juego. Reconociendo que existen diferencias conceptuales entre autores se pueden encontrar similitudes o puntos de encuentro al hablar de sus características.

En síntesis, caracterizan al juego como un acción libre y voluntaria, nunca obligada desde el exterior, que precisa de un tiempo y espacio. Destacan el poder intrínseco del juego, es decir, que el ser humano va a jugar por el solo hecho de querer hacerlo. Más aún, lo identifican como una acción desinteresada y donde no es trascendental el resultado. Una de sus características más mencionadas y la que siempre es enfatizada por los exponentes del juego, es que el juego siempre va a generar satisfacción y placer, por ende, nunca va a ser un elemento que causa frustración para quien juega.

Para concluir, y como última característica, se hace alusión al juego como una instancia donde se busca salir de lo habitual, evadir la realidad.

Por consiguiente, el niño o adulto entra en un mundo ficticio que va a favorecer la demostración de sentimientos y comportamientos que en situaciones normales son reprimidas. Relacionado a lo anterior, además de fomentar el desarrollo personal de sentimiento y emociones, el juego va a ser un excelente socializador, ya que promueve hábitos sociales; como la cooperación, reglas de acción común, el trabajo en equipo, la sana convivencia, entre otros.

Por otro lado, así como se especifican características del juego, hay autores que describen sus funciones, las que relacionan en la mayoría de los casos, con el aporte, que generan para el desarrollo integral del niño o adulto

Contextualizando, cuando expertos del juego y/o de teorías del aprendizaje como, Huizinga, Parlebas, Sánchez, Wallon, entre otros hablan del juego, lo acreditan como una excelente herramienta para el desarrollo, cognoscitivo, lingüístico, social, afectivo, físico y motriz del niño o niña.

(...) el juego se puede utilizar como método de enseñanza-aprendizaje, pues puede lograr que las prácticas pedagógicas se enriquezcan, varíen y, lo que es fundamental, que a través de esta metodología los niños estén motivados, expectantes, y que los aprendizajes sean verdaderamente significativos. (Mora, Plazas, Ortiz, & Camargo, 2016)

A continuación, se definen funciones del juego que fueron extraídas del libro “*Juego, luego soy*” del autor ya citado Paredes (2003):

Romani (1997):

El autor insiste en que todo juego debe perseguir las siguientes funciones:

- Valoración personal.
- Búsqueda de la desinhibición.
- Potenciación de la comunicación.
- Aceptación propia y de los demás.
- Fomento de la participación colectiva.
- Fomento de la diversión. (p.53)

Martínez Criado (1998) resume las funciones en:

- Desarrollo de la motricidad: el juego responde a la necesidad primordial de ser activo. En el niño se van produciendo cambios en los aspectos motores, comunicativos, de relación social y patrocínio. El juego tiene lugar en un marco mental delimitado por coordenadas de espacio y tiempo, libertad, ausencia de necesidades básicas y buena salud.
- Desarrollo de la cognición: desarrolla la atención, la memoria, la representación mental, el conocimiento y la capacidad de razonamiento.
- Desarrollo de la socialización: también en el sentido social cada ser es único. Ayuda en el proceso de adaptación de la propia personalidad al colectivo y activa las relaciones sociales (pág. 53)

Piers y Landau (1995) también citado por Paredes (2003) “el juego desarrolla la creatividad, la competencia intelectual, la fortaleza emocional, la estabilidad y los sentimientos de júbilo y placer: el hábito de estar a gusto”.

(...) el juego se convierte en un escenario que toma gran importancia en los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que, debido a su componente lúdico, se transforma en una estrategia altamente motivante para la participación de los sujetos en las diferentes actividades que se propongan. Esto se debe al sometimiento que tiene la persona frente a una acción debido al placer que ésta pueda generar en él. Desde los postulados de Piaget se logra evidenciar el lugar importante que le concede al juego en el desarrollo del pensamiento, la adquisición de estructuras cognitivas, desarrollo de esquemas y operaciones del sujeto. Vygostsky & Ausubel (Sánchez, 2000).

Al reflexionar y resumir lo anteriormente expuesto, se considera como funciones del juego a aquello que beneficie o promueva el desarrollo. Su gran función en sí, es potenciar de múltiples maneras a quien lo realice, indistintamente a que en ocasiones se defina y se lleve a cabo sin un interés o búsqueda de un resultado.

Dependiendo de la edad o etapa en que se encuentre el sujeto, el juego va a repercutir de distintas formas incluso cuando no se tenga consciencia de aquello, por ende, sus funciones irán variando de acuerdo a la necesidad del sujeto.

El juego es una constante a lo largo de la vida del ser humano, en cambio no los tipos de juegos, que cambian, adquiriendo formas particulares que denotan el progreso de capacidades y experiencias, el aprendizaje, y los intereses de los jugadores.

Podríamos distinguir cuatro grandes períodos de juego: infancia, adolescencia-juventud, madurez y senectud. Quizá sea la infancia el espacio de nuestra existencia más intenso para el juego, y el más reconocido; de hecho, al estudio del juego infantil hay dedicada amplia literatura (...) (Navarro, 2010. p. 41).

Para finalizar y hacer más comprensible el planteamiento de las funciones, se proponen tres dimensiones en las que el juego actúa:

**Función motriz:** contribuye al descubrimiento y la exploración, el niño o adulto está en constante movimiento y logrando desafíos.

Función cognitiva: Mejora el aprendizaje, ayudando a captar de manera llamativa todo tipo de información. Posibilita la conformación del lenguaje y del pensamiento.

Función social: a través del juego el sujeto forma conciencia de su propio cuerpo y de los demás. Facilita el proceso de socialización, ya que implica establecer relaciones interpersonales, la solución de conflictos, aceptar responsabilidades y tareas, la toma de decisiones, etc.

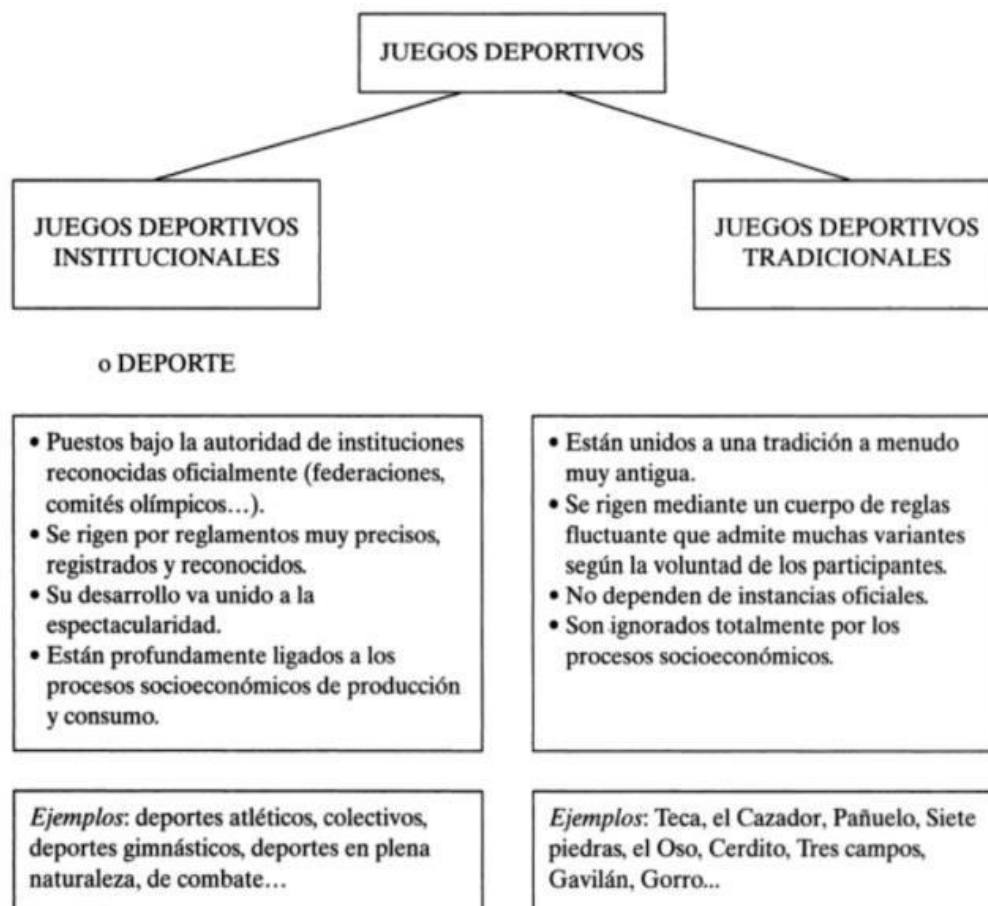
### 2.1.3 -CLASIFICACIÓN DE JUEGOS

El juego, según la cultura, el contexto, el desarrollo motriz, y la salud física y mental, involucra una infinidad de interpretaciones y maneras de llevarse a cabo en la realidad. Para esto es importante conocer los distintos tipos de juegos que existen y las variables y características que se utilizan para su clasificación. Pierre Parlebas en su libro “*Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxeología motriz*”, nos entrega una clasificación de los juegos deportivos, como se muestra en la Figura 1, analizando diferentes características, aspectos, definiciones y criterios que lo llevan a plasmar distintas categorías sobre el juego deportivo.

Parlebas considera tres categorías dentro de los juegos deportivos.

- Juego Deportivo institucional: juego deportivo dirigido por una instancia oficialmente reconocida (Federación) y consagrado en consecuencia por las instituciones deportivas; un juego deportivo institucional es un deporte
- Juego Deportivo tradicionales
- Cuasi Juegos Deportivos

**Figura 1**



*Nota.* Clasificación de los juegos deportivos adaptado del libro “*Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxeología motriz.* P. Parlebas, 2001, EDITORIAL PAIDOTRIBO.

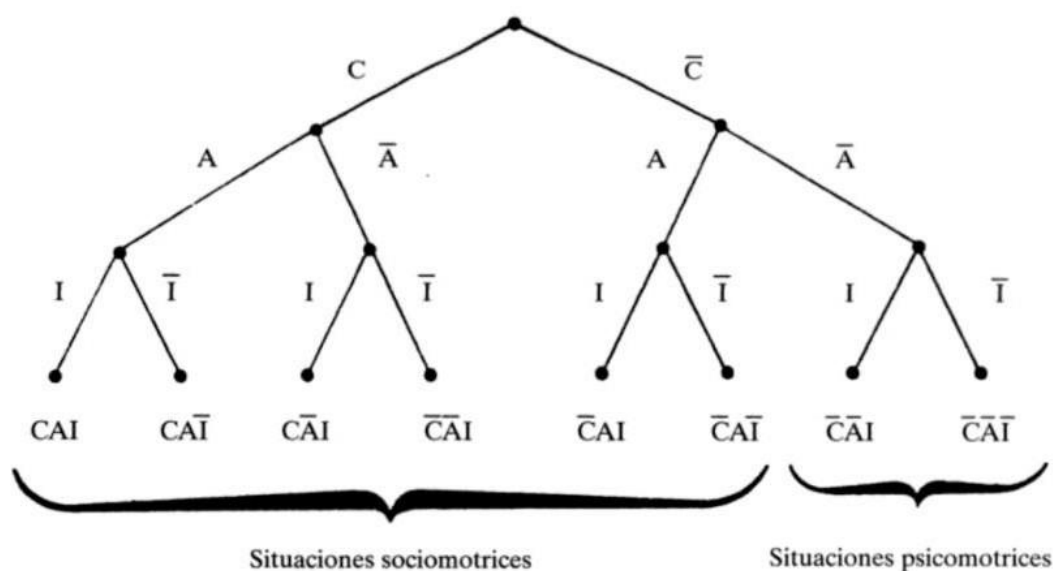
Clasificación, como lo plantea Pierre Parlebas es: La distribución de los elementos de un conjunto en un cierto número de categorías homogéneas según los criterios escogidos. Una clasificación responde a un deseo de inventario y de organización, a una búsqueda de inteligibilidad de cara a una colección de objetos o de fenómenos. Toda disciplina consagra sus primeros esfuerzos a recuentos clasificatorios (Parlebas, 2001).

El principio que conduce principalmente la elaboración de la clasificación que propone Parlebas, consiste en entender cualquier situación motriz como un sistema de interacción global entre un sujeto actuante, el entorno físico y otros participantes eventuales. De esta manera no se ve al sujeto de manera aislada a un contexto. Utiliza como criterio la incertidumbre de información procedente del entorno y la interacción motriz del sujeto.

El análisis que realiza Pierre Parlebas aúna tres criterios:

La incertidumbre procedente del entorno físico (I), la interacción práxica con compañero(s) (C) o comunicación motriz, y la interacción práxica contra adversario(s) (A) o contracomunicación motriz. La combinatoria de estos tres factores tratados de manera binaria en términos de presencia o de ausencia conduce a ocho categorías diferentes (Parlebas, 2001).

**Figura 2**



*Nota.* Clasificación en árbol del conjunto de situaciones motrices del libro “*Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxeología motriz.* P. Parlebas, 2001, EDITORIAL PAIDOTRIBO.

La clase: sin incertidumbre ni interacción con otros, en un medio estandarizado y constante.

La clase I: no hay interacción alguna con otras personas, pero el medio es incierto.

La clase C: en un entorno estandarizado, interacción con un compañero.

La clase CI: en un medio improvisado, afrontado en situación de cooperación motriz.

La clase A: en un medio estable, el enfrentamiento de adversarios.

La clase AI: el enfrentamiento entre adversarios, en un mundo fluctuante (Parlebas, 2001).

#### 2.1.4 -EL JUEGO EN EL CURRÍCULUM DE EDUCACIÓN FÍSICA.

A continuación, realizaremos un breve análisis del rol que cumple el juego y la importancia que este tiene en las bases curriculares de la asignatura de Educación Física y Salud, en las etapas de primero a sexto básico. Consideramos importante la revisión de esta información para conocer qué tan relevante es el juego en la educación actual de los niños y niñas, y el enfoque que este tiene.

Al realizar una lectura general de la Ley General de Educación N° 20.370, marco legal más importante y que es donde se establecen los principios, fines, derechos y deberes de la educación de nuestro país, en ningún momento se menciona el juego, solo encontramos referencias a la práctica de deporte y actividad física, hábitos de vida activa y saludable, y también la adquisición de hábitos de higiene.

Esto se menciona pues, al considerar el juego como una herramienta fundamental en el desarrollo integral de los niños y niñas, es importante mostrar cual es el rol que este ocupa dentro de la ley que rige la educación en nuestro país.

En el currículum, que establece un listado único de objetivos mínimos de aprendizaje, encontramos el juego como un concepto mucho más presente que en la propia ley, tanto en los nombres de las unidades, en los propósitos de cada una de estas y en los objetivos de aprendizaje. Sin embargo, todas las menciones que se realizan sobre el juego son en base al enfoque deportivo y no en función de un desarrollo integral y comunitario de la comunidad escolar.

## 2.2 QUÉ SON LAS HABILIDADES SOCIALES.

El cerebro humano cuenta con millones de conexiones neuronales, creadas para trabajar en conjunto y así permitir el buen funcionamiento de este.

Imagina que una persona tiene mucha hambre y producto de eso suena su estómago, todos los circuitos neuronales que están en su cerebro permitirán que reciba una señal de alerta e inmediatamente se pueda enviar un impulso nervioso como respuesta haciendo que su cuerpo se mueva y busque algo para comer. Esta y muchas otras acciones, fundamentales para el ser humano, ocurren y son posibles gracias a las conexiones neuronales.

Así como existen este tipo de circuitos o conexiones neuronales que permiten llevar a cabo funciones vitales y de sobrevivencia, también las hay para permitir conductas sociales. El psicólogo estadounidense Daniel Goleman es uno de los primeros en hablar de aquello y en referirse a los humanos como seres sociales. En su libro *“El cerebro y la inteligencia emocional: nuevos descubrimientos”*. expone que existen circuitos neuronales que posibilitan el desarrollo de las conductas sociales (Goleman, 2016).

Hace aproximadamente 26 años atrás la neurociencia comenzó a estudiar el cerebro humano mientras interactuaba con otro. Desde entonces uno de los hallazgos más importantes relacionado a la parte social y la interacción entre las personas son las *“neuronas espejo”*.

“Sabemos que el cerebro humano está salpicado de neuronas espejo que reflejan en nosotros exactamente lo que vemos en los demás: sus emociones, sus movimientos e incluso sus intenciones” (Goleman, 2016).

Investigaciones como esta respaldan que cuando vemos a otra persona llevar a cabo alguna acción (ya sea simulada o sobre un objeto real) o cuando escuchamos oraciones relacionadas con acciones específicas, en nuestro cerebro se activa una compleja red neuronal que también se presenta cuando nosotros mismos llevamos a cabo esas acciones. Aunque no reproduzcamos las acciones que vemos o escuchamos en los demás, parte de nuestro sistema motor se vuelve activo “como si” nosotros ejecutáramos la misma acción que observamos. Es así como entendemos las acciones de los demás (Grande, 2009).

Saludar, expresar una opinión de manera asertiva, ofrecer tu ayuda cuando alguien lo necesita, solucionar un conflicto, jugar con otros, disculparse, dar afecto, entre otras conductas, son ejemplos de habilidades sociales que van adquiriendo las personas a lo largo de su crecimiento y desarrollo.

Existen varios autores que definen este concepto;

Vicente Caballo (1986) Doctor en Psicología de la Universidad Autónoma de Madrid es uno de los primeros en hablar sobre el concepto de habilidades sociales y afirma que;

La conducta socialmente habilidosa es ese conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas.

León Rubio y Medina Anzano, definen a la habilidad social como “la capacidad de ejecutar aquellas conductas aprendidas que cubren nuestras necesidades de comunicación interpersonal y/o responden a las exigencias y demandas de las situaciones sociales de forma efectiva” (Rubio y Medina, 1998).

Por otra parte, la psicóloga Elia Roca (2014) en su libro “Cómo mejorar tus Habilidades Sociales” lo define afirmando que son:

Una serie de conductas observables, pero también de pensamientos y emociones, que nos ayudan a mantener relaciones interpersonales satisfactorias, y a procurar que los demás respeten nuestros derechos y no nos impidan lograr nuestros objetivos.

Son pautas de funcionamiento que nos permiten relacionarnos con otras personas, en forma tal, que consigamos un máximo de beneficios y un mínimo de consecuencias negativas, tanto a corto como a largo plazo.

Como se menciona anteriormente, el ser humano funciona y se va construyendo a medida que se relacionan y/o mantienen contacto directo con otros. Este contacto social inicia con las figuras de apego o círculo familiar, seguido después por el ambiente escolar, y es ahí donde los individuos comienzan por sí mismos a poner en marcha todas aquellas habilidades sociales que han interiorizado.

El profesor de psicología Arnold P. Holstein en 1980 estudió acerca de las habilidades sociales y las distribuyó en seis grupos. Según él, estos grupos incluyen aquellas capacidades y comportamientos que permiten a los seres humanos actuar de manera inteligente en el entorno social. Estos seis grupos se describen a continuación:

Grupo I: Primeras habilidades sociales. Son los primeros hábitos, necesarios para alcanzar un nivel mínimo de adaptación a la sociedad. (habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia)

1. Escuchar.
2. Iniciar una conversación.
3. Mantener una conversación.
4. Formular una pregunta.
5. Dar las gracias.
6. Presentarse.
7. Presentar a otras personas.
8. Hacer un cumplido

Grupo II: Habilidades sociales avanzadas. Son aquellas que te ayudan a desenvolverte de manera práctica en la sociedad.

9. Pedir ayuda.

10. Participar.
11. Dar instrucciones.
12. Seguir instrucciones.
13. Disculparse.
14. Convencer a los demás

Grupo III: Habilidades relacionadas con los sentimientos. Ayudan a la persona a controlar las propias emociones para expresar sentimientos de tal manera que se sientan bien consigo mismos y con los demás.

15. Conocer los propios sentimientos.
16. Expresar los sentimientos.
17. Comprender los sentimientos de los demás.
18. Enfrentarse con el enfado del otro.
19. Expresar afecto.
20. Resolver el miedo.
21. Auto-recompensarse

Grupo IV: Habilidades para solucionar el conflicto. Aquellas que permiten manejar un conflicto de manera que se puedan sacar beneficios del mismo.

22. Pedir permiso.
23. Compartir algo.
24. Ayudar a los demás.
25. Negociar.
26. Emplear el autocontrol.
27. Defender los propios derechos.
28. Responder a las bromas.
29. Evitar los problemas con los demás.
30. No entrar en peleas.

Grupo V: Habilidades para hacer frente al estrés. Combaten los signos propios del estrés (nerviosismo e inquietud), así como complicaciones de orden emocional (problemas en las relaciones sociales, familiares y distorsión de la realidad).

31. Formular una queja.
32. Responder a una queja.
33. Demostrar deportividad después del juego.
34. Resolver la vergüenza.

35. Arreglárselas cuando le dejan de lado.
36. Defender a un amigo.
37. Responder a la persuasión.
38. Responder al fracaso.
39. Enfrentarse a los mensajes contradictorios.
40. Responder a una acusación.
41. Prepararse para una conversación difícil.
42. Hacer frente a las presiones de grupo.

Grupo VI: Habilidades de planificación. Proveen de la capacidad para fijar metas y prioridades, determinando lo que es necesario para cumplir el objetivo de la persona.

43. Tomar iniciativas.
44. Discernir sobre la causa de un problema.
45. Establecer un objetivo.
47. Recoger información.
48. Resolver los problemas según su importancia.
49. Tomar una decisión.
50. Concentrarse en una tarea (P. Goldstein, 1980).

En el sistema educativo chileno, niños y niñas pasan alrededor de seis a ocho horas al día en sus establecimientos educacionales, según se indica: las horas semanales destinadas a la instrucción en aula, y a la resolución de tareas en el hogar en el Sistema Educativo Formal. Chile en comparación con países OCDE (Informe Biblioteca del Congreso Nacional, 2016). Instruyéndose y conviviendo con otros, además es aquí donde experimentan gran parte de su infancia y proceso de desarrollo. Al pasar gran cantidad de tiempo en la escuela, está pasa a ser una institución responsable de enseñar y proveer instancias de socialización y así potenciar las habilidades sociales de sus estudiantes.

De esta manera los docentes se han ido involucrando a la hora de ayudar a sus estudiantes a enfrentar problemas personales y sociales.

Dentro del currículum educativo, la asignatura de Educación Física es un área que busca favorecer el desarrollo de los estudiantes no solo a nivel de sus habilidades motrices ni de su condición física, sino que también, su desarrollo psicosocial. De esta forma, las diversas

actividades motrices se convierten en un permanente instrumento de comunicación humana, lo que permite una interacción constante entre los y las estudiantes en la clase.

Una de las metodologías o herramientas que puede lograr el desarrollo de distintas habilidades sociales en la clase de Educación física, es el juego. Desde el punto de vista pedagógico se muestra como una vía de socialización excepcional, pues al establecer una convención asociativa que expresa la voluntad de los participantes en un contrato lúdico (Parlebas, 2020), mediante los juegos colectivos y colaborativos. Monjas y Gonzales en su texto *Habilidades Sociales en el Currículo*, reafirman; La interacción entre alumnos, especialmente la de tipo cooperativo, favorece la adquisición de competencias y destrezas sociales (Monjas, 1998).

Para finalizar hay referirse a aquellos que carecen de habilidades sociales ya que muchas veces se enfrenta a un rechazo o marginación social de su entorno. Llegando a provocar numerosos problemas conductuales que pueden repercutir en todos los espacios en que se desenvuelven, como, por ejemplo; en el hogar, la escuela, la personalidad, deportes, trabajo etcétera.

La siguiente imagen (Figura 3), fue extraída del “*Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*” del autor Vicente E. Caballo (1993), en ella se presentan las diferencias cognitivas que pueden existir entre individuos que poseen alta y baja habilidad social.

**Figura 3**

<i>Alta habilidad</i>	<i>Baja habilidad</i>
Expectativas más precisas sobre la conducta de otra persona	Más autoverbalizaciones negativas (10)
Expectativas de consecuencias más positivas	Más ideas irracionales (3)
Consideración de una mayor probabilidad de que ocurran consecuencias favorables	Menos confianza en sí mismos
Más autoverbalizaciones positivas (4)	Consideración de una mayor probabilidad de que ocurran consecuencias desfavorables
Visión de las situaciones desde múltiples perspectivas	Evaluación de las situaciones poco razonables como más legítimas
Más tolerantes con respecto a los conflictos	Mayor conciencia de sí mismos (2)
Más autoverbalizaciones positivas que negativas (2)	Mayor recuerdo de la retroalimentación negativa que de la positiva (2)
Mayor conocimiento del contenido asertivo	Patrones de actuación excesivos
Confían más en patrones internos que en externos para la solución de problemas	Patrones patológicos de atribución de los éxitos y fracasos sociales
	Deficiencias en la decodificación de los mensajes a partir de la comunicación no verbal

*Nota.* Adaptado de “Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales”, (p. 104), por V. caballo, 1993. Siglo XXI.

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN**

La investigación es de tipo transversal, descriptiva y se basó en un modelo de carácter mixto, es decir, se utilizaron elementos del enfoque cualitativo y cuantitativo. Su diseño es exploratorio, ya que existen insuficientes estudios desarrollados en la temática para conocer las percepciones que tienen los niños respecto al juego y su vinculación con la educación física y las habilidades sociales.

El cuestionario mide la percepción de los escolares respecto del juego y, su efecto, en la forma de socializar con sus pares.

Se realizará un análisis descriptivo a través de los porcentajes obtenidos en cada una de las afirmaciones.

#### **3.2 MUESTRA**

La muestra está constituida por cuatro cursos: 5° básico A y B, 6° básico A y B, y 7° básico A y B los que constituyen un total de 136 escolares. La selección de los participantes es de carácter intencionado, pues los seleccionados corresponden a cursos de la Escuela Básica Unidad Divina de la comuna de La Florida. Esta institución fue designada para aplicar la encuesta debido a que uno de los investigadores realizó un reemplazo en dicho centro educativo por esta razón es una muestra intencionada.

Criterios de inclusión: la muestra de esta investigación es de carácter intencionado y/o por conveniencia. La elección de los niveles educativos permite que los estudiantes que participen en la encuesta hayan vivenciado clases de educación física de manera presencial previo a la pandemia.

Criterios de exclusión: no completar la encuesta en su totalidad, escolares que no hayan asistido al establecimiento el día de la aplicación de la encuesta.

El colegio se encargó de autorizar la aplicación de la encuesta en los escolares, y además informó a los padres y apoderados del carácter y contenido de la encuesta (Anexo 2).

### 3.3 VARIABLES

Las variables analizadas son el juego y las habilidades sociales. Donde el juego es una variable de carácter independiente y las habilidades sociales son la variable dependiente.

### 3.4 ANÁLISIS DE DATOS

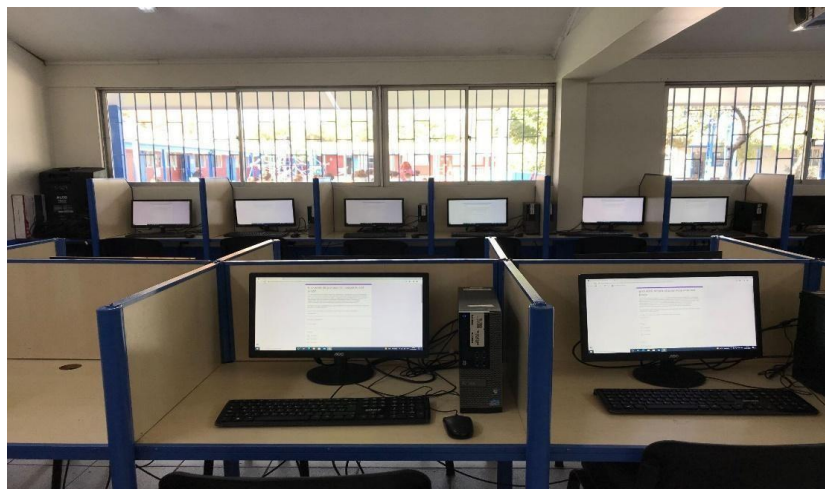
La encuesta en Escala Likert cuenta con cinco posibles respuestas, donde “*totalmente de acuerdo*” es la respuesta más positiva, y “*totalmente en desacuerdo*” es la respuesta más negativa. A excepción de la afirmación “*Preferes jugar más veces solo(a)*”, donde ocurre todo lo contrario, ya que, “*totalmente en desacuerdo*” es la respuesta más positiva y “*totalmente de acuerdo*” es la respuesta más negativa. Todo esto en base a la relación que tienen las variables.

### 3.5 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Se elaboró una encuesta de escala Likert de once afirmaciones relacionadas con la adhesión de los escolares a los juegos, con la clase de educación física y también vinculadas a las relaciones sociales mediante los juegos. La encuesta fue elaborada a través de un formulario de google y para su correcta implementación y un mejor manejo de los recursos, se utilizaron las instalaciones de la sala de computación de la escuela (Figura 4). para que los escolares pudieran responder de forma online, como se muestra en la Figura 5 y Figura 6.

Inicialmente esta encuesta fue testeada por tres escolares pertenecientes a los cursos en los que se enfoca la investigación, también fue sometida a juicio de expertos; Fernando Maureira y Elisa Flores, ambos doctores en Educación. Finalmente fue aplicada a un total de 136 escolares que corresponden a la muestra anteriormente indicada.

**Figura 4**



*Nota.* Sala de computación de la Escuela Unidad Divina donde fueron realizadas las encuestas

**Figura 5**



*Nota.* 5° básico responde la encuesta.

**Figura 6**



*Nota. 6° básico responde la encuesta*

**Figura 7**



*Nota. 7° básico respondiendo la encuesta.*

## CAPITULO IV

### 4.1 RESULTADOS

La información obtenida concuerda con lo planteado en el marco teórico de esta investigación, que hace referencia al juego en la clase de educación física como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales.

Primero se presenta el gráfico correspondiente a los cursos de los estudiantes encuestados, en el segundo gráfico se puede observar el género de los estudiantes, masculino o femenino.

Todos los gráficos posteriores corresponden a las afirmaciones que son parte de la escala Likert y sus categorías de respuestas. Estas son, totalmente de acuerdo, bastante de acuerdo, ni en acuerdo ni en desacuerdo, bastante en desacuerdo y totalmente en desacuerdo. Mencionar, que en esta encuesta era obligatorio marcar solo una respuesta por afirmación.

Finalmente, la interpretación y análisis de los resultados se orientaron bajo la mirada del problema de investigación, ya que esto permitió entender las ideas y percepción de los escolares.

#### 4.1.2 INFORMACIÓN DE LOS CURSOS ENCUESTADOS

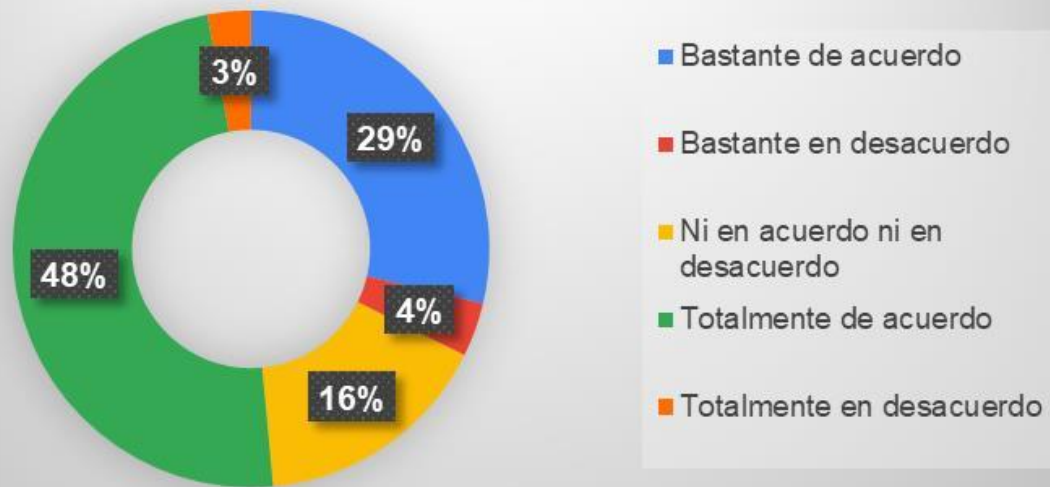
<b>Encuestados</b>	<b>136 escolares</b>		
<b>Cursos</b>	5° Básico A - B	6° Básico A-B	7° Básico A- B
<b>N° de escolares</b>	39	51	46
<b>Porcentaje</b>	28,7%	37,5%	33,8%
<b>Género femenino</b>	64 respuestas		
<b>Género masculino</b>	72 respuestas		

#### 4.1.3 AFIRMACIONES DEL FORMULARIO APLICADO



En el gráfico número uno podemos observar los porcentajes en relación a las respuestas de los estudiantes a la primera afirmación del formulario que es, “*Me gusta jugar*”, solo el 1% está en “bastante en desacuerdo”, el 5% está “totalmente en desacuerdo” con esa afirmación, el 10% de los encuestados se encuentra en la afirmación “Ni en acuerdo ni en desacuerdo”, el 16% está “bastante de acuerdo” y finalmente el 68% está “totalmente de acuerdo” con la afirmación de que les gusta jugar para concluir podemos decir que el 6% dice que no le gusta jugar y al contrario el 84% está de acuerdo y dice que si le gusta jugar.

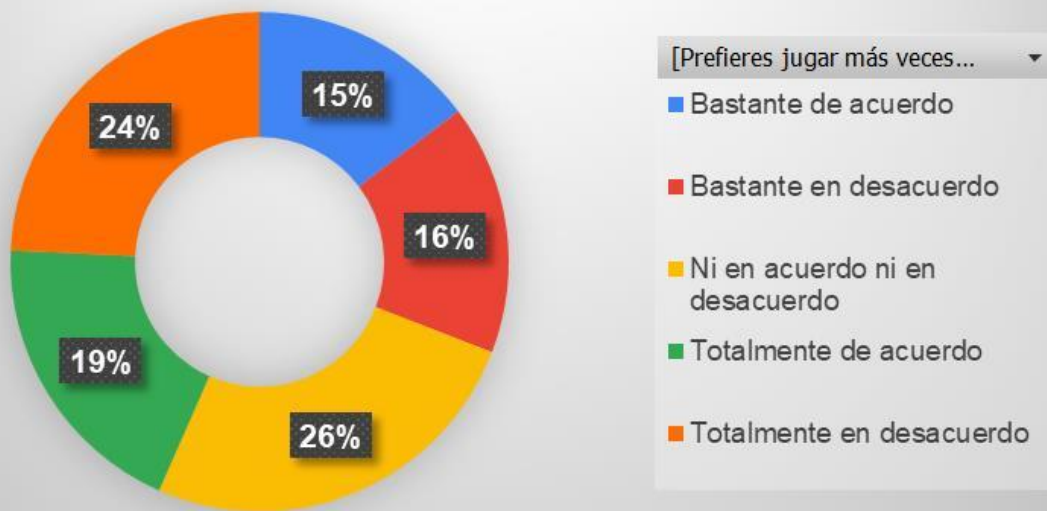
## Pienso que jugar me hace bien



**Gráfico 2**

En el gráfico número dos podemos observar los porcentajes en relación de las respuestas de los estudiantes a la segunda afirmación del formulario que es, “*Pienso que jugar me hace bien*”, para comenzar solo el 3% está “totalmente en desacuerdo”, el 4% está “bastante en desacuerdo” con esa afirmación, el 16% de los encuestados se encuentra en la afirmación “Ni en acuerdo ni en desacuerdo”, el 29% está “bastante de acuerdo” y finalmente el 48% está “totalmente de acuerdo” con la afirmación de que piensan que jugar me hace bien para concluir podemos decir que el 7% dice que jugar no le hace bien y por el contrario el 77% está de acuerdo y dice que jugar si le hace bien.

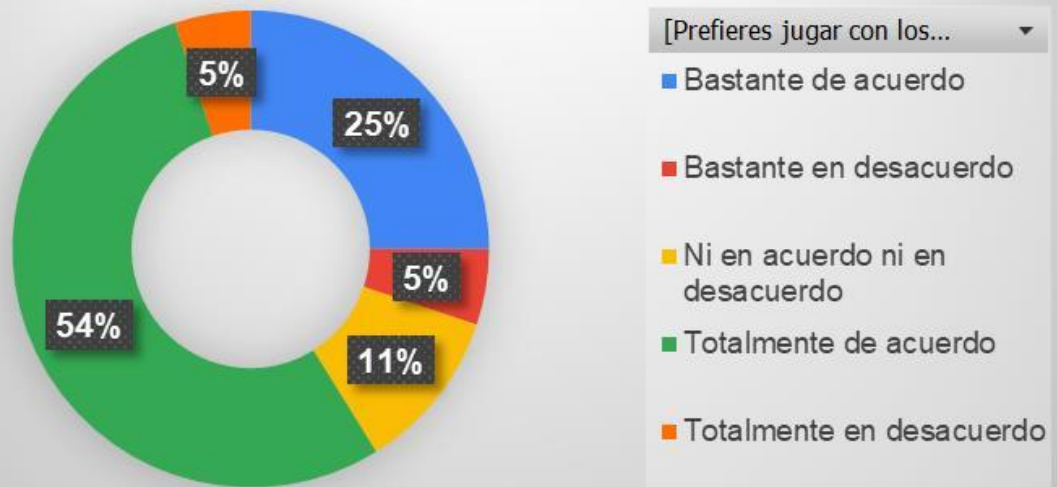
## Prefieres jugar más veces solo(a)



**Gráfico 3**

En el gráfico número tres podemos observar los porcentajes en relación de las respuestas de los estudiantes a la tercera afirmación del formulario que corresponde a “*Prefieres jugar más veces solo(a)*”, en este gráfico podemos ver que estos porcentajes son más parejos que los anteriores el 15% está “bastante de acuerdo”, el 16% está “bastante en desacuerdo” con esa afirmación, el 19% de los encuestados se encuentra en la afirmación “totalmente de acuerdo”, el 24% está “totalmente de desacuerdo” y finalmente el 26% se encuentra indeciso por lo mismo se encuentran en la afirmación “ni en acuerdo ni en desacuerdo” con la afirmación de que prefieren jugar solos o solas para concluir podemos decir que el 34% dice que está de acuerdo con dicha afirmación, por el contrario el 40% está en desacuerdo a preferir jugar solo o sola.

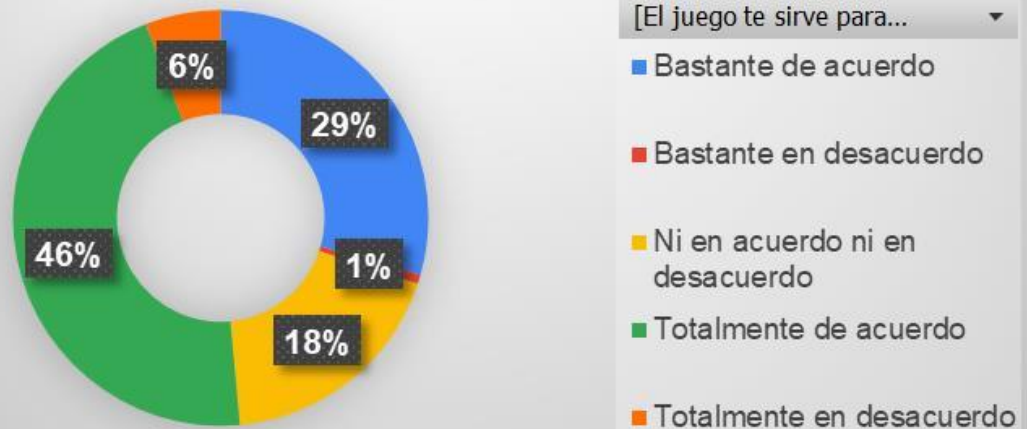
## Prefieres jugar con los demás



**Gráfico 4**

En el gráfico número cuatro podemos observar los porcentajes en relación de las respuestas de los estudiantes a la cuarta afirmación del formulario que es, “*Prefieres jugar con los demás*”, para comenzar las indicadores “totalmente en desacuerdo” y “bastante en desacuerdo” con esa afirmación un 5% cada una, el 11% de los encuestados se encuentra en la afirmación “Ni en acuerdo ni en desacuerdo”, el 25% está “bastante de acuerdo” y finalmente el 54% está “totalmente de acuerdo” con la afirmación de que piensan que prefieren jugar con los demás a diferencia de la afirmación anterior podemos concluir que el 10% dice que no prefiere jugar con los demás y por el contrario el 79% está de acuerdo y dice que si prefiere jugar con los demás.

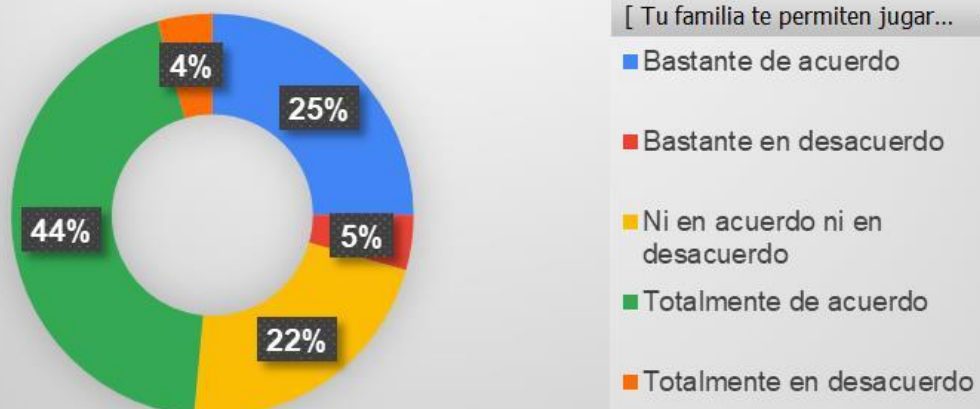
## El juego te sirve para aprender algunas cosas



**Gráfico 5**

En el gráfico número cinco podemos observar los porcentajes en relación de las respuestas de los estudiantes a la quinta afirmación del formulario que es, “*El juego te sirve para aprender algunas cosas*”, para comenzar solo el 1% está “bastante en desacuerdo”, el 6% está “totalmente en desacuerdo” con esa afirmación, el 18% de los encuestados se encuentra en la afirmación “Ni en acuerdo ni en desacuerdo”, el 29% está “bastante de acuerdo” y finalmente el 46% está “totalmente de acuerdo” con la afirmación de que el juego te sirve para aprender algunas cosas para finalizar podemos decir que el 7% dice que jugar no le sirve para aprender cosas. Por el contrario, el 75% está de acuerdo y dice que jugar si sirve para aprender cosas.

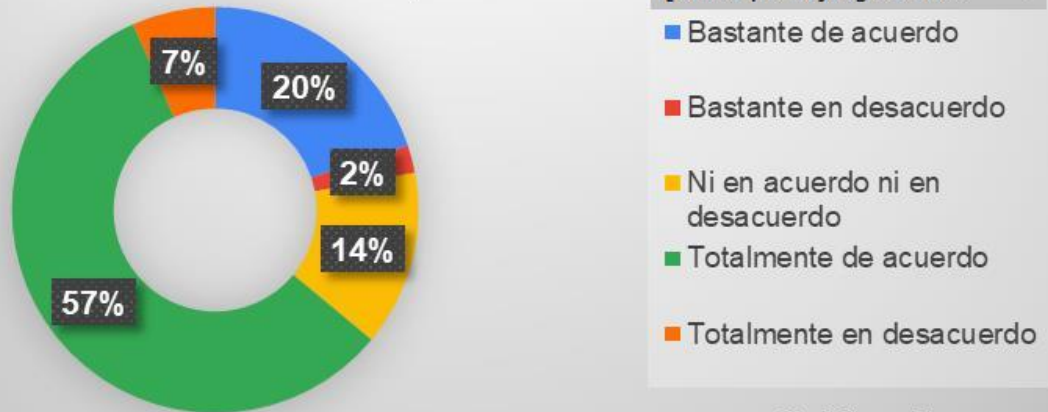
## Tu familia te permiten jugar lo suficiente (no considerar videojuegos)



**Gráfico 6**

En el gráfico número seis podemos observar los porcentajes en relación de las respuestas de los estudiantes a la sexta afirmación del formulario que es, “*Tu familia te permite jugar lo suficiente (no considerar videojuegos)*”, para comenzar el 4% está “totalmente en desacuerdo”, al igual que “bastante en desacuerdo”, el 22,% de los encuestados se encuentra en la afirmación “Ni en acuerdo ni en desacuerdo”, el 25% está “bastante de acuerdo” y finalmente el 44,% está “totalmente de acuerdo” con la afirmación de que sus familias le permiten jugar lo suficiente para concluir podemos decir que el 9% está en desacuerdo ya que sus familias no le permiten jugar lo suficiente, por el contrario el 69% está de acuerdo y plantean que sus familias si les permiten jugar lo suficiente, además hay que agregar que el 25% de los encuestados dice que no es poco lo que sus familias le permiten jugar pero tampoco es suficiente.

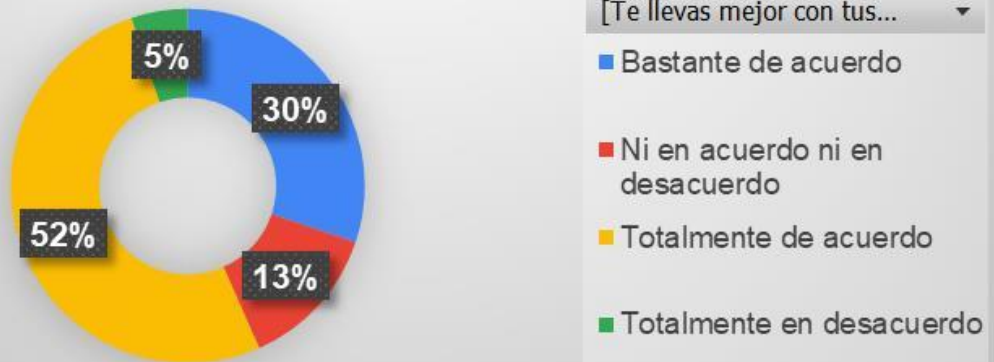
## Crees que el juego te ha ayudado a establecer mejores relaciones con tus compañeros y compañeras



**Gráfico 7**

En el gráfico número siete podemos observar los porcentajes en relación de las respuestas de los estudiantes a la séptima afirmación del formulario que es, “*Crees que el juego te ha ayudado a establecer mejores relaciones con tus compañeros y compañeras*”, para comenzar el 2% está “bastante en desacuerdo”, el 7% está “totalmente en desacuerdo” con esa afirmación, el 14% de los encuestados se encuentra en la afirmación “Ni en acuerdo ni en desacuerdo”, el 20% está “bastante de acuerdo” y finalmente el 57% está “totalmente de acuerdo” con la afirmación de que el juego les ayuda a establecer mejores relaciones con sus compañeros y compañeras para finalizar podemos decir que el 9% dice que jugar no le ha ayudado a establecer mejores relaciones pero al contrario el 77% está de acuerdo y dice que jugar si le ha ayudado a establecer mejores relaciones.

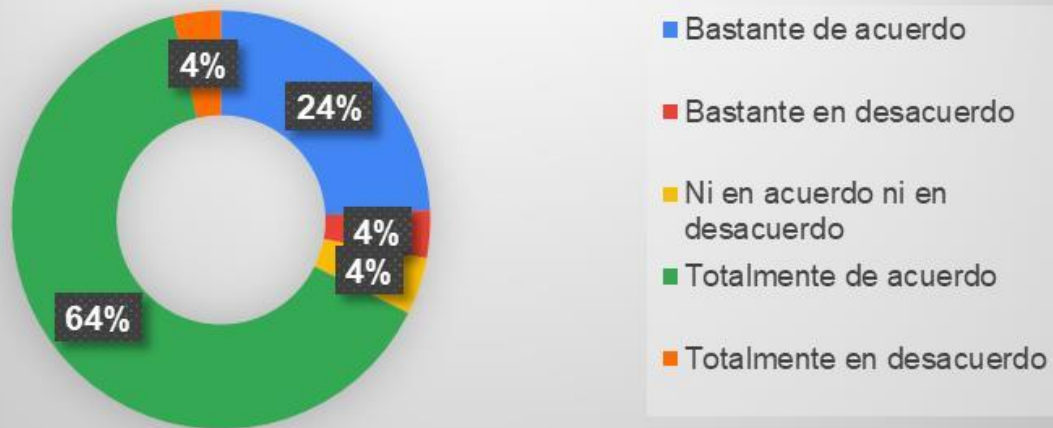
## Te llevas mejor con tus amigos/as después de jugar en reiteradas ocasiones con ellos



**Gráfico 8**

En el gráfico número 8 podemos observar los porcentajes en relación de las respuestas de los estudiantes a la octava afirmación del formulario que es, “*Te llevas mejor con tus amigos/as después de jugar en reiteradas ocasiones con ellos*”, para comenzar solo el 5% está “totalmente en desacuerdo”, el 13% se encuentra en la afirmación “Ni en acuerdo ni en desacuerdo”, el 30% está “bastante de acuerdo” y finalmente el 52% está “totalmente de acuerdo” con la afirmación de que se comienzan a llevar mejor con sus amigos o amigas después de jugar en reiteradas ocasiones con ellos para concluir podemos decir que el 5% dice que no se lleva mejor después de jugar en reiteradas ocasiones y por el contrario el 82% está de acuerdo y dice que si se lleva mejor después de jugar en reiteradas ocasiones con sus compañeros.

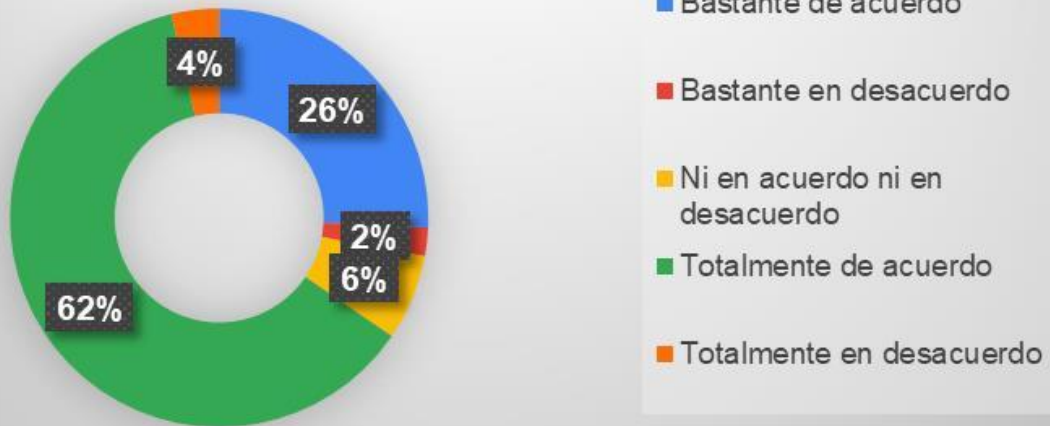
## Tu profesor o profesora utiliza juegos en las clases de educación Física



**Gráfico 9**

En el gráfico número nueve podemos observar los porcentajes en relación de las respuestas de los estudiantes a la novena afirmación del formulario que es, “*Tu profesor o profesora utiliza juegos en las clases de educación física*”, para iniciar solo “totalmente en desacuerdo” y “bastante en desacuerdo” ambos criterios tiene cada uno un 4%, el 4% de los encuestados se encuentra en la afirmación “Ni en acuerdo ni en desacuerdo”, el 24% está “bastante de acuerdo” y finalmente el 64% está “totalmente de acuerdo” con la afirmación de que sus profesoras o profesores utilizan juegos en las clases de educación física, para concluir podemos decir que el 8% dice que su profesor o profesora no utiliza juegos en la clase de educación física, por el contrario el 88% está de acuerdo y dice que su profesor o profesora si utiliza juegos en la clase de educación física.

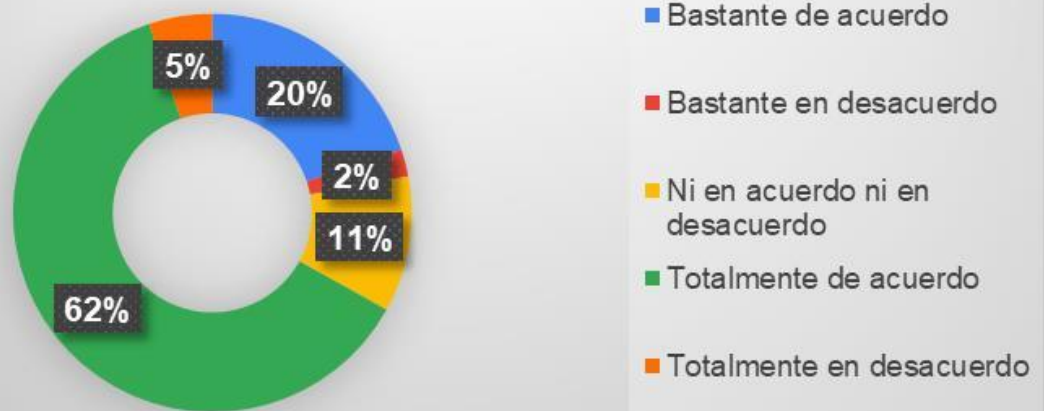
## Son los juegos tu parte favorita en las clases de Educación Física



**Gráfico 10**

En el gráfico número diez podemos observar los porcentajes en relación de las respuestas de los estudiantes a la décima afirmación del formulario que es, “*Son los juegos tu parte favorita en las clases de Educación Física*”, para comenzar el 2% está “bastante en desacuerdo”, el 4% está “totalmente en desacuerdo” con esa afirmación, el 6% de los encuestados se encuentra en la afirmación “Ni en acuerdo ni en desacuerdo”, el 26% está “bastante de acuerdo” y finalmente el 62% está “totalmente de acuerdo” con la afirmación de que la parte favorita de las clases de educación física son los juegos realizados en esta para concluir podemos decir que el 6% dice que los juegos no son su parte favorita de la clase de educación física y por el contrario el 88% está de acuerdo y dice que los juegos son la parte favorita de las clases de la educación física.

## Crees que debería haber más juegos en las clases de la educación física



**Gráfico 11**

En el gráfico número 11 podemos observar los porcentajes en relación de las respuestas de los estudiantes a la undécima afirmación del formulario que es, “*Crees que debería haber más juegos en las clases de la Educación Física*”, para comenzar el 2% está “bastante en desacuerdo”, el 5% está “totalmente en desacuerdo” con esa afirmación, el 11 de los encuestados se encuentra en la afirmación “Ni en acuerdo ni en desacuerdo”, el 20% está “bastante de acuerdo” y finalmente el 62% está “totalmente de acuerdo” con la afirmación de que debería haber más juegos en la clase de educación física para concluir podemos decir que el 7% dice que no debería haber más juegos en la clase de educación física, por el contrario el 82% está de acuerdo y dice que sí debería haber más juegos en las clases de educación física.

## **CAPITULO V**

### **5.- CONCLUSIONES**

Para finalizar creemos que el juego a pesar de ser un concepto que se ha estudiado tanto, durante un largo periodo, por distintas áreas de la ciencia y la educación, y que ha demostrado tener una gran cantidad de beneficios, no se le entrega la relevancia que debería, incluso peor, se ha intentado manipular de tal forma que es visto como una pérdida de tiempo, sobre todo en esta época donde la producción y el trabajo son primordiales.

Se valida lo establecido en la hipótesis inicial, ya que existe evidencia de que el juego tiene efectos muy positivos cuando hablamos de socialización y desarrollo de habilidades sociales en los escolares. Los niños perciben el juego como algo beneficioso para sus procesos de socialización, y muestran preferencias hacia el juego en la clase de Educación Física por sobre otras herramientas educativas. Mientras más juega un niño, mejor se desarrollan sus habilidades sociales.

Sin duda la mayoría de las respuestas de los escolares fueron positivas y respaldan la hipótesis planteada en un principio, sin embargo, es importante señalar que el contexto bajo el cual fue realizada esta investigación y la encuesta es muy particular, debido a que estos niños estuvieron encerrados por prácticamente dos años, donde sus procesos de socialización se vieron drásticamente interrumpidos, esto pudo haber generado que al volver a la presencialidad, valoraran mucho más las interacciones con sus pares y con su entorno, haciendo que su percepción sobre el juego fuera mucho más positiva.

Reconocemos que la muestra al representar sólo una institución de educación, no tiene una variedad que pueda demostrar una realidad más general de lo que se vive en las aulas de nuestro país, y consideramos que, si hubiese sido posible ampliar la mirada hacia distintos colegios y distintas realidades, nos habríamos encontrado con una cantidad de datos mucho más representativa e interesante de lo que está ocurriendo en nuestras instituciones educativas a lo largo del país. Pero al margen de esta situación, la investigación que hemos podido llevar a cabo

ha sido muy gratificante y enriquecedora, dando respaldo a lo que desde un inicio sospechábamos, generando una importante reflexión en nosotros sobre lo valioso que es el juego en los niños y su formación integral y comunitaria, y así lo han demostrado los resultados obtenidos. Además, nos deja muy contentos que la investigación aporte con una herramienta que acredita al juego como un medio dentro de la Educación Física para desarrollar y trabajar las habilidades sociales en los escolares.

Fueron respondidas muchas de las preguntas de investigación planteadas en un inicio, sin embargo quedan algunas incógnitas por resolver, como el rol de las instituciones de educación y de los docentes, dudas que podrían ser respondidas continuando con investigaciones sobre el tema y dando una mirada mucho más amplia donde puedan participar todos los actores a cargo de la formación de los niños y niñas, para de una vez por todas ubicar al juego y sus múltiples beneficios en el lugar que merece dentro de la Educación Física y también el resto de las asignaturas.

Finalizamos citando a la doctora en psicología Maite Garaigordobil, quien en la siguiente frase expresa y engloba parte de lo expuesto durante esta investigación “El juego es un poderoso instrumento de comunicación, de socialización y de desarrollo moral, amén de una herramienta de expresión y control emocional, que promueve el equilibrio psíquico y la salud mental” (Garaigordobil, M, 2009).

## 6.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Astudillo Villarroel R. y Toledo Cabello N. (2019) *Uso de pantallas electrónicas en niños y niñas de edad preescolar: una mirada descriptiva de la realidad en tres provincias de la región del Maule* [ Memoria para optar al título de psicólogo mención clínica, Universidad de Talca]

<http://dspace.ugal.cl/bitstream/1950/11871/5/20190057.pdf>

Belçaguy, Mabel, N. Cimas, M. Cryan, G. (2015). *Usos y abusos de las Tics en estudiantes secundarios y universitarios*. S.E.

Bermejo, Cabezas, R. Blazquez, Contreras, T. (S, F). *El juego infantil y su metodología*. Editorial Síntesis.

Caballo, V (1993). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades-sociales*. Siglo XXI de España ediciones S.A.

Carrillo Guerrero, G (2015). *Validación de un programa lúdico para la mejora de las habilidades sociales en niños de 9 a 12 años*. [Tesis doctoral, Universidad De Granada]. <http://hdl.handle.net/10481/43024>.

Corrales, N, Ferrari, S, Gómez, J, Renzi, G, (2010). *La formación docente en Educación Física: perspectivas y prospectiva*. Noveduc.

Cortinez, A. O’Ryan y Aguilar-Farias, N (2017). *¿Chile está comprometido con la actividad física de sus niños?* Reporte de Notas chileno sobre la actividad física de niños y adolescentes 2016. Temuco, Chile. <file:///C:/Users/anton/Downloads/ReporteActividadFsicaInfantilChile.pdf>

Gallardo López, J. Gallardo Vazquez, P (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa

García, A, Gutiérrez, Marqués, J Román, Ruiz, Samper, M, (2000). *El juego en educación física de los 6 a los 12 años*, INDE publicaciones.

Grande-García, I (2009). *NEUROCIENCIA SOCIAL: EL MARIDAJE ENTRE LA PSICOLOGÍA SOCIAL Y LAS NEUROCIENCIAS COGNITIVAS. REVISIÓN E INTRODUCCIÓN A UN NUEVA DISCIPLINA*. Anales de Psicología / Annals of Psychology, 25(1), 1–20.

<https://revistas.um.es/analesps/article/view/71441>.

Goleman, D (2013). *El cerebro y la inteligencia emocional: nuevos descubrimientos*. Editorial EDIC B.

Huizinga, J (1938). *Homo Ludens*. Alianza Editorial/Emecé Editores.

Instituto Nacional de Estadística (2020) 17° *Encuesta nacional urbana de seguridad ciudadana*. [https://www.ine.cl/docs/default-source/seguridad-ciudadana/publicaciones-y-anuarios/2020/s%C3%ADntesis-de-resultados\\_17-enusc-2020.pdf?sfvrsn=f57d6dc6\\_2](https://www.ine.cl/docs/default-source/seguridad-ciudadana/publicaciones-y-anuarios/2020/s%C3%ADntesis-de-resultados_17-enusc-2020.pdf?sfvrsn=f57d6dc6_2)

Lasgoity, A. García, Stella, Galean, Ada. (2012). *Las diferentes funciones del jugar*, Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación ~ Nº 7 ~ 2012 ~ ISSN 1851-6297.

LEY 20370. Establece la ley general de educación. 17 de agosto de 2009.

Behncke izquierdo, I. (2020). Ciencia y tecnología: *Isabel Behncke, primatóloga chilena: ¿Qué podemos aprender de nuestros “primos” los bonobos?* Revista de Educación.

Linaza, J. (2013). *El juego es un derecho y una necesidad de la infancia*. Universidad Autónoma de Madrid.

Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Centro Universitario Cardenal Cisneros.

Martínez, L. Mejía, Jiménez, D. Jiménez, N. Matus Miranda, R. Enfermería Universitaria, vol. 6, núm. 4, (octubre-diciembre 2009) *Nivel de estrés en niños(as) de primer*

*año de primaria y correlación con alteraciones en su conducta.*  
<https://www.redalyc.org/pdf/3587/358741831002.pdf>

Monjas Casares, M. González Moreno, B. (2000). *Las habilidades sociales en el currículo*. Universidad de Valladolid.

Montañés, J, Parra, M, Sánchez, T, López, R, Latorre, JM, Blane, P, Sánchez, M.J, Serrano J.P y Turégano, P (2000). *El juego en el medio escolar*, Revista de la Facultad de Educación de Albacete, 15, 200.

Navarro, V (2010). *El afán de jugar* teoría y práctica de los juegos motores. INDE publicaciones.

Olivares, S (2015). *El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista de Catacaos - Piura* [Tesis de pregrado en Educación primaria]. Universidad de Piura. Facultad de Ciencias de la Educación. Piura, Perú.

Organización Mundial de la Salud. (17 de noviembre de 2021). *Salud mental del adolescente*. Organización Mundial de la Salud <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health>

Ortega, R (1991). *Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil*. Universidad de Sevilla.

Paredes Astudillo, S. (2017). *El juego y su relación con la sociedad actual*. Universidad de Concepción.

Parlebas, P. (2001). *JUEGOS, DEPORTES Y SOCIEDADES. Léxico de praxeología motriz*. EDITORIAL PAIDOTRIBO.

Real Academia Española. (s.f) Juego. En diccionario de la lengua española. Recuperado el 12 de Enero de 2022, de <https://dle.rae.es/juego>

Ripoll, O. (2006). *El juego como una herramienta educativa*. ResearchGate.

Ríos Espinoza, M. (2008). Johan Huizinga (1872 - 1945): *Ideal caballeresco, juego y cultura*. Facultad de Filosofía y Letras UNAM.

Roca, E (2014). *Cómo mejorar tus habilidades sociales*, [Archivo PDF]. ACDE ediciones.

[https://www.cop.es/colegiados/PV00520/pdf/Habilidades%20sociales Dale%20una%20mirada.pdf](https://www.cop.es/colegiados/PV00520/pdf/Habilidades%20sociales%20Dale%20una%20mirada.pdf)

Ruiz, F. García, A. Gutiérrez, F. Marqués, J. Román, R. Samper, M. (2003). *Los juegos en la motricidad infantil de los 3 a los 6 años*, España, Publicaciones INDE.

Ruiz, Gutiérrez M, (2017). *El juego: una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*, [Trabajo de grado], Universidad de Cantabria.

Unidad de currículum y evaluación.  
<https://www.curriculumnacional.cl/portal/Educacion-General/Educacion-fisica-y-salud/>

Valenzuela Jiménez, A, Sáez Delgado, F y Mella Norambuena, J. (2021). *Juego, psicomotricidad y el aprendizaje en la infancia y adolescencia*. ResearchGate.

Zavala, A (1995). *La práctica educativa cómo enseñar*.  
<https://des-for.infed.edu.ar/sitio/profesorado-de-educacion-inicial/upload/zavala-vidiella-antoni.pdf>

## ANEXOS

### ANEXO 1

# Encuesta de percepción respecto del juego

Con esta encuesta buscamos conocer tus ideas sobre el juego a través de 11 afirmaciones que debes contestar de manera libre y con la mayor sinceridad posible. Debes tener presente que cada una de las afirmaciones cuenta con 5 posibles respuestas, desde "Totalmente de acuerdo" que significa que ocurre con mucha frecuencia en tu realidad, hasta "Totalmente en desacuerdo", que significa que no ocurre con mucha frecuencia en tu realidad.

Debes contestar cada una de las preguntas para poder finalizar la encuesta.

Es importante que comprendas que cuando hablamos de juego esto "NO INCLUYE JUEGOS DE MESAS Y VIDEOJUEGOS".

Todas tus respuestas serán anónimas.

Curso \*

- 5° básico
- 6° básico
- 7° básico

Sexo \*

- Femenino
- Masculino

\*

	Totalmente de acuerdo	Bastante de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Bastante en desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Me gusta jugar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pienso que jugar me hace bien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Prefieres jugar más veces solo(a)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Prefieres jugar con los demás	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El juego te sirve para aprender algunas cosas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tu familia te permiten jugar lo suficiente (no considerar videojuegos)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Crees que el juego te ha ayudado a establecer mejores relaciones con tus compañeros y compañeras	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Te llevas mejor con tus amigos/as después de jugar en reiteradas ocasiones con ellos

Tu profesor o profesora utiliza juegos en las clases de educación Física

Son los juegos tu parte favorita en las clases de Educación Física

Crees que debería haber más juegos en las clases de la educación física

Enviar

Borrar formulario

## ANEXO 2

### Consentimiento Informado

Invitamos a los alumnos del colegio Escuela Básica Unidad Divina, de los cursos 5°, 6° y 7° básico a responder esta encuesta en escala Likert. El objetivo es conocer la percepción que tiene el niño o la niña sobre el juego en la clase de educación física, y de esta manera poder analizarlo como un instrumento para el desarrollo de las habilidades sociales.

Para responder las preguntas contenidas en esta encuesta considere la siguiente información: El niño o la niña está en total libertad para elegir la respuesta que sienta adecuada o correcta, y con la mayor honestidad posible. Para esto es importante que se le garantice un espacio y contexto que permita que la encuesta sea contestada bajo estas características.

La participación: responder a 11 preguntas que se realizarán, para conocer tu percepción sobre el juego en diferentes contextos, pero especialmente en la clase de Educación Física. La encuesta en escala Likert será realizada de manera virtual, donde se enviará un link para poder ingresar a responder.

Es una encuesta breve y con preguntas cerradas, por lo que el tiempo para responder podría variar entre los 10 a 20 minutos, dependiendo de cada niño o niña. Dejar en claro que el tiempo que le tome al estudiante responder las preguntas es irrelevante para el objetivo que se pretende alcanzar en esta investigación.

Esta encuesta nos va a permitir conocer la percepción que tienen los niños y niñas sobre el juego en general y específicamente en la clase de Educación Física en sus colegios.

Los resultados de esta encuesta serán confidenciales y mantenidas en estricta reserva, no obstante, si el colegio desea conocer los resultados podrá acceder a ellos. En las presentaciones y publicaciones de esta investigación, no aparecerán nombres.

Si requiere de más información, o comunicarse por cualquier motivo relacionado con esta investigación, puede contactar a los investigadores responsables de este estudio:

NOMBRE INVESTIGADORES RESPONSABLES / TELÉFONOS:

Estudiantes:

- Carla Padilla Azocar

Cel: 981850555

Correo: carla.padilla2017@umce.cl

- Emerson Mancilla Gómez

Cel: 967343103

Correo: emerson.mancilla2017@umce.cl

- Antonio Troncoso Navarrete,

Cel: 931177736

Correo: antonio.troncoso2017@umce.cl

Profesora guía:

- Valentina Bahamondes

Cel: 987134729

Correo: vvbahamondes@gmail.com