

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN FÍSICA



**APLICACIÓN DEL PROGRAMA JUEGOS RECREATIVOS PARA MEJORAR
LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE
EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANDRÉS
AVELINO CÁCERES CHAVINILLO-YAROWILCA 2019**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SUB LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
EDUCACIÓN, CULTURA, VALORES Y COMUNIDAD**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN
FÍSICA**

TESISTAS:

**VASQUEZ CHAVEZ, NILDA
MARTIN YANAG, KAREM GISELA
MEJIA BUSTILLOS, LUIS ANGEL**

**ASESOR
Dr. CONTRERAS CANTO, OMAR HANS**

HUÁNUCO - PERÚ

2023

DEDICATORIA

Con especial consideración y afecto, a mi familia por estar siempre impulsándome y alentando para el logro de mis propósitos.

Nilda

Mi gran cariño y reconocimiento, a mi pequeño hijo por ser el motor quien guía mis pasos en busca de mis objetivos.

Karem

Con especial regocijo, a mi familia por ser quienes me impulsaron a seguir formándome y mejorando mis competencias para el logro de los propósitos profesionales.

Luis

AGRADECIMIENTO

- ❖ A los formadores de la Escuela de Educación Física, por su apoyo brindado y por saber compartir sus consejos y conocimiento para ser mejores maestros.
- ❖ A nuestro asesor el Dr. Omar Hans Contreras Canto, por el soporte académico y dedicación para el desenlace final del informe de investigación.
- ❖ Al director y colegas de nuestra institución educativa donde fueron parte de todo el proceso de investigación, sobre todo por sus consejos y aportes críticos al trabajo.
- ❖ A los principales actores de la investigación que sin lugar a dudas son la razón de nuestro esfuerzo y dedicación. Nos referimos a los niños que fueron la razón de la investigación.

Los autores.

RESUMEN

El informe titulado, Aplicación del programa juegos recreativos para mejorar la psicomotricidad en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo -Yarowilca 2019, el propósito se centró en determinar la influencia de aplicación del programa juegos recreativos en la mejora de la psicomotricidad en los estudiantes del primer grado de educación primaria. Utilizó una investigación de tipo aplicada de diseño cuasi experimental con dos grupos de trabajo, la muestra estuvo integrado por 27 niños distribuidos en ambos grupos. Asimismo, se aplicó una lista de cotejo de 30 preguntas para medir el desarrollo de la psicomotricidad en los niños, por lo que se consideró las escalas correspondientes según las dimensiones de trabajo, los mismos que fueron homologados en su puntuación a datos porcentuales según valoraciones. Al finalizar el estudio respectivo se demostró los resultados del p-valor de la prueba (0,00) es menor que $\alpha = 0,05$; donde se rechaza la hipótesis nula y se afirma que la aplicación del programa de juegos recreativos mejora significativamente la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de educación primaria, la investigación concluye en la importancia de aplicar el programa de juegos ya que mejora el desarrollo y aprendizaje motor en los niños.

Palabras clave: Juegos Recreativos, Esquema Corporal, Lateralidad, Coordinación, Equilibrio, Respiración.

ABSTRACT

The report entitled, Application of the recreational games program to improve psychomotor skills in the students of the first grade of primary education of the Educational Institution Andrés Avelino Cáceres Chavinillo -Yarowilca 2019, the purpose was focused on determining the influence of the application of the recreational games program in the improvement of psychomotricity in students of the first grade of primary education. It used an applied type of quasi-experimental design research with two work groups, the sample consisted of 27 children distributed in both groups. Likewise, a checklist of 30 questions was applied to measure the development of psychomotor skills in children, for which the corresponding scales were considered according to the dimensions of work, the same ones that were homologated in their score to percentage data according to evaluations. At the end of the respective study, the results of the p-value of the test (0.00) were shown to be less than $\alpha = 0.05$; where the null hypothesis is rejected and it is stated that the application of the recreational game program significantly improves the psychomotor skills of the students of the first grade of primary education, the research concludes in the importance of applying the game program since it improves the development and learning motor in children.

Keywords: Recreational Games, Body Schema, Laterality, Coordination, Balance, Breathing.

INTRODUCCIÓN

La práctica de los deportes, actividad física, los ejercicios y los juegos recreativos, son considerados como medios de la educación física que contribuyen al desarrollo y formación de los estudiantes, ya que los docentes lo utilizamos como medios formativos. En ese sentido, la propuesta de los juegos recreativos en la presente investigación es importante ya que ayudó a que los niños y niñas puedan desarrollar y afianzar habilidades no solo motrices sino fundamentalmente habilidades que les permitan en el futuro insertarse en la sociedad con facilidad. El desarrollo psicomotriz permite que los educandos muestren una mejor orientación corporal, interacción motriz y el cuidado de su salud.

Desde esta práctica educativa y trabajo de investigación se debe revalorar y más aún en este contexto educativo la aplicación y desarrollo de los juegos no solo recreativos, sino también los juegos diversos como tradicionales, pre deportivos y otros, ya que ello permitirá desarrollar diversas dimensiones del ser humano.

La interacción lúdica es la actividad principal del infante y fundamental para su formación integral, ya que a través de ello podemos estimular otras áreas y dimensiones que contribuyan a mejorar su postura corporal, respiración, lateralidad, orientaciones y otros propios de la psicomotricidad. Asimismo, los juegos propuestos son de importancia formativa y formadora en los educandos de educación infantil, ello evidenciado con los resultados de este estudio investigativo.

Por lo manifestado, es trascendente en informe final en los infantes de primaria. Para ello, optamos por la aplicación de los instrumentos debidamente validados por considerar

necesarios para obtener los resultados y así garantizar el logro educativo en los estudiantes.

El trabajo se organiza en cuatro capítulos establecidos en el reglamento de grados y títulos de la UNHEVAL. Se da mayor énfasis a los datos recogidos de la muestra representativa y que estos han sido procesados estadísticamente para ser presentados en el capítulo final donde se demuestra el nivel de importancia de las variables de estudio.

En ese sentido, estamos convencidos que los resultados de esta investigación nos serán en vanos y trascenderá en la formación integral de los niños y niñas de Educación Básica Regular.

Los autores.

INDICE

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT.....	v
INTRODUCCIÓN	vi
CAPÍTULO I. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	11
1.1. Fundamentación del problema de investigación	11
1.2. Formulación del problema de investigación general y específicos	15
1.2.1. Problema general	15
1.2.2. Problemas específicos.....	15
1.3. Formulación de objetivos generales y específicos	15
1.3.1. Objetivo general	15
1.3.2. Objetivos específicos	16
1.3 Justificación	16
1.4 Limitaciones	17
1.5 Formulación de hipótesis generales y específicos	17
1.5.1 Hipótesis general	17
1.5.2 Hipótesis Específicas	18
1.6 Variables:	18
1.7 Operacionalización de variables	19
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	21
2.1 Antecedentes	21
2.1.1 A nivel internacional.....	21
2.1.2 A nivel nacional	22
2.1.3 A nivel local	23
2.2 Bases teóricas	25
2.2.1 Motricidad y psicomotricidad.....	25
2.2.2 Representación mental de la psicomotricidad.....	27
2.2.2 Aprendizaje motor	27
2.2.3 Esquema corporal	28
2.2.4 Lateralidad	29
2.2.5 Educación de la lateralidad.....	30

2.2.6	Equilibrio	31
2.2.7	Coordinación y ritmo	32
2.2.8	Tipos de coordinación	32
2.2.9	Respiración	33
2.2.10	Teoría de la inteligencia múltiples	33
2.2.11	La psicología culturalista de Vigotsky	33
2.2.12	El Juego	34
2.2.13	Importancia del juego	36
2.2.14	Características del juego	37
2.2.15	Programa juegos recreativos	37
2.2.16	Importancia de los juegos en el ámbito educativo	39
2.3	Bases conceptuales	39
2.4	Bases epistemológicas	40
CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO		42
3.1.	Ámbito	42
3.2.	Población	42
3.3.	Muestra	42
3.4.	Nivel y tipo de estudio	43
3.5.	Diseño de investigación	44
3.6.	Métodos, técnicas e instrumentos	44
3.7.	Validación y confiabilidad del instrumento	45
3.8.	Procedimiento	46
3.9.	Tabulación y análisis de datos	46
3.10.	Consideraciones éticas	47
CAPÍTULO IV. RESULTADO		48
4.1	Escalas para evaluar el desarrollo de la psicomotricidad	48
4.2	Tratamiento estadístico y análisis de datos	48
4.2.3	Resultados del postest sobre la psicomotricidad	65
4.3	Prueba de hipótesis	77
4.3.1	Prueba de normalidad para la contrastación de la hipótesis general	77
CAPÍTULO V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS		90
5.1	Contrastación con los Referentes Bibliográficos	90
5.2	Contrastación de la Hipótesis General en Base a la Prueba de Hipótesis	91
CONCLUSIONES		92
SUGERENCIAS		94
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		95

ANEXOS	101
Anexo 01. Matriz de consistencia	102
Anexo 02. Instrumento.....	105
Anexo 03. Validación de instrumentos	108
Anexo 04. Consentimiento informado	115
Anexo 05. Otros documentos	117
Anexo 06. Nota biográfica	150
Anexo 07. Acta de sustentación	154
Anexo 08. Constancia de similitud de la tesis.....	158
Anexo 09. Autorización de publicación digital.....	164

CAPÍTULO I. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Fundamentación del problema de investigación

El logro de aprendizajes es una de las razones fundamentales de nuestro sistema educativo del país, ya que a través del Ministerio de Educación (MINEDU, 2016) con la puesta en marcha del nuevo currículo nacional, se estableció el desarrollo articulado de competencias en todos los niveles educativos, es así que desde la formación primaria los niños y niñas desarrollan áreas curriculares que garantizan su formación integral. La formación motriz en los niños es una de las dimensiones que tiene una importancia mayor, ya que a través de desarrollo de esta área las personas manifiestan sus habilidades y destrezas motoras en los diferentes ámbitos de desenvolvimiento, es así que el área de Educación Física se ha convertido como madre y fundamental en las instituciones educativas, ya que los niños y niñas van afianzando sus capacidades físicas, coordinativas, destrezas y habilidades, ellos van desarrollando desplazamiento, cuadrupedias, habilidades básicas, saltos, giros y otros que le permita al niños en el futuro desarrollar otras habilidades específicas para la vida.

Como manifiesta Fornara (2015), a nivel del mundo los niños de edades entre 6 y 7 años representan el 12% del total de la población. En ese sentido, es de vital importancia que los niños vivencien y desarrollen capacidades en entornos grupales y seguros, accediendo a una verdadera educación de calidad y así logren una formación integral. Desde esta postura de la investigación los niños del ámbito de la muestra desarrollaron diversas habilidades psicomotrices en escenarios de libre exploración, demostrando afianzar los saltos, lanzamiento, lateralidades, esquema corporal y otros.

A nivel escolar, es fundamental promover su desarrollo psicomotor, ya que es un aspecto de importancia que permite el desarrollo de habilidades básicas de aprendizaje

como la atención, la coordinación visomotora o la orientación espacial; y son los que promueven el desarrollo de la coordinación mano-ojo y aumentan el conocimiento del propio cuerpo, facilitando el proceso de lateralización, orientación temporal y el desarrollo de habilidades visuales (Emás, 2017).

Sin embargo, a nivel mundial, según estimaciones publicadas por el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2012), más de 200 millones de niños de diferentes países en pleno desarrollo aún no han alcanzado el pleno desarrollo y formación, ya que muestran retraso en crecimiento y se suma a ello la pobreza que viven los países, a ello se suma la falta de estimulación temprana, la mala nutrición y el limitado desarrollo académico que reciben.

En América Latina, la situación es preocupante, ya que en las escuelas de nivel primario se está dejando de lado la estimulación psicomotriz, lo que afecta las tres áreas fundamentales del desarrollo en el ser humano, como son, el motor, afectivo y cognitivo. Además, se evidencia que los menores tienen serias limitaciones en el desarrollo lateral, ya que no diferencian sus orientaciones de lados y en casos prácticos solo aplican en situaciones de alguna experiencia; sus movimientos son poco coordinados y demuestran un equilibrio básico, no tienen condiciones de realizar un equilibrio en recuperación o en movimiento (Baque, 2014).

En Sudamérica, más del 50% de las familias desconocen lo importante que es la estimulación de sus menores hijos en la etapa preescolar y escolar, lo que conlleva a que le resten valor a la estimulación de la psicomotricidad, siendo este el factor más importante para un buen desarrollo cognitivo, afectivo y motor (Ardila, et al., 2014).

En el Perú, son pocos los docentes que utilizan estrategias o juegos recreativos para desarrollar la psicomotricidad en los niños menores de 6 años, solo el 20% lo

desarrolla de manera vivencial e interactiva, lo cual es lo correcto y de gran beneficio para los infantes (Vargas, 2012).

Además, se evidencia un desconocimiento preocupante de la importancia de los resultados maravillosos que se logra si se practica la psicomotricidad en las aulas, porque aún se encuentra un gran porcentaje de niños tímido, miedosos, inseguros; si la práctica de psicomotricidad fuera de mayor número de horas o en espacios de interacción mayor, seguramente los niños desarrollarían otras posibilidades motrices de su corporeidad, ya que el desarrollo corporal es complejo y se requiere de muchas horas de trabajo para su logro o complementación. A ello también se complementa de desarrollo emocional, donde los niños a través de la práctica exterioriza al mundo sus sentimientos y fortalece su seguridad ante los demás (Schinca, 2011).

A nivel de la región Huánuco, en los últimos años se incrementó la población educativa desde la educación infantil, demostrando ello también un incremento al número de horas de Educación Física en primaria de los colegios públicos, pero ello no ha sido suficiente, ya que la situación problemática de un limitado desarrollo psicomotriz en los niños aun es evidente sobre todo en colegios del estado, ya que los niños no complementan ni demuestran sus habilidades psicomotrices de coordinación, equilibrio, lateralidad, esquema corporal y otros, y si lo demuestran muchos lo hacen con limitaciones y poca coordinación. Las causas pueden ser diversas para este problema y entre ellos podemos mencionar a los siguientes: la falta de compromiso y manejo de estrategias de trabajo por parte del docente de Educación Física o el de psicomotricidad, al poco apoyo de los padres de familia para con sus hijos en estimularlos en tempranas edades, a la falta de infraestructura y materiales deportivos, a las pocas horas de educación física que se le asigna en algunos colegios del estado y otras causas laborales. Si en el

futuro estas situaciones de causa continúan, nuestros niños menores de 8 años tendrán serias limitaciones para insertarse a otros niveles educativos, ellos demostrarán un limitado desarrollo motor y problemas de orientación psicomotriz, inclusive serán relegados a otras actividades.

En la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo, los niños menores de 8 años que están iniciando la etapa escolar, aproximadamente el 50% presentan un desconocimiento de la organización y presentación de las partes del cuerpo, no existe una relación entre su esquema corporal y la manera en que organizan su realidad exterior, presentan alteración en la coordinación, siendo que tienen dificultad para coordinar sus movimientos en relación a lo que perciben y muchos de ellos tiene problemas de aprendizaje producto de la deficiente estimulación psicomotriz en sus primeros años. A ello se suma la falta de nuevas estrategias de trabajo psicomotriz de los docentes y a las pocas horas de trabajo con los niños desde esta área curricular. Siendo así, que desde la investigación que se asumió, se puede manifestar un alto nivel de importancia al desarrollo psicomotriz en los niños y niñas del colegio, ya que tiene una influencia positiva en el desarrollo académico, afectivo y social de los niños.

En ese sentido, la implementación del programa de juegos recreativos enfocado a mejorar la psicomotricidad a resultado beneficiosos para los niños y niñas de la institución ya que permitió mejorar sus niveles de desarrollo psicomotor de gran manera, como manifiesta parte de su teoría Gastiaburú (2012).

Finalmente, nos queda claro que es fundamental el desarrollo psicomotor de los niños en edad escolar, razón por la cual se realizó el presente estudio “Aplicación del programa de juegos recreativos para mejorar la psicomotricidad de los estudiantes del 1er grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres

Chavinillo-Yarowilca”, a fin de promover su desarrollo, lo cual repercutirá positivamente en la personalidad del estudiante, así como su desempeño en las etapas posteriores de su vida.

1.2. Formulación del problema de investigación general y específicos

1.2.1. Problema general

¿Cuál es la influencia de aplicación del programa juegos recreativos en la mejora de la psicomotricidad en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo – Yarowilca 2019?

1.2.2. Problemas específicos

¿Cuál es la influencia de aplicación del programa juegos recreativos en el esquema corporal en los estudiantes del primer grado de educación primaria?

¿Cuál es la influencia de aplicación del programa juegos recreativos en la lateralidad en los estudiantes del primer grado de educación primaria?

¿Cuál es la influencia de aplicación del programa juegos recreativos en la coordinación motora en los estudiantes del primer grado de educación primaria?

¿Cuál es la influencia de aplicación del programa juegos recreativos en el equilibrio en los estudiantes del primer grado de educación primaria?

¿Cuál es la influencia de aplicación del programa juegos recreativos en la respiración en los estudiantes del primer grado de educación primaria?

1.3. Formulación de objetivos generales y específicos

1.3.1. Objetivo general

Determinar la influencia de aplicación del programa juegos recreativos en la mejora de la psicomotricidad en los estudiantes del primer grado de educación

primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo – Yarowilca 2019.

1.3.2. Objetivos específicos

Determinar la influencia de aplicación del programa juegos recreativos en el esquema corporal en los estudiantes del primer grado de educación primaria.

Determinar la influencia de aplicación del programa juegos recreativos en la lateralidad en los estudiantes del primer grado de educación primaria.

Determinar la influencia de aplicación del programa juegos recreativos en la coordinación motora en los estudiantes del primer grado de educación primaria.

Determinar la influencia de aplicación del programa juegos recreativos en el equilibrio en los estudiantes del primer grado de educación primaria.

Determinar la influencia de aplicación del programa juegos recreativos en la respiración en los estudiantes del primer grado de educación primaria.

1.3 Justificación

El trabajo se evidencia por la importancia que se demostró de ser prácticos en la internalización de los juegos recreativos en el desarrollo y mejora de la psicomotricidad en los niños de la muestra.

La investigación se justifica porque tiene influencia significativa en las dimensiones de la psicomotricidad, ya que los niños y niñas demostraron la práctica de los juegos recreativos y en ellos se pudo manifestar el desenvolvimiento de los elementos de la psicomotricidad con bastante precisión, solvencia, seguridad y sobre todo conocimiento frente a adversidades del desarrollo y aprendizaje motor.

Asimismo, el presente estudio será enriquecedor e importante en el proceso de adquisición de experiencia significativas en los niños, ya que a través de estas variables

de estudio ellos demostraran seguridad, compromiso, motivación y afianzamiento de su personalidad, ello permitirá por ende mejores logros académico en el futuro, asimismo esta propuesta tiene los elementos necesarios para ser considerado inclusive como un manual de ayuda teórica y metodológica.

Por ser una investigación propia de la educación física, su trascendencia practica se manifiesta en la demostración constante de estas variables en las manifestaciones de los niños, ya sea en el colegio y los contextos sociales que se encuentra el participante.

1.4 Limitaciones

El limitado acceso a las fuentes bibliográficas ya sea en forma convencional debido a que las bibliotecas físicas aún no atienden al público usuario. Sin embargo, se concretizó con la visita a las bibliotecas virtuales y repositorios universitarios.

Se tuvo que elaborar y validar los instrumentos ya que no se contó en su momento, finalmente, pasó por todo un proceso de revisión a través de juicio de expertos.

1.5 Formulación de hipótesis generales y específicos

1.5.1 Hipótesis general

Hipótesis nula (H_0): La influencia de aplicación del programa juegos recreativos en la mejora de la psicomotricidad en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo – Yarowilca 2019, no es significativa.

Hipótesis alternativa (H_1):

La influencia de aplicación del programa juegos recreativos en la mejora de la psicomotricidad en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo – Yarowilca 2019, es significativa.

1.5.2 Hipótesis Específicas

La influencia de aplicación del programa juegos recreativos en el esquema corporal en los estudiantes del primer grado de educación primaria, es significativa.

La influencia de aplicación del programa juegos recreativos en la lateralidad en los estudiantes del primer grado de educación primaria, es significativa.

La influencia de aplicación del programa juegos recreativos en la coordinación motora en los estudiantes del primer grado de educación primaria, es significativa.

La influencia de aplicación del programa juegos recreativos en el equilibrio en los estudiantes del primer grado de educación primaria, es significativa.

La influencia de aplicación del programa juegos recreativos en la respiración en los estudiantes del primer grado de educación primaria, es significativa.

1.6 Variables:

Variable independiente:

Programa juegos recreativos

Variable dependiente:

Psicomotricidad

1.7 Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
V. I Programa juegos recreativos	Planificación	Diagnostica en la comunidad educativa. Planificación en función a las actividades de psicomotricidad a ejecutar.	Plan experimental
	Organización	De sesiones, talleres del programa en base a actividades lúdicas, juegos e interacciones. De instrumentos de recolección de datos. Del grupo muestral de estudio.	
	Ejecución	Propuesta de trabajo con integrantes de la muestra. Demostración práctica de juegos y trabajo psicomotriz en los niños y niñas.	
	Control y evaluación	Aplicación de los instrumentos de investigación antes y después de la variable independiente. Evaluación y monitoreo permanente.	
V. D Psicomotricidad	Esquema corporal	Identificación de partes de su cuerpo. Movimientos de sus extremidades superiores e inferiores. Flexiones con la columna vertebral (Cuello, cintura). Movimientos con las articulaciones en general.	Lista de cotejo
	Lateralidad	Se orienta en el espacio. Identifica el lado derecho e izquierdo de su corporeidad. Se desplaza en cuadrupedia. Ejecuta movimientos de velocidad de reacción con orientación derecha e izquierda. Conduce el balón con el pie dominante. Reconoce y practica juegos de orientación corporal proyectada.	
	Coordinación motora	Corre por líneas marcadas sin salirse. Camina con los brazos extendidos, teniendo en las manos objetos. Imita a determinados animales en sus marchas. Camina con los ojos vendados con ayuda de un compañero.	

		<p>Lleva una pelota de trapo conduciéndolo en el piso con pequeños toques con los pies.</p> <p>Lanza pelotita de trapo hacia una caja con una abertura mediana, manteniendo una precisión.</p> <p>Juega con otro compañero a coger y lanzar pelotas de diferentes tamaños.</p> <p>Sube y baja escaleras con rapidez y luego corre en una dirección determinada.</p>	
	<p>Equilibrio</p>	<p>Permanece de pie con el otro pie levantado durante un tiempo prudente.</p> <p>Se mantiene de puntillas al menos 5 segundos.</p> <p>Se desplaza caminando.</p> <p>Avanza sobre una línea o cuerda en el suelo.</p> <p>Avanza sobre cuadros tratando de no pisar las rayas.</p> <p>Salta sobre una colchoneta marcada.</p> <p>Pisa los peldaños de una escalera tumbada en el suelo manteniendo su equilibrio.</p>	
	<p>Respiración</p>	<p>Demuestra la inhalación y exhalación durante los ejercicios de relajación y flexibilidad corporal.</p> <p>Comprueba con sus manos en el tórax su movimiento al respirar.</p> <p>Practica los ejercicios de inspiración y espiración durante los juegos propuestos.</p>	

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

Para la materialización del presente trabajo se encontró los siguientes antecedentes:

2.1.1 A nivel internacional

En su tesis, Serpa (2017), tuvo como propósito central de implementar todo un programa de actividades de recreación para mejorar las habilidades motrices en niños de 5 y 8 años de una academia deportiva de Ecuador. Para ello, utilizo un diseño experimental con enfoque cuantitativo y de nivel exploratorio. El resultado manifiesta que un 67% de infantes tienen una motricidad regular antes de aplicar el programa en lo que respecta a las percepciones manipulativas, manifestaciones físicas y otros, y ya luego de aplicar dicho programa los resultados mejoraron con puntuaciones sobresalientes. Se concluye que los niños mejoraron sus habilidades motrices en las dimensiones desarrolladas gracias a un programa práctico.

En su tesis, Aldana y Páez (2017), tuvieron como propósito central de promover por medio de las actividades lúdicas y juegos el desarrollo psicomotriz en los infantes de Colombia. Para ello, la investigación desarrolló un tipo de investigación cualitativa. El resultado de la investigación demuestra que los niños tienen interés para desarrollar las actividades lúdicas, por medio de esta técnica dactilopintura y arma todo, ya que se evidenció que los infantes desarrollan buena imaginación, atención, trabajo en equipo y creatividad. Asimismo, es importante el afianzamiento de la personalidad del niño en el desarrollo de la motricidad gruesa, ya que demostraron diferentes manipulaciones de colores en circuitos de

trabajo. Se concluye que los niños tienen mejores manifestaciones prácticas de psicomotricidad, en habilidades de concentración, equilibrio, lateralidad y trabajo con los demás.

2.1.2 A nivel nacional

En su tesis, Yucra y Huaracha (2016), tuvieron como propósito central de evaluar las habilidades motrices en niños de 3 años luego de aplicar un programa de juegos en niños de una institución educativa de Arequipa. Para ello, la investigación desarrollada fue aplicado, con un diseño cuasi experimental con un grupo de investigación, asimismo, se utilizó como instrumento una ficha de observación y un test de motricidad de nombre TEPSI. Los resultados demostraron que el 90% de los niños manifiestan deficiente desarrollo de coordinación motora y equilibrio ya que al aplicar el pre test del TEPSI los niños no lograron realizar los juegos motrices, asimismo, luego del pos test, el 92% de niños logran realizar las manifestaciones motrices como saltos, carreras, lanzamientos y otros. Se concluye que los niños no solo mejoraron sus habilidades de motricidad gruesa, ya que sobre todo tienen mejor predisposición para el desarrollo académico y concentración.

En su tesis, Carhuallanqui (2016), tuvo como propósito central de determinar la influencia de los ejercicios psicomotrices en el desarrollo de la coordinación motora en niños de inicial de Concepción, Huancayo. Para ello, la investigación desarrollada fue de tipo aplicada, con un diseño de tipo descriptivo correlacional, la muestra utilizada fue de 10 estudiantes de educación inicial, se utilizó como instrumento una lista de cotejo de tipo observacional. Los resultados demuestran que, los ejercicios psicomotrices influyen de forma positiva en la coordinación motora gruesa. Se concluye que dicho programa es importante en el desarrollo motriz de los infantes.

En su tesis, Amasifuen y Utia (2014), tuvieron como propósito central de comprobar el efecto de un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años de Loreto. Para ello, la investigación desarrollada fue de tipo aplicada, con un diseño cuasi experimental de dos grupos de trabajo, uno de control y el otro experimental. Se utilizó una población de 90 niños y desarrolló el trabajo con 30 infantes como muestra de estudio. niñas. Los resultados evidenciaron que, en el pre-test, ningún niño llegó a un logro previsto, encontrándose la mayoría en un calificativo de inicio. En los resultados del pos test del grupo experimental, se evidencia todo lo contrario, ya que el 100% de niños tienen calificativo de A con una escala de logro previsto. Se concluye que los juegos variados son importante y significativo en el desarrollo de la motricidad gruesa de los infantes de la muestra trabajada.

2.1.3 A nivel local

En su tesis, Tarazona y Rodríguez (2019), tuvieron como propósito central de determinar la influencia del programa de juegos recreativos en las capacidades coordinativas de niños de primaria de la I.E. Miguel Grau de Huánuco. Para ello, la investigación desarrollada fue de tipo aplicada, con un diseño experimental y trabajaron con 32 niños como muestra de estudios. Los resultados demuestran diferencias significativas como el valor de $Z = 35,53$ es mayor respecto a Z crítica Z_c , entonces se concluye que dicho programa tiene una influencia significativa para la mejora de las capacidades coordinativas generales, básicas, específicas y complejas en los estudiantes de la muestra.

En su tesis, Tarazona et al. (2019), tuvieron como propósito central de comprobar la influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de las

habilidades de coordinación básica en niños de educación primaria del Colegio Leoncio Prado de Huánuco. Para ello, la investigación desarrollada fue de tipo aplicada, con un diseño cuasi experimental, asimismo, se aplicó una lista de cotejo como instrumento y participaron 72 niños del segundo grado de primaria. Los resultados demuestran que el valor calculado de Student igual a 12,51 que es mayor al valor crítico de 1,64; en efecto, se contradijo la hipótesis nula. La investigación concluye en un efecto significativo de los juegos lúdicos en la mejora de las habilidades de coordinación básica tanto locomotrices y no locomotrices, ya que evidenciaron grandes mejoras en carreras, saltos, giros, desplazamientos y otras capacidades.

En su tesis, Cori et al. (2018), tuvieron como propósito central de comprobar si la psicomotricidad gruesa tiene relación significativa con el aprendizaje de los estudiantes de primaria de una institución educativa de Villa de Manta, Huánuco. La investigación desarrollada fue de tipo descriptivo correlacional, se trabajó con una muestra de 26 niños de la institución educativa y se aplicó una lista de cotejo como instrumento. Los resultados demuestran que la motricidad gruesa tiene una relación negativa con el nivel de aprendizaje de los estudiantes, tanto en equilibrio, movimiento, coordinación y ritmo. La investigación concluye en que se debe implementar y utilizar estrategias significativas de la motricidad para la mejora de aprendizajes.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Motricidad y psicomotricidad

El desarrollo de la psicomotricidad implica el accionar del pensamiento y movimiento, de esta manera el infante pone en manifiesto sus habilidades de desplazamiento, cuadrupedia, saltos, carrera, orientaciones y otros. La psicomotricidad se define como “el estudio de los procesos mentales que se dan o permiten que se dé el movimiento y la forma como éste incide en lo mental” (Fernando, 2010, p. 18).

Tal como manifiesta Fernando (2010), el desarrollo de la psicomotricidad integra los cognitivo, emocional, simbólico y sensorio motriz de los infantes ya sea en aula o un contexto social. Asimismo, indica que la psicomotricidad es importante en la educación para el desarrollo de la personalidad del niño y sobre todo para la parte formativa, educativa, reeducativa, preventivo y terapéutico (p. 18).

Por ende, en la presente investigación, en los niños de educación primaria se desarrolló el estudio teniendo en cuenta la formación integral de los estudiantes, ya que a través de las interacciones lúdicas los niños manifestaron sus habilidades motrices en base a la postura del autor.

Según Franco y Ayala (2014), la psicomotricidad “es la capacidad de mover una parte corporal o su totalidad, siendo éste un conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados y sincronizados por las diferentes unidades motoras”.

Durivage (2014), manifiesta que “se encarga de estudiar la relación que existe entre las funciones de la mente y los movimientos del cuerpo, profundiza

su estudio en la importancia que tiene el movimiento al momento de formar la personalidad” (p. 19).

Rigal (2013), dice que “gira en torno a la idea de la relación que existe entre el comportarse y el actuar, están vinculados directamente y a la vez limitados por el uso del tiempo y los espacios de trabajo, éstos se presentan en diversos momentos y lugares, a pesar de lo cual se logra desarrollar una interrelación con otras personas y con el medio en el que se interactúa” (p. 35-44).

Asimismo, Aucouturier (2012) menciona “la psicomotricidad es una invitación a comprender todo lo que expresa el niño de sí mismo por la vía motriz, una invitación a comprender el sentido de sus conductas” (p. 54).

“La psicomotricidad es una disciplina que tiene por finalidad el desarrollo de las habilidades motoras, cognitivas, sociales y afectivas del niño” (Mendiara y Gil, 2013, p. 45).

Guerra (2011) “con el trabajo de motricidad y movilidad ayudamos a desarrollar la conciencia de nuestra corporeidad y desarrollamos la atención plena en nuestro diario vivir, afinando las sensaciones y percepción física, logrando con ello mayor vitalidad y transformado los patrones de movimiento rígido en fluido, aumentando los movimientos corporales” (p. 22).

Motricidad gruesa: Franco y Ayala (2011), “es la que se refiere a aquellas acciones realizadas con la totalidad del cuerpo, comprende con todo lo relacionado con el crecimiento del cuerpo coordinando desplazamientos y movimientos de las diferentes extremidades, equilibrio, y todos los sentidos”. En la presente investigación los niños demostraron este tipo de movimiento a través de carreras,

saltos, rodamientos, expresiones corporales, lanzamientos, giros, desplazamientos diversos, cuadrupedia y otros.

2.2.2 Representación mental de la psicomotricidad

Esta dimensión del desarrollo psicomotriz es importante, ya que permite que alguna representación se descomponga según el objeto de acción o movimiento y las acciones entre sí, como manifiesta Fernando (2010) “el movimiento alcanza la madurez neuro fisiológica cuando su acción puede ser modificada, este control sólo se obtiene mediante una representación... que permite obtener el tono, la postura y otros movimientos” (p. 28). En ese sentido, en la presente investigación los niños y niñas demostraron no solo mejora de sus habilidades motrices, sino fundamentalmente mejoraron su estado emocional, carácter y actitud frente a los demás, ya que comprendieron desde lo cognitivo, motriz y emocional.

2.2.2 Aprendizaje motor

Desde la etapa de nacimiento el ser humano dispone de ciertos mecanismos genéticos que le permitan desenvolverse y adaptarse al mundo que los rodea, para ello es importante también el desarrollo de estimulación temprana que debe recibir el menor para que manifiesta sus desplazamientos, posturas, paradas, estabilidad entre otros. Para ello el aprendizaje motor es “el cambio relativamente estable que ocurre en un individuo y que le permite realizar el movimiento apropiado para la consecución de un objetivo” (Fernando, 2010, p. 49). En este tipo de aprendizaje y desarrollo motor, lo fundamental son los diferentes movimientos del cuerpo, tanto de las extremidades inferiores y superiores con variantes, carreras, desplazamiento. En ello se requiere el

desarrollo de la musculatura y el sistema nervioso para ordenar y generar el movimiento humano. En consecuencia, el aprendizaje es lo que va manifestando el niño a lo largo de su formación y justamente eso se evidenció en la investigación con la propuesta de interacciones a través de los juegos propuestos.

2.2.3 Esquema corporal

Es una capacidad fundamental en el niño, tanto en su desarrollo mental y motor, ya que a partir de su experiencia con los demás el niño va construyendo y mejorando su desarrollo motor y emocional. El esquema corporal el niño va desarrollando en actividades varias como correr, gatear, moverse, pararse y otros, estos se van afianzando con cierta autonomía del niño y que el movimiento sea voluntario y pueda mantenerse en equilibrio progresivamente. Fernando (2010) “el esquema corporal se refiere a la adaptación automática de las partes esqueléticas y a la tensión y relajación de los músculos necesarios para mantener una posición y moverse sin caer” (p. 95).

Lleixá (2012), el esquema corporal “se produce desde el momento en el cual el niño toma conciencia por sí mismo que es parte del mundo en el cual vive, sobre todo cuando inician las diferencias con su propio entorno, en este punto se habla ya que el niño inicio su autoconocimiento” (p. 35).

Etapas de desarrollo del esquema corporal:

- ✓ Del nacimiento a los 2 años: etapa en que el niño fija su cuerpo del mundo de los objetos.
- ✓ De 2 años a 4 años: el niño se integra con grandes vivencias motrices, manifiesta sus experiencias personales que más tarde manifiesta ante los demás como algún signo de recuerdo.

- ✓ De 4 años a 6-7 años: en esta etapa el niño es consciente de las manifestaciones de su cuerpo en movimiento de forma progresiva.
- ✓ De 6-7 años a los 11 años: etapa en que el niño va construyendo sus propias representaciones mentales del cuerpo a través de su experiencia entre los demás, se destaca su autonomía.

En el desarrollo de estas etapas, es muy importante las estrategias que debe asumir el docente, ya sea a través de ejercicios básicos, de relajación, respiratorios, entre otros juegos.

Al respecto, para Rigal (2013), “el esquema corporal es la representación a nivel de conciencia que se tiene de uno y la utilidad que le damos a nuestro cuerpo y cada uno de sus segmentos dentro de un espacio. Esta representación se encuentra construida a partir de procesar y analizar información multisensorial” (p. 181). Los niños en la presente investigación fueron perfeccionando sus movimientos gradualmente y eso se evidencia en los resultados de la investigación con una buena imagen corporal y estética de los ejercicios.

2.2.4 Lateralidad

Fernando (2010), “proceso que lleva a la preferencia en la utilización de una de las partes simétricas del cuerpo, conjunto de predominancias particulares de una u otra de las partes simétricas del cuerpo a nivel de manos, pies, ojos y oídos” (p. 125).

Para el desarrollo de la lateralidad del niño, es importante el nivel organizativo, el momento de dar órdenes a alguna acción motriz, a las secuencias de esa acción y al desarrollo perceptivo motriz, asimismo, es importante el proceso de desarrollo mental en el niño. En el desarrollo de la lateralización, es

fundamental la vista y el oído, ya que gracias a ellos se organiza sensorialmente los movimientos. En suma, la lateralización es todo un proceso de formación y movimiento y que a través de este proceso se afirma y desarrolla la lateralidad.

2.2.5 Educación de la lateralidad

Se debe implementar talleres o programas de desarrollo psicomotriz, más aún afianzar el desarrollo de lateralidad, ya que esta capacidad demora mucho su afianzamiento en los infantes. Debemos asumir desde el colegio el trabajo de lateralización con ejercicios, juegos y otros más, debemos estimular frecuentemente a los niños para que manifiestan esta capacidad, ello con juegos, desplazamiento, dinámicas, ejercicios básicos, giros, saltos y otros.

Podemos manifestar las siguientes fases de desarrollo lateral, ello según Fernando (2010):

- ✓ Fase de fijación: se desarrolla de 3 a 6 años aproximadamente, tiene como finalidad cuando el niño fije la dominancia de un segmento sobre otro, pero una vez fijado debe practicar en constancia a través de la percepción, conocer la simetría corporal, desarrollo de su izquierda y derecha.
- ✓ Fase de desarrollo: que va desde los 6 a 8 años en aproximado, desarrolla la proyección de la lateralidad en el espacio, ya que el infante orienta su lateralidad en su espacio, ya que identifica su derecha e izquierda de él y de los objetos.
- ✓ Fase de maduración: de 8 a 12 años, etapa en que los niños afianzan su lateralidad, mejora sus movimientos con el segmento dominante y no dominante.

2.2.6 Equilibrio

Fernando (2010), “capacidad para tomar y mantener la posición del cuerpo contra la gravedad. Hace referencia a los ajustes y acomodaciones necesarias, para mantener una determinada posición, sea ésta, una posición estática o dinámica” (p. 121).

En el desarrollo de la investigación, se pudo evidenciar grandes limitaciones de desarrollo de esta capacidad, ya que los niños y niñas no se mantenían en buen estado de equilibrio en las actividades lúdicas. Por ello, fue fundamental las actividades lúdicas para fortalecer el equilibrio en los niños, estas actividades fueron con materiales diversos como bancas, sogas, conos, bastones, entre otros. Todo buen movimiento se complementa con un buen equilibrio corporal, por ello es considerado como fundamental en el desarrollo de las habilidades motrices de los niños. Otro factor importante para el equilibrio es que el niño mantenga estabilidad del cuerpo en la realización de diferentes ejercicios o actividades lúdicas, ello también implica la rapidez de los ejercicios en los cambios de equilibrio y finalmente, se debe promover en el niño la realización de ejercicios apropiados para la edad y con los recursos necesarios.

Equilibrio estático: “cuando la superficie es estable y la persona no se mueve e implica la coordinación neuro-motriz necesaria” (Fernando, 2010, p. 121). Este tipo de equilibrio es el que con mayor énfasis desarrollaron los niños en la presente investigación, ya que demostraron en su estabilidad y ejercicios estáticos, sobre todo. Se trabajó a través de ejercicios de balanceos diversos en la colchoneta, enderezamientos diversos y estabilidad de posturas.

Equilibrio dinámico: “estabilidad que mantiene el individuo durante su movimiento e implica la adecuada resolución de la persona” (Fernando, 2010, p. 122). Estabilidad que mantiene el cuerpo cuando desarrolla algún tipo de movimiento o actividad. Este tipo de equilibrio se desarrolló a través de un trabajo dinámico diverso donde el niño evidencio buena posición del cuerpo y control en plena ejecución de la tarea motora. Es fundamental manifestar que el equilibrio es como una antesala importante para que el niño desarrolle su coordinación, lateralidad, esquema corporal, su espacio y ritmo.

2.2.7 Coordinación y ritmo

Esta capacidad involucra una serie de movimientos a través de una coordinación dinámica general que el niño y niña desarrolla en base a varios grupos musculares que coordinan el trabajo o tarea motora. Asimismo, es bueno remarcar que una buena coordinación va depender bastante de un buen funcionamiento del sistema nervioso. Como dice Fernando (2010), “la coordinación es la sincronización precisa en los movimientos de diferentes partes del cuerpo en relación a tiempo y espacio. Para el desarrollo de la coordinación se necesita la integración del sistema nervioso y osteomuscular” (p. 139).

2.2.8 Tipos de coordinación

Fina: determinado por movimientos de los segmentos corporales.

Especifica: óculo motor, que es la acción de una parte del cuerpo en relación con los ojos.

Expresión corporal: que es la coordinación dinámica.

En el caso de desarrollar el ritmo, se manifiesta en función a un movimiento fluido, medido y balaceado. En este caso se manifiesta cuando la

acción motora se repite, se hace una pauta, de una buena coordinación bajo un ritmo de movimiento.

2.2.9 Respiración

El desarrollo de esta capacidad en el niño es fundamental, ya que desde que nace desarrolla para poder subsistir y desarrollar otras capacidades y habilidades, es importante en el niño ir estimulando en el desarrollo infantil desde como inhalar y exhalar el aire y como estrategias el docente de educación física debe proponer diversos juegos que impliquen este trabajo. Se propone como por ejemplo soplar globos, papelitos de celofán, pequeñas bolitas de papel, velitas y otros juegos más.

2.2.10 Teoría de la inteligencia múltiples

Howard Gardner (1993) sostenía que “la Inteligencia Corporal es la capacidad de utilizar el propio cuerpo para realizar actividades artísticas, deportivas y otros” en este sentido se debe priorizar en todo aspecto las actividades corporales y motrices como parte de la integración social y el desarrollo de la personalidad en los estudiantes.

2.2.11 La psicología culturalista de Vigotsky

Vigotsky (1991), “Aparece un proceso interpersonal que queda transformado en otro intrapersonal. En el desarrollo cultural del niño, toda función aparece dos veces: primero, a nivel social, y luego más tarde, a nivel individual; primero entre personas (interpsicológica) y después, en el interior del propio niño (intrapysicológica). Todas las funciones psicológicas se originan como relaciones entre los seres humanos”. Es importante mencionar que este aprendizaje social es importante en los estudiantes y contribuye al logro de capacidades y

competencias, ya que el niño bajo la interacción desarrolla dimensiones que fortalezcan su formación.

En las primeras relaciones de los seres humanos, que en procesos convencionales son en primera instancia la madre y el hijo, luego la familia, luego el sistema educativo consolida esta primera instancia aumentando en cantidad y calidad las relaciones sociales, es de manera externa. Otros agentes de socialización son, sin duda, los pares; reflejados en las amistades y otros, no se debe olvidar que, en todas esas relaciones está presente el plan de entrenamiento activo.

Entonces, los juegos fundamentan el desarrollo social a través de la educación física, de allí adquiere la importancia necesaria en la formación y el fomento social, el cual está lleno de vínculos, grupos, comunicaciones, emociones, creatividad y espontaneidad para el desarrollo de la psicomotricidad infantil.

2.2.12 El Juego

Etimológicamente, la palabra juego procede de dos vocablos en latín: “iocum y ludus – luder” ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad física.

Bruner J. (1984) dice, que “el juego no es sólo juego infantil, jugar para el niño y para el adulto, es una forma de utilizar la mente e incluso mejor, es una actitud sobre cómo utilizar la mente. Es un marco en el que se pone a prueba las cosas, un invernadero en el que se puede combinar, lenguaje y fantasía”.

Hernández (2002), señala que el juego es voluntario y espontáneo; es iniciado por voluntad propia y en el desarrollo del mismo se ejercita la libertad de ir eligiendo y modificando el transcurso del mismo.

Carrillo (1993), define los juegos tradicionales bajo una perspectiva folklórica como "expresiones recreativas que resumen experiencias colectivas de generaciones... son distintivos de nuestro país, del sentir de su gente y además son vistos como el precioso legado que es producto de la cultura que el hombre ha creado desde tiempos más remotos".

En la teoría de 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.

Para este teórico, 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 cómo 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.

2.2.13 Importancia del juego

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

Tineo (2011) Señala: "El juego brinda a los niños alegrías y ventajas para su desarrollo armónico y ofrece al profesor condiciones óptimas para aplicar métodos educativos modernos".

También es importante para conocer y formar los hábitos de los alumnos, puesto que se puede conocer en sus juegos: como un ser nervioso, obstinado,

rencoroso, ambicioso, emotivo, etc. Por ello el profesor debe proporcionar indicaciones precisas, para corregirlas conductas negativas en los niños.

En el campo educativo, el juego se utiliza muchas veces como estrategia metodológica para asumir el desarrollo formativo de la educación física, es más es un medio de la educación física que ayuda a desarrollar capacidades de formación motriz, corporal, física y de socialización en los participantes.

2.2.14 Características del juego

El juego es una agente de crecimiento de los órganos, ayuda a la estimulación de las fibras nerviosas y desarrollo del sistema nervioso.

- El juego favorece la creatividad y espontaneidad, desarrollando el hábito de la investigación, la exploración, la comunicación, la imaginación y la creación.
- Favorece la sociabilidad, ya que implica otras personas y le ayuda a descubrir el mundo exterior.
- El juego guarda conexiones sistemáticas como solución de problemas, desarrollo de lenguaje, adquisición de otros conocimientos, etc.
- El juego es un elemento de gran riqueza en cuanto a la transmisión de valores y de pautas del comportamiento social.
- El juego estimula el afán de superación personal de éxito.
- El juego para el niño es una actividad seria, es trabajo, y puede requerir un gran esfuerzo (Arias y Calderón, 2013).

2.2.15 Programa juegos recreativos

Este programa es una propuesta pedagógica formativa, ya que como sabemos todo programa tiene una estructura y formación definida desde una

planificación, organización, ejecución y control, y en la presente investigación se desarrolló teniendo en cuenta esta consideración con los niños y niñas de la investigación. Dicho programa estimulo la participación activa de los niños enfocada a desarrollar actividades lúdicas para mejorar sus habilidades psicomotrices, ya que se estableció sesiones de trabajo practico en un tiempo determinado, considerando las dimensiones de la variable dependiente. Es una propuesta innovadora, metodológica y didáctica basada en estrategias y actividades significativas para el desarrollo y aprendizaje de la psicomotricidad. Es un conjunto de acciones secuenciales y sincronizadas de acuerdo a un tiempo y espacio, donde se desarrolla el proceso de aprendizaje de la psicomotricidad.

Se elaboró secuencias de ejercicios, juegos y actividades al aire libre, ello según las limitaciones que mostraban los estudiantes y teniendo como objetivo mejorar sus habilidades psicomotrices de cada una de las dimensiones de trabajo.

El programa se dividió en las siguientes etapas:

- Planificación
- organización
- Ejecución
- Evaluación y Control.

Dicho programa, como propuesta de los investigadores, se sustenta en que se desarrolló según los procesos pedagógicos y cognitivos de una sesión de aprendizaje, ya que se articuló los procedimientos que propone el Ministerio de Educación, con las estrategias y momentos pedagógicos de una ruta de aprendizaje.

2.2.16 Importancia de los juegos en el ámbito educativo

En el ámbito educativo es fundamental utilizar diversas estrategias y recursos educativos para desarrollar aprendizajes educativos y sobre todo lograr competencias, capacidades y desempeños en los estudiantes. En ese sentido, las actividades lúdicas y juegos en general mejoran la interacción de los escolares y sobre todo ayudan a que los infantes desarrollen capacidades motrices como carreras, saltos, lanzamiento y otros más, y ello también permite que poco a poco se afiancen en el contexto escolar desde sus personalidades frente a los demás.

2.3 Bases conceptuales

Aprendizaje: “es un cambio en los procesos mentales y en el conocimiento. Desde esta perspectiva, el aprendizaje es el resultado de procesos que incluyen la percepción de los estímulos, la recuperación del conocimiento apropiado, la anticipación de eventos y la conducta”. Puente (2007).

Educación física: Educación Física pretende que los estudiantes desarrollen una conciencia crítica hacia el cuidado de su salud y la de los demás, buscando que sean autónomos y capaces de asumir sus propias decisiones para la mejora de la calidad de vida. (Minedu, 2017).

Ejercicio físico: “Toda acción motriz organizada y dirigida pedagógicamente al cumplimiento de una de las tareas de la educación física”. (Gonzales, 2006).

Hábito motor: “Nivel de dominio técnico de un movimiento que ha sido automatizado producto del perfeccionamiento y la repetición”. Gonzales, (2006).

Juego: “El Juego es recreación porque continuamente recrea la sociedad en la que se realiza”. Molye (2009).

Principio didáctico: Postulados o reglas generales que orientan la labor del docente. Rosen (1974).

Psicomotricidad: Unión que se establece entre la actividad psíquica de la mente humana y la capacidad de movimiento o función motriz del cuerpo.

Esquema corporal: Considerado como representación mental que tiene la persona en relación a su cuerpo en pleno desarrollo de movimiento o en forma estática.

Lateralidad: La predominancia lateral en la utilización de las manos, ojos, oído, pies.

Coordinación motora: Capacidad del ser humano de desarrollar movimiento en forma sincronizada bajo aspectos de una buena trayectoria de movimiento, se desarrolla gracias al sistema nervioso y óseo muscular.

Equilibrio: Es la capacidad que tiene el cuerpo de poder mantenerse en una posición ya sea dinámica o estática sin perder la trayectoria o destreza motora de ejecución.

RESPIRACIÓN: Es el dominio de la inhalación y exhalación que desarrollan las personas a través de las vías respiratorias para desarrollar otras capacidades de la vida.

2.4. Bases epistemológicas

Se fundamenta, epistemológicamente en la teoría del desarrollo de la personalidad (Henri Wallon) y al enfoque constructivista de Jean Piaget.

Según, (Wallon, 1942). El niño o la niña se construye a sí mismo a partir del movimiento. Su desarrollo va “del acto de pensamiento” de lo concreto a lo abstracto, de la acción a la representación, de lo corporal a lo cognitivo. Y en todo el proceso se va desarrollando una vida de relación, de afectos, de emociones, de comunicación que se

encarga de matizar, de dar tintes personales a ese proceso de desarrollo psicomotor individual.

Además, Piaget (1936) sostenía que la mediante actividad corporal el niño piensa, aprende, crea y afronta los problemas.

Por otra parte, afirmaba (Amaiz, 1994). La etapa de infancia es irrepetible y debe ser aprovechada el desarrollo de la psicomotricidad en el ámbito educativo.

Por lo tanto, la psicomotricidad nos ayuda a todos a comprender y mejorar nuestras relaciones con nosotros mismos, con los objetos y con las personas que nos rodean. Es por ello, que en la infancia tiene su núcleo de desarrollo en el cuerpo y en el conocimiento que se produce a partir de él. Es por eso, que se debe trabajar la psicomotricidad con algunas estrategias o programas en los niños y niñas para conducir hacia la autonomía y la formación de su personalidad a través de un proceso ordenado de consecuciones de todo tipo.

CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO

3.1. **Ámbito**

La presente investigación se desarrolló en el ámbito educativo de la I.E. Andrés Avelino Cáceres Chavinillo en la provincia de Yarowilca -Huánuco. Considerando todo un trabajo de diagnóstico y limitaciones en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de esa institución educativa, se pudo intervenir y proponer todo un trabajo práctico y sistemático.

3.2. **Población**

Hernández (2004), manifiesta que “si la población es menor que cincuenta (50) personas, la población es igual a la muestra”. La población que comprendió la presente investigación la constituyen los infantes de primaria de la institución educativa en mención.

Tabla 1. Población de estudiantes del primer grado de la I. E. Andrés Avelino Cáceres Chavinillo-Yarowilca- 2022.

Población	Niños	Niñas	Total
Primero A - Puntualidad	8	5	13
Primero B - Respeto	6	8	14
TOTAL	14	13	27

Nota. Tomado de nómina de matrícula de la I. E. Andrés Avelino Cáceres Chavinillo-2022.

3.3. **Muestra**

Sánchez (2006) manifiesta que una muestra es el grupo con el que se trabaja y debe ser representativa de la población, por tal motivo la selección de la muestra es muy importante para la investigación. Según Namak Foroosh (2008:305), “si el tamaño de la población es pequeño (maneja) se debe considerar un censo”.

En la presente investigación el muestreo fue no probabilístico como afirma

Hernández et al. (2010, p.176) “en las muestras no probabilísticas, la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o de quien hace la muestra”. Aquí el procedimiento no es mecánico ni con base en fórmulas de probabilidad, sino que depende del proceso de toma de decisiones de un investigador o de un grupo de investigadores y, desde luego, las muestras seleccionadas obedecen a otros criterios de investigación. Se seleccionó como muestra representativa a 27 niños y niñas del primer grado de primaria, el cual se dividieron tanto para el grupo de control y grupo experimental.

Tabla 2. Muestra de estudiantes del primer grado de la I. E. Andrés Avelino Cáceres Chavinillo-Yarowilca- 2022.

Muestra	Niños	Niñas	Total
Puntualidad. G. EXPERIMENTAL	8	5	13
Respeto G. CONTROL	6	8	14
TOTAL	14	13	27

Nota. Tomado de nómina de matrícula de la I. E. Andrés Avelino Cáceres Chavinillo-2022.

3.4. Nivel y tipo de estudio

Nivel de investigación

Según Supo (2015) la presente investigación cumple con las características de un estudio de nivel explicativo, porque su finalidad será explicar cómo la psicomotricidad en función a la aplicación de los juegos recreativos evidencia mejoras en cada una de las dimensiones de trabajo. Además, aquí se plantea una relación de causa-efecto.

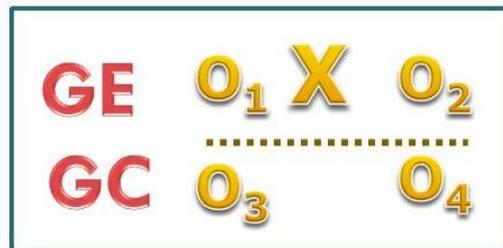
Tipo de investigación

El presente estudio es de tipo aplicado. Carrasco (2009) manifiesta que “este estudio se diferencia de las demás por tener propósitos prácticos inmediatos y bien

caracterizados, ya que su investigación es para actuar, transformar, modificar o producir cambios en un determinado sector de la realidad o el contexto educativo”.

3.5. Diseño de investigación

Según Sánchez y Reyes (2002) el diseño de la presente investigación es cuasi experimental con dos grupos de trabajo, puesto que contiene un grupo control y uno experimental, con un pre y pos test en ambos grupos, pero solo aplicado en el grupo experimental las sesiones de trabajo práctico.



Donde:

X = Variable experimental

O₁ O₃ = Mediciones pre-test de la variable dependiente

O₂ O₄ = Mediciones post-test de la variable dependiente

3.6. Métodos, técnicas e instrumentos

3.6.1. Técnica

Técnica de análisis bibliográfico

La presente técnica se usó con el fin de poder analizar las diversas fuentes bibliográficas relacionadas a la temática de los juegos y el desarrollo de la psicomotricidad en los niños, siendo estos libros, revistas, tesis, monografías, etc. de vital importancia.

Técnica de la Observación

Según Ñaupas et. al (2014) “la observación es el proceso de conocimiento en una realidad existente, que mediante el contacto directo con el fenómeno que

se busca conocer determinadas cualidades objetivas frente a una determinada situación”. Se utilizó esta técnica de forma estructurada ya que se evidencio las manifestaciones observables de los niños y niñas en las variables de estudio.

3.6.2. Instrumentos

Para la variable independiente:

Esta variable de intervención fue experimental, ya que se manipulo a través de juegos, actividades y estrategias significativas, ello con la aplicación de una serie de sesiones de aprendizaje, donde se plasmó las dimensiones de la psicomotricidad infantil.

Se trabajó 12 actividades de intervención práctica, distribuidos sistemáticamente a lo largo de desarrollo de la investigación.

Para la variable dependiente:

Lista de cotejo:

Para esta variable de estudio por ser considerado una de las más importantes, se validó una lista de cotejo con 30 ítems debidamente caracterizadas las dimensiones de la psicomotricidad. Se aplicó como pre y postes a los niños y niñas del primer grado de educación primaria, conociendo de esta manera el logro sistemático de las habilidades psicomotrices en los niños, ello en función a todo el plan experimental, ya que se evaluó como pre y pos test.

3.7. Validación y confiabilidad del instrumento

Para desarrollar todo el trabajo de campo de la presente investigación, se optó por elaborar y aplicar la lista de cotejo estructurando las dimensiones de la psicomotricidad, ello fue previamente diseñada, revisada y validada por todo un grupo de expertos especialistas de educación física. Asimismo, para desarrollar el trabajo de campo se

aplicó una serie de experiencias de aprendizaje vivencial en infantes de dicha institución educativa. El instrumento de investigación presentó características de validez de contenido y confiabilidad en los datos obtenidos en relación al instrumento aplicado.

3.8. Procedimiento

El trabajo de investigación se desarrolló bajo un procedimiento sistemático, desde un diagnóstico previo a través de una observación, el recojo de información, el análisis, la forma de estructuras las actividades e instrumentos de evaluación y finalmente el modo de presentar el informe que se sujeta a las normas establecida en la institución de educación superior.

3.9. Tabulación y análisis de datos

Se desarrolló el trabajo de procesamiento estadístico, ello a través del apoyo profesional en estadística e informática para presentar los resultados de la investigación. Ello con la finalidad de recoger información valiosa y su posterior análisis e interpretación estadística.

- Consistencia de la información: en función a todos los datos de campo debidamente validados y codificados para posterior procesamiento.
- Clasificación: En función a cada dimensión e ítems recogidos, ya que se valoró el nivel y trascendencia de cada ítem.
- La Codificación y tabulación: Para este aspecto se consideró todo un paquete de trabajo estadístico, considerado los cuadros y gráficos más relevantes por cada dimensión de trabajo. Asimismo, se consideró una prueba de hipótesis y así dar consistencia al informe final.

3.10. Consideraciones éticas

Los docentes y padres de familia de la Institución Educativa del distrito de Yarowilca son conocedores del procedimiento de aplicación del presente estudio investigativo. Todo esto como un elemento general de los criterios éticos establecidos por las Instituciones donde se aplicó y donde se prevé la orden de aplicabilidad.

La autorización fue aceptada en términos de estado consciente y voluntario por todos los docentes y padres de familia de los niños y niñas del primer grado de primaria. Estos documentos fueron firmados para su correspondiente verificación, por los sujetos de la muestra control y experimental.

CAPÍTULO IV. RESULTADO

En el presente capítulo se muestran resultados del trabajo de campo concerniente a la aplicación del programa juegos recreativos para mejorar la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo, provincia de Yarowilca en el periodo 2022. Asimismo, se presenta la prueba de hipótesis mediante un contraste no paramétrico por las características de los datos.

4.1 Escalas para evaluar el desarrollo de la psicomotricidad

Tabla 3

Escalas de valoración de ítems correspondiente a la psicomotricidad

Escalas	Puntaje
Nunca	1
A veces	2
Siempre	3

Tabla 4

Escalas de valoración de la psicomotricidad y sus dimensiones

Escalas	Puntaje
Deficiente	1
Regular	2
Sobresaliente	3

4.2 Tratamiento estadístico y análisis de datos

4.2.1 Base de datos

La base de datos corresponde a resultados del pretest y posttest de los grupos experimental y de control.

Tabla 5
Resultados del pretest del grupo experimental respecto a la psicomotricidad

Pretest del grupo experimental																																				
Nº	Dimensión 1 Esquema corporal						Dimensión 2 Lateralidad					Dimensión 3 Coordinación motora						Dimensión 4 Equilibrio						Dimensión 5 Respiración					Prom. general							
	Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Ítem 4	Ítem 5	Dimensión 1	Ítem 6	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9	Ítem 10	Ítem 11	Dimensión 2	Ítem 12	Ítem 13	Ítem 14	Ítem 15	Ítem 16	Ítem 17	Ítem 18	Ítem 19	Dimensión 3	Ítem 20	Ítem 21	Ítem 22	Ítem 23	Ítem 24	Ítem 25		Ítem 26	Dimensión 4	Ítem 27	Ítem 27	Ítem 29	Ítem 30	Dimensión 5
1	1	2	1	2	1	1	2	2	3	3	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2
2	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1
3	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1
4	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	3	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	3	1	2	1	2	3	2	2	2	2	3	2	2
5	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1
6	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	3	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2
7	2	1	2	2	1	2	2	2	2	3	3	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2
8	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1
9	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2
10	2	1	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	3	2	2
11	1	2	3	1	2	2	1	1	3	3	3	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2
12	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2
13	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1

Tabla 6

Resultados del pretest del grupo de control respecto a la psicomotricidad

Pretest del grupo de control																																				
Nº	Dimensión 1 Esquema corporal						Dimensión 2 Lateralidad						Dimensión 3 Coordinación motora						Dimensión 4 Equilibrio						Dimensión 5 Respiración					Prom. general						
	Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Ítem 4	Ítem 5	Dimensión 1	Ítem 6	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9	Ítem 10	Ítem 11	Dimensión 2	Ítem 12	Ítem 13	Ítem 14	Ítem 15	Ítem 16	Ítem 17	Ítem 18	Ítem 19	Dimensión 3	Ítem 20	Ítem 21	Ítem 22	Ítem 23	Ítem 24	Ítem 25	Ítem 26		Dimensión 4	Ítem 27	Ítem 27	Ítem 29	Ítem 30	Dimensión 5
1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1
2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	3	1	2	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2
3	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1
4	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	3	1	1	1	1	2	1	1	1
5	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2
6	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1
7	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2
8	2	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	3	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2
9	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1
10	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	3	2	2
11	1	2	2	1	2	2	1	1	1	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2
12	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2
13	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	1	3	2	2	2
14	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1

Tabla 8

Resultados del postest del grupo de control respecto a la psicomotricidad

Postest del grupo de control																																					
Nº	Dimensión 1 Esquema corporal						Dimensión 2 Lateralidad						Dimensión 3 Coordinación motora						Dimensión 4 Equilibrio						Dimensión 5 Respiración					Prom. general							
	Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Ítem 4	Ítem 5	Dimensión 1	Ítem 6	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9	Ítem 10	Ítem 11	Dimensión 2	Ítem 12	Ítem 13	Ítem 14	Ítem 15	Ítem 16	Ítem 17	Ítem 18	Ítem 19	Dimensión 3	Ítem 20	Ítem 21	Ítem 22	Ítem 23	Ítem 24	Ítem 25	Ítem 26		Dimensión 4	Ítem 27	Ítem 27	Ítem 29	Ítem 30	Dimensión 5	
1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	1	3	2	2	2	
2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	3	1	2	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	
3	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	
4	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	
5	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	3	2	3	2	2	2	
6	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	
7	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	
8	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
9	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	
10	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	3	2	2	
11	1	2	2	1	2	2	1	1	1	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	
12	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	
13	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	1	3	2	2	2	
14	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1

4.2.2 Resultados del pretest sobre la psicomotricidad

Tabla 7

Resultados del pretest de los grupos experimental y de control sobre la psicomotricidad en estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo, Yarowilca 2022.

Escala		Grupo experimental		Grupo de control	
		fi	%	fi	%
Deficiente	1	5	38%	6	43%
Regular	2	8	62%	8	57%
Sobresaliente	3	0	0%	0	0%
Total		13	100%	14	100%

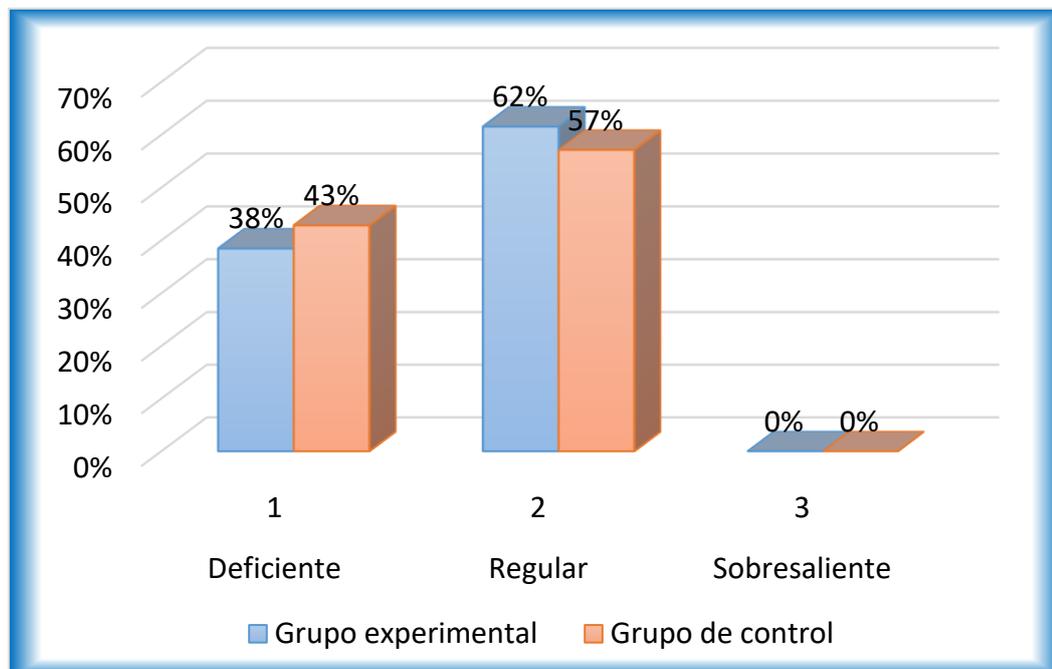


Figura 1:

Resultados del pretest de los grupos experimental y de control sobre la psicomotricidad en estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo, Yarowilca 2022

Interpretación

La tabla y figura muestran resultados generales del pretest de los grupos experimental y de control, concerniente a la variable psicomotricidad, en estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo, provincia de Yarowilca en el periodo 2022.

En el grupo experimental el 38% de las unidades de análisis se ubicaron en la escala **deficiente**, el 62% en **regular** y ninguno en **sobresaliente**. En el grupo de control el 43% se ubicaron en **deficiente**, el 57% en **regular** y ninguno en **sobresaliente**. Los resultados muestran que en un inicio las unidades de análisis de ambos grupos no mostraban de forma sobresaliente cualidades en el desarrollo de su psicomotricidad en lo que concierne al esquema corporal, lateralidad, coordinación motora, equilibrio, ni respiración.

Tabla 8
Resultados del pretest de los grupos experimental y de control, dimensión 1: esquema corporal.

Escala		Grupo experimental		Grupo de control	
		fi	%	fi	%
Deficiente	1	6	46%	7	50%
Regular	2	7	54%	7	50%
Sobresaliente	3	0	0%	0	0%
Total		13	100%	14	100%

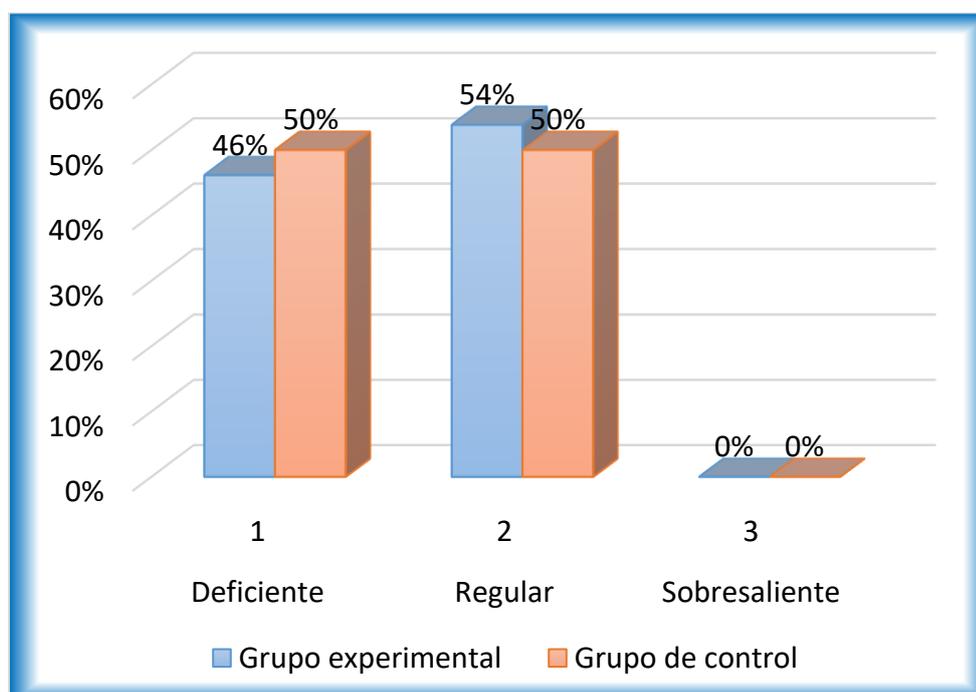


Figura 2: *Resultados del pretest de los grupos experimental y de control, dimensión 1: esquema corporal.*

Interpretación

La tabla y figura muestran resultados generales del pretest de los grupos experimental y de control, concerniente a la dimensión 1: esquema corporal, en estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo, provincia de Yarowilca en el periodo 2022.

En el grupo experimental, en un inicio, el 46% de las unidades de análisis se encontraban en la escala de **deficiente**, el 54% en **regular** y ninguno en **sobresaliente**. En el grupo de control, el 50% de estudiantes se encontraban en **deficiente**, el otro 50% en **regular** y ninguno en **sobresaliente**. Estos resultados indican que, en el esquema corporal en un inicio, los estudiantes aún no mostraban de forma pertinente identificar y localizar las partes de su cuerpo, asimismo, realizar los movimientos de sus miembros superiores, realizar movimientos con la cabeza, realizar flexiones con la columna vertebral, ni realizar movimientos con las articulaciones en general.

Tabla 9
Resultados del pretest de los grupos experimental y de control, dimensión 2:
lateralidad

Escala		Grupo experimental		Grupo de control	
		fi	%	fi	%
Deficiente	1	5	38%	7	50%
Regular	2	8	62%	7	50%
Sobresaliente	3	0	0%	0	0%
Total		13	100%	14	100%

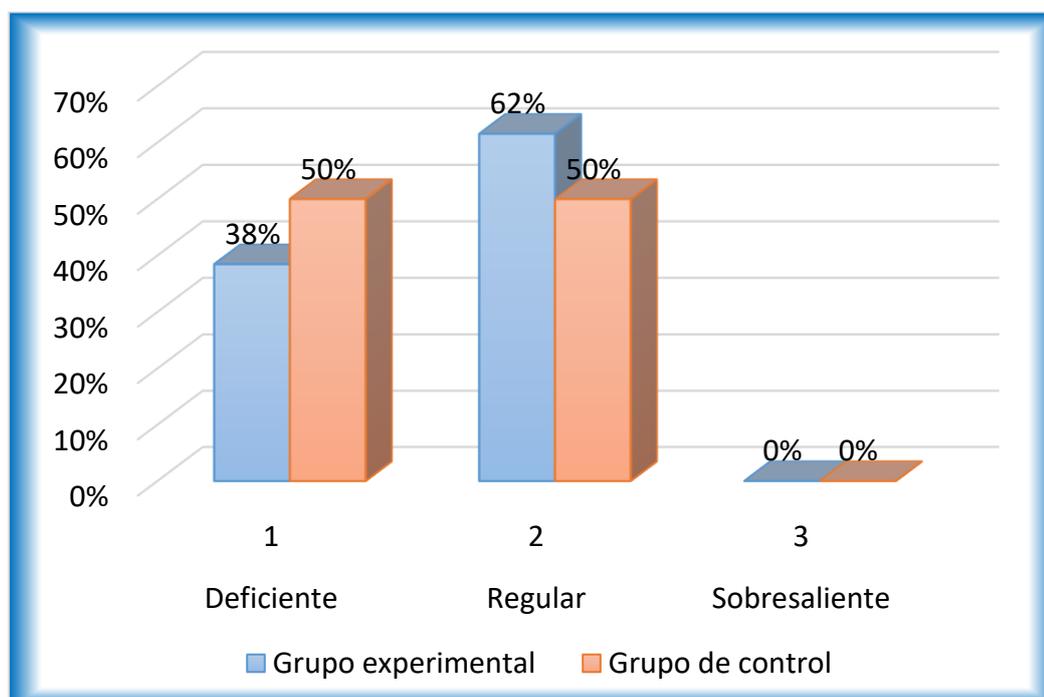


Figura 3: Resultados del pretest de los grupos experimental y de control, dimensión 2: lateralidad.

Interpretación

La tabla y figura muestran resultados generales del pretest de los grupos experimental y de control, concerniente a la dimensión 2: lateralidad, en estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo, provincia de Yarowilca en el periodo 2022.

En el grupo experimental, en un inicio, el 38% de las unidades de análisis se encontraban en la escala de **deficiente**, el 62% en **regular** y ninguno en **sobresaliente**. En el grupo de control, el 50% de estudiantes se encontraban en **deficiente**, el otro 50% en **regular** y ninguno en **sobresaliente**. Estos resultados indican que, en la lateralidad en un inicio, los estudiantes aún no mostraban de forma pertinente arrastrarse, reptar, rodar ni lanzar objetos desde la posición echada; asimismo, cruzar sus piernas, ponerse de cuatro patas. realizar el salto de rana, trotar, ni gatear desde la posición de cuclillas; del mismo modo, realizar saltos con cuerda, trepar, hacer volteretas, realizar marcha lenta ni rápida desde la posición parada.

Tabla 10

Resultados del pretest de los grupos experimental y de control, dimensión 3: coordinación motora

Escala		Grupo experimental		Grupo de control	
		fi	%	fi	%
Deficiente	1	5	38%	5	36%
Regular	2	8	62%	9	64%
Sobresaliente	3	0	0%	0	0%
Total		13	100%	14	100%

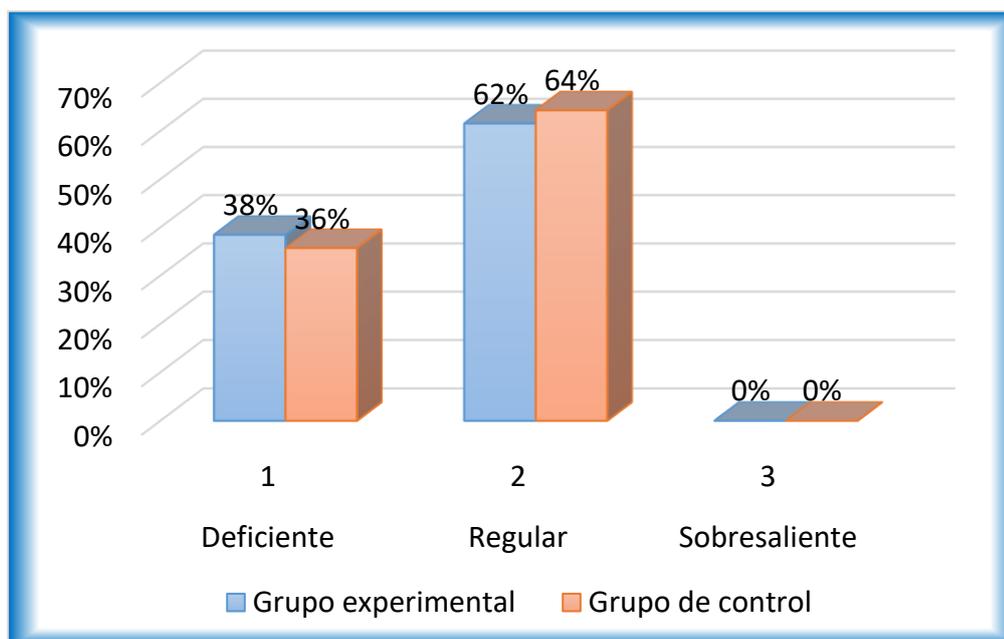


Figura 4: *Resultados del pretest de los grupos experimental y de control, dimensión 3: coordinación motora.*

Interpretación

La tabla y figura muestran resultados generales del pretest de los grupos experimental y de control, concerniente a la dimensión 3: coordinación motora, en estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo, provincia de Yarowilca en el periodo 2022.

En el grupo experimental, en un inicio, el 38% de las unidades de análisis se encontraban en la escala de **deficiente**, el 62% en **regular** y ninguno en **sobresaliente**. En el grupo de control, el 36% de estudiantes se encontraban en **deficiente**, el 64% en **regular** y ninguno en **sobresaliente**. Estos resultados indican que, en la coordinación motora en un inicio, los estudiantes aún no mostraban de forma pertinente correr por líneas marcadas sin salirse, así como por curvas paralelas, también caminar con los brazos extendidos, teniendo en las manos objetos; de la misma manera, imitar a determinados animales en sus marchas, caminar con los ojos vendados, realizar distintas distancias corriendo, contabilizando el tiempo que tarda; asimismo, jugar a lanzar objetos a una caja con una abertura, jugar con otro compañero a coger y lanzar la pelota, subir y bajar escaleras con rapidez, del mismo modo, dar patadas a la pelota en una dirección determinada.

Tabla 11
Resultados del pretest de los grupos experimental y de control, dimensión 4: equilibrio.

Escala		Grupo experimental		Grupo de control	
		fi	%	fi	%
Deficiente	1	6	46%	6	43%
Regular	2	7	54%	8	57%
Sobresaliente	3	0	0%	0	0%
Total		13	100%	14	100%

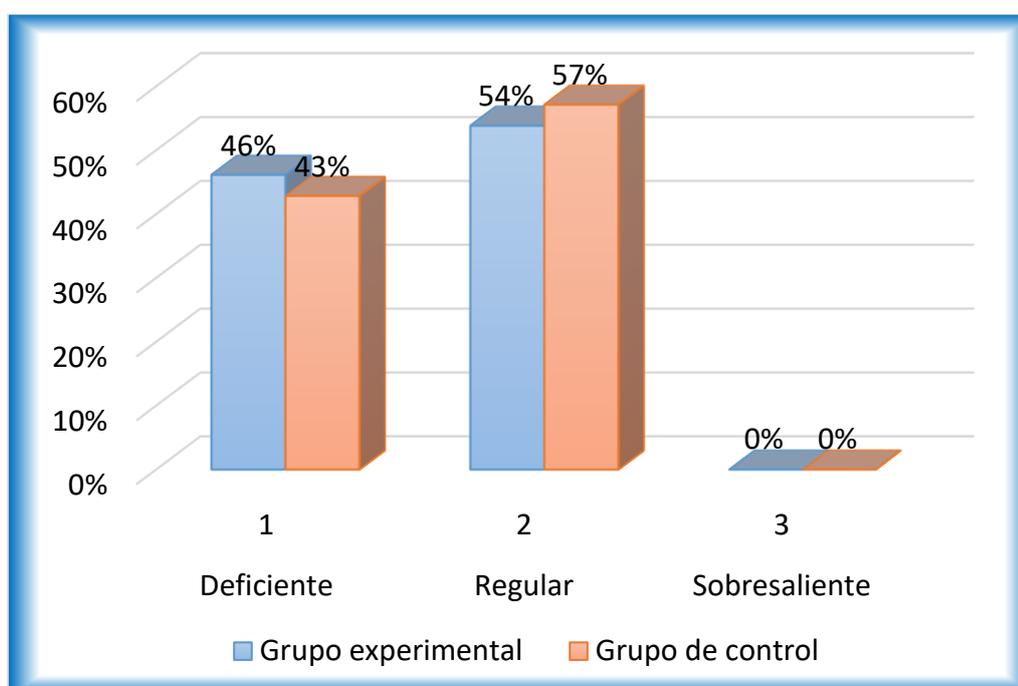


Figura 5: Resultados del pretest de los grupos experimental y de control, dimensión 4: equilibrio.

Interpretación

La tabla y figura muestran resultados generales del pretest de los grupos experimental y de control, concerniente a la dimensión 4: equilibrio, en estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo, provincia de Yarowilca en el periodo 2022.

En el grupo experimental, en un inicio, el 46% de las unidades de análisis se encontraban en la escala de **deficiente**, el 54% en **regular** y ninguno en **sobresaliente**. En el grupo de control, el 43% de estudiantes se encontraban en **deficiente**, el 57% en **regular** y ninguno en **sobresaliente**. Estos resultados indican que, en equilibrio en un inicio, los estudiantes aún no mostraban de forma pertinente permanecer de pie con el otro pie levantado durante un tiempo prudente, mantenerse de puntillas al menos 5 segundos, mantener un objeto sobre su cabeza durante un tiempo, avanzar sobre una línea del suelo sin dejar de pisarla, avanzar sobre cuadros tratando de no pisar las rayas, saltar sobre una colchoneta sin perder el equilibrio, caminar sobre una línea de espaldas, ni pisar los peldaños de una escalera tumbada en el suelo.

Tabla 12

Resultados del pretest de los grupos experimental y de control, dimensión 5: respiración.

Escala		Grupo experimental		Grupo de control	
		fi	%	fi	%
Deficiente	1	5	38%	5	36%
Regular	2	8	62%	9	64%
Sobresaliente	3	0	0%	0	0%
Total		13	100%	14	100%

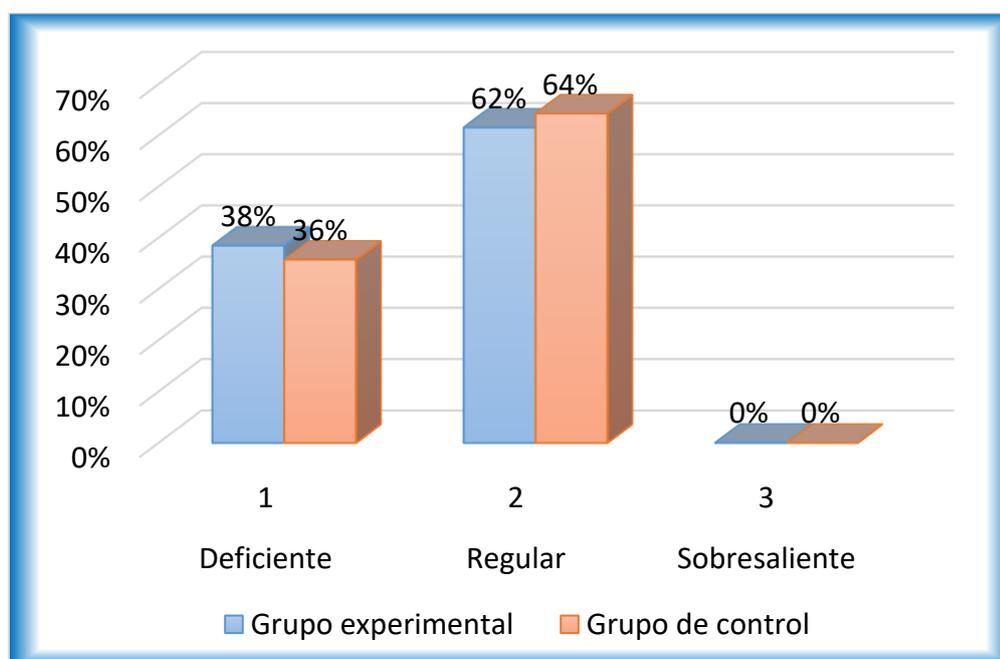


Figura 6: *Resultados del pretest de los grupos experimental y de control, dimensión 5: respiración.*

Interpretación

La tabla y figura muestran resultados generales del pretest de los grupos experimental y de control, concerniente a la dimensión 5: respiración, en estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo, provincia de Yarowilca en el periodo 2022.

En el grupo experimental, en un inicio, el 38% de las unidades de análisis se encontraban en la escala de **deficiente**, el 62% en **regular** y ninguno en **sobresaliente**. En el grupo de control, el 36% de estudiantes se encontraban en **deficiente**, el 64% en **regular** y ninguno en **sobresaliente**. Estos resultados indican que, en respiración en un inicio, los estudiantes aún no mostraban de forma pertinente sentir con sus manos como se hincha y deshincha su abdomen, también, comprobar con sus manos en el tórax su movimiento al respirar, practicar los ejercicios de inspiración y espiración, asimismo, beber líquidos con sorbete.

4.2.3 Resultados del postest sobre la psicomotricidad

Tabla 13

Resultados del postest de los grupos experimental y de control sobre la psicomotricidad en estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo, Yarowilca 2022.

Escala		Grupo experimental		Grupo de control	
		fi	%	fi	%
Deficiente	1	0	0%	5	36%
Regular	2	2	15%	9	64%
Sobresaliente	3	11	85%	0	0%
Total		13	100%	14	100%

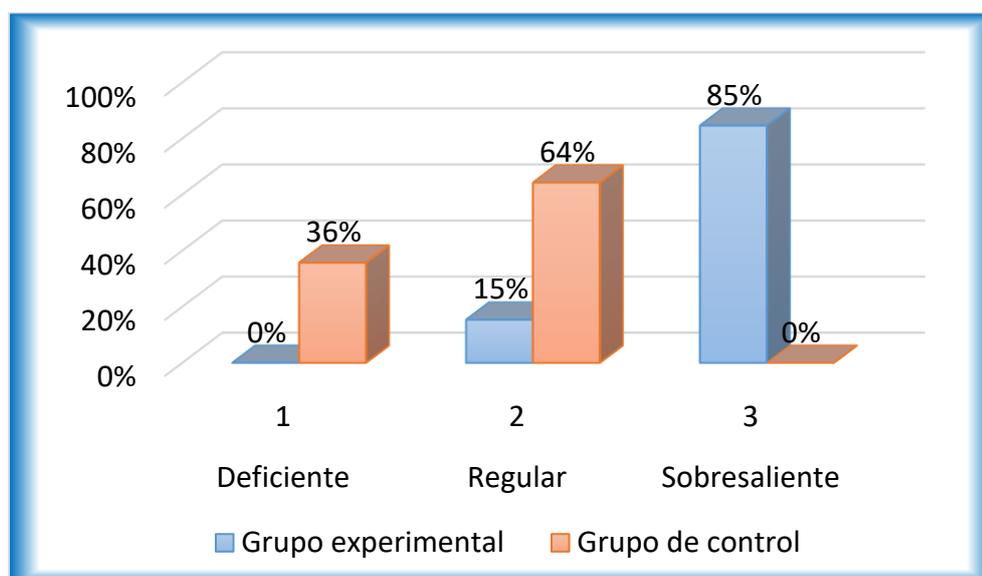


Figura 7: *Resultados del postest de los grupos experimental y de control sobre la psicomotricidad en estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo, Yarowilca 2022.*

Interpretación

La tabla y figura muestran resultados generales del posttest de los grupos experimental y de control, concerniente a la variable psicomotricidad, en estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo, provincia de Yarowilca en el periodo 2022.

En el grupo experimental el 85% alcanzó la escala de **sobresaliente** en psicomotricidad, el 15% la escala de **regular** y ninguno se quedó en **deficiente**. En el grupo de control el 64% solamente alcanzaron la escala de **regular**, el 36% se quedó en **deficiente** y ninguno se ubicó en sobresaliente. Estos resultados muestran que con la aplicación del programa de juegos recreativos el grupo experimental logró mejores resultados, frente al grupo de control, en lo que concierne al esquema corporal, lateralidad, coordinación motora, equilibrio y respiración.

Tabla 14

Resultados del postest de los grupos experimental y de control, dimensión 1: esquema corporal

Escala		Grupo experimental		Grupo de control	
		fi	%	fi	%
Deficiente	1	0	0%	5	36%
Regular	2	4	31%	9	64%
Sobresaliente	3	9	69%	0	0%
Total		13	100%	14	100%

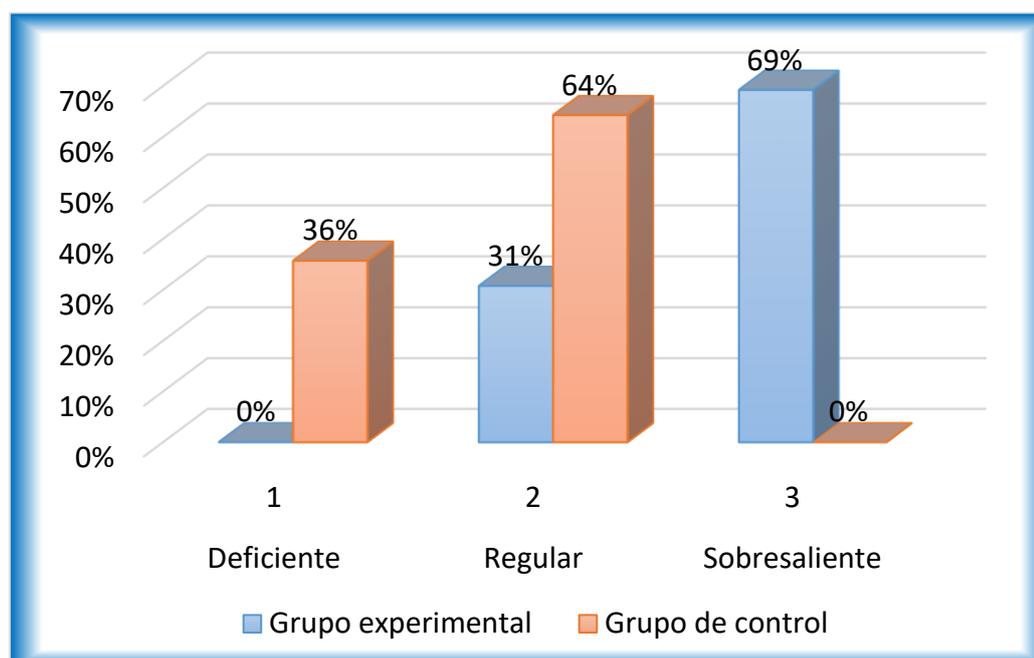


Figura 8: *Resultados del postest de los grupos experimental y de control, dimensión 1: esquema corporal.*

Interpretación

La tabla y figura muestran resultados generales del posttest de los grupos experimental y de control, concerniente a la dimensión 1: esquema corporal, en estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo, provincia de Yarowilca en el periodo 2022.

En el grupo experimental el 69% alcanzó la escala de **sobresaliente** en el desarrollo del esquema corporal; el 31% la escala de **regular** y ninguno se quedó en **deficiente**. En el grupo de control el 36% se quedó en la escala de **deficiente**, el 64% en **regular** y ninguno se ubicó en **sobresaliente**. Estos resultados muestran que con la aplicación del programa de juegos recreativos el grupo experimental logró mejores resultados, frente al grupo de control en el esquema corporal, es decir, los estudiantes del grupo experimental mostraron mejor pertinencia para identificar y localizar las partes de su cuerpo, asimismo, realizar los movimientos de sus miembros superiores, realizar movimientos con la cabeza, realizar flexiones con la columna vertebral y realizar movimientos con las articulaciones en general.

Tabla 15

Resultados del postest de los grupos experimental y de control, dimensión 2: lateralidad

Escala		Grupo experimental		Grupo de control	
		fi	%	fi	%
Deficiente	1	0	0%	5	36%
Regular	2	2	15%	9	64%
Sobresaliente	3	11	85%	0	0%
Total		13	100%	14	100%

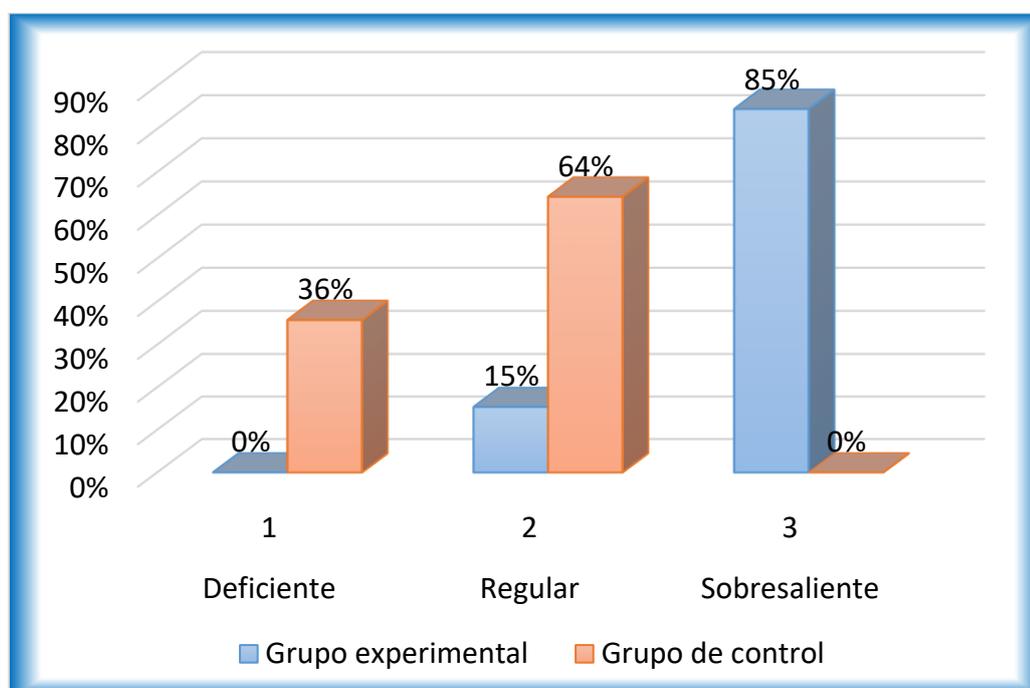


Figura 9: *Resultados del postest de los grupos experimental y de control, dimensión 2: lateralidad.*

Interpretación

La tabla y figura muestran resultados generales del posttest de los grupos experimental y de control, concerniente a la dimensión 2: lateralidad, en estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo, provincia de Yarowilca en el periodo 2022.

En el grupo experimental el 85% alcanzó la escala de **sobresaliente** en el desarrollo de la lateralidad; el 15% la escala de **regular** y ninguno se quedó en **deficiente**. En el grupo de control el 36% se quedó en la escala de **deficiente**, el 64% en **regular** y ninguno se ubicó en **sobresaliente**. Estos resultados muestran que con la aplicación del programa de juegos recreativos el grupo experimental logró mejores resultados, frente al grupo de control en lateralidad, es decir, los estudiantes del grupo experimental mostraron mejor pertinencia para arrastrarse, reptar, rodar y lanzar objetos desde la posición echada; asimismo, cruzar sus piernas, ponerse de cuatro patas. realizar el salto de rana, trotar y gatear desde la posición de cuclillas; del mismo modo, realizar saltos con cuerda, trepar, hacer volteretas, realizar marcha lenta y rápida desde la posición parada.

Tabla 16

Resultados del postest de los grupos experimental y de control, dimensión 3: coordinación motora

Escala		Grupo experimental		Grupo de control	
		fi	%	fi	%
Deficiente	1	0	0%	4	29%
Regular	2	5	38%	10	71%
Sobresaliente	3	8	62%	0	0%
Total		13	100%	14	100%

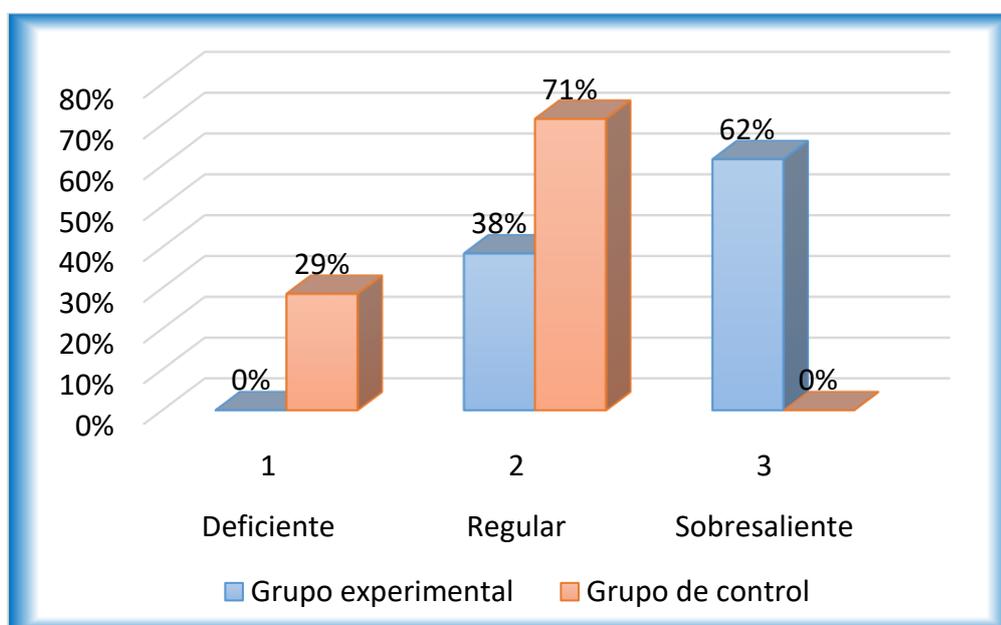


Figura 10: *Resultados del postest de los grupos experimental y de control, dimensión 3: coordinación motora.*

Interpretación

La tabla y figura muestran resultados generales del posttest de los grupos experimental y de control, concerniente a la dimensión 3: coordinación motora, en estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo, provincia de Yarowilca en el periodo 2022.

En el grupo experimental el 62% alcanzó la escala de **sobresaliente** en el desarrollo de la coordinación motora; el 38% la escala de **regular** y ninguno se quedó en **deficiente**. En el grupo de control el 29% se quedó en la escala de **deficiente**, el 71% en **regular** y ninguno se ubicó en **sobresaliente**. Estos resultados muestran que con la aplicación del programa de juegos recreativos el grupo experimental logró mejores resultados, frente al grupo de control en coordinación motora, es decir, los estudiantes del grupo experimental mostraron mejor pertinencia para correr por líneas marcadas sin salirse, así como por curvas paralelas, también caminar con los brazos extendidos, teniendo en las manos objetos; de la misma manera, imitar a determinados animales en sus marchas, caminar con los ojos vendados, realizar distintas distancias corriendo, contabilizando el tiempo que tarda; asimismo, jugar a lanzar objetos a una caja con una abertura, jugar con otro compañero a coger y lanzar la pelota, subir y bajar escaleras con rapidez, del mismo modo, dar patadas a la pelota en una dirección determinada.

Tabla 17

Resultados del postest de los grupos experimental y de control, dimensión 4: equilibrio

Escala		Grupo experimental		Grupo de control	
		fi	%	fi	%
Deficiente	1	0	0%	6	43%
Regular	2	5	38%	8	57%
Sobresaliente	3	8	62%	0	0%
Total		13	100%	14	100%

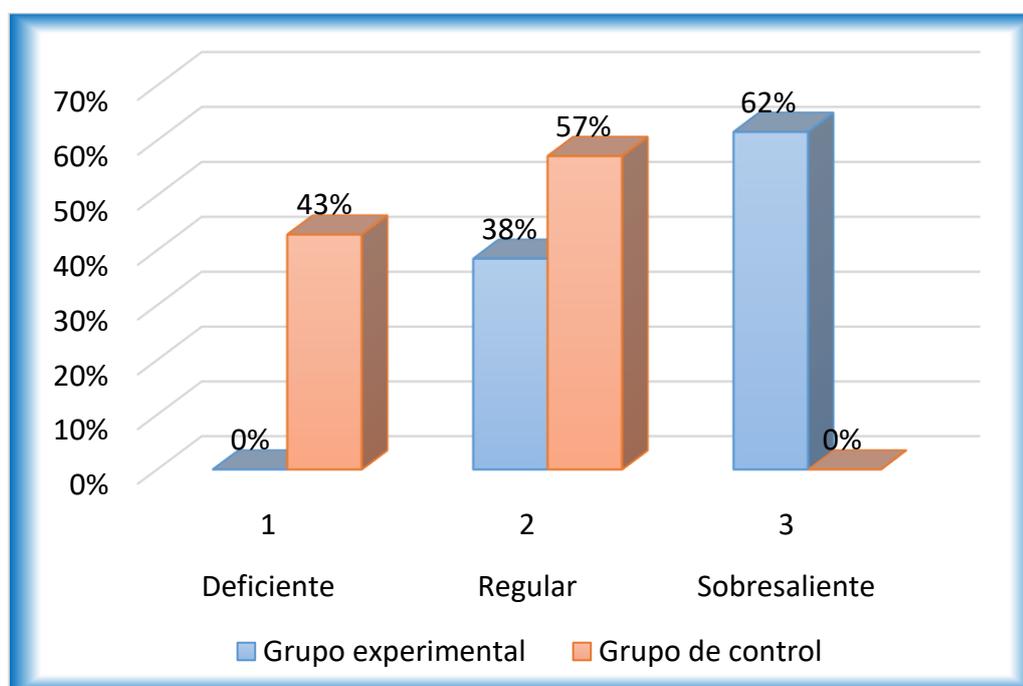


Figura 11: *Resultados del postest de los grupos experimental y de control, dimensión 4: equilibrio.*

Interpretación

La tabla y figura muestran resultados generales del posttest de los grupos experimental y de control, concerniente a la dimensión 4: equilibrio, en estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo, provincia de Yarowilca en el periodo 2022.

En el grupo experimental el 62% alcanzó la escala de **sobresaliente** en el desarrollo de equilibrio; el 38% la escala de **regular** y ninguno se quedó en **deficiente**. En el grupo de control el 43% se quedó en la escala de **deficiente**, el 57% en **regular** y ninguno se ubicó en **sobresaliente**. Estos resultados muestran que con la aplicación del programa de juegos recreativos el grupo experimental logró mejores resultados, frente al grupo de control en la dimensión equilibrio, es decir, los estudiantes del grupo experimental mostraron mejor pertinencia para permanecer de pie con el otro pie levantado durante un tiempo prudente, mantenerse de puntillas al menos 5 segundos, mantener un objeto sobre su cabeza durante un tiempo, avanzar sobre una línea del suelo sin dejar de pisarla, avanzar sobre cuadros tratando de no pisar las rayas, saltar sobre una colchoneta sin perder el equilibrio, caminar sobre una línea de espaldas, ni pisar los peldaños de una escalera tumbada en el suelo.

Tabla 18

Resultados del postest de los grupos experimental y de control, dimensión 5: respiración

Escala		Grupo experimental		Grupo de control	
		fi	%	fi	%
Deficiente	1	0	0%	5	36%
Regular	2	2	15%	9	64%
Sobresaliente	3	11	85%	0	0%
Total		13	100%	14	100%

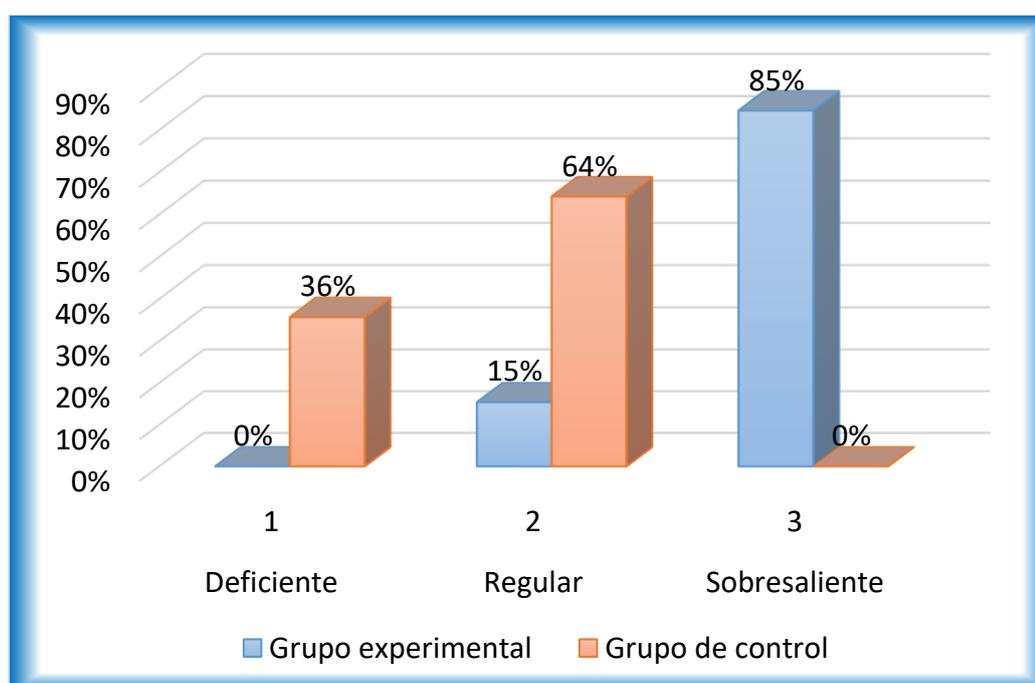


Figura 12: *Resultados del postest de los grupos experimental y de control, dimensión 5: respiración.*

Interpretación

La tabla y figura muestran resultados generales del posttest de los grupos experimental y de control, concerniente a la dimensión 5: respiración, en estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo, provincia de Yarowilca en el periodo 2022.

En el grupo experimental el 85% alcanzó la escala de **sobresaliente** en respiración; el 15% la escala de **regular** y ninguno se quedó en **deficiente**. En el grupo de control el 36% se quedó en la escala de **deficiente**, el 64% en **regular** y ninguno se ubicó en **sobresaliente**. Estos resultados muestran que con la aplicación del programa de juegos recreativos el grupo experimental logró mejores resultados, frente al grupo de control en la dimensión respiración, es decir, los estudiantes del grupo experimental mostraron mejor pertinencia para sentir con sus manos como se hincha y deshinchas su abdomen, también, comprobar con sus manos en el tórax su movimiento al respirar, practicar los ejercicios de inspiración y espiración, asimismo, beber líquidos con sorbete.

4.3 Prueba de hipótesis

A continuación, se presenta la contrastación de las hipótesis, general y específicas.

4.3.1 Prueba de normalidad para la contrastación de la hipótesis general

Hipótesis nula (de normalidad)

Los datos se aproximan a una distribución normal.

Hipótesis alternativa (de normalidad)

Los datos no se aproximan a una distribución normal.

Tabla 19

Normalidad para la contratación de hipótesis general

	Pruebas de normalidad ^a					
	Kolmogorov-Smirnov ^b			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Variable dependiente en general. Grupo experimental	,505	13	,000	,446	13	,000
Variable dependiente en general. Grupo de control	,407	14	,000	,616	14	,000

a. Posttest

b. Corrección de significación de Lilliefors

Decisión:

Según Shapiro Wilk, los valores de normalidad (sig.) son menores que $\alpha=0,05$, entonces se rechaza la hipótesis nula; en ese sentido, se afirma que los datos no se aproximan a una distribución normal. La prueba orienta la realización de una prueba no paramétrica, en este caso con U de Mann-Withney.

4.3.1 Prueba de normalidad para la contrastación de las hipótesis específicas

Hipótesis nula (de normalidad)

Los datos se aproximan a una distribución normal.

Hipótesis alternativa (de normalidad)

Los datos no se aproximan a una distribución normal.

Valores de normalidad para la contrastación de hipótesis específicas:

Tabla 20

Normalidad del posttest del grupo experimental para pruebas específicas

	Pruebas de normalidad ^a					
	Kolmogorov-Smirnov ^b			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Puntuaciones específicas 1	,431	13	,000	,592	13	,000
Puntuaciones específicas 2	,505	13	,000	,446	13	,000
Puntuaciones específicas 3	,392	13	,000	,628	13	,000
Puntuaciones específicas 4	,392	13	,000	,628	13	,000
Puntuaciones específicas 5	,505	13	,000	,446	13	,000

a. Posttest = Grupo experimental

b. Corrección de significación de Lilliefors

Tabla 21*Valores de normalidad del postest del grupo de control para pruebas específicas*

	Pruebas de normalidad^a					
	Kolmogorov-Smirnov ^b			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Puntuaciones específicas 1	,407	14	,000	,616	14	,000
Puntuaciones específicas 2	,407	14	,000	,616	14	,000
Puntuaciones específicas 3	,443	14	,000	,576	14	,000
Puntuaciones específicas 4	,369	14	,000	,639	14	,000
Puntuaciones específicas 5	,407	14	,000	,616	14	,000

a. Postest = Grupo de control

b. Corrección de significación de Lilliefors

Decisión:

Los valores de normalidad (sig), en todos los casos, son menores que $\alpha=0,05$, entonces, se rechaza la hipótesis nula; en ese sentido se afirma que los datos no se aproximan a una distribución normal. También se orienta a la realización de una prueba no paramétrica en cada caso, por las características de los datos se utilizó U de Mann-Withney.

4.3.2 Contrastación de la hipótesis general**a. Hipótesis**

H₀ La aplicación del programa de juegos recreativos no mejora significativamente la psicomotricidad de los estudiantes del primer

grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo-Yarowilca- 2022.

$$H_0: \mu_e \leq \mu_c$$

H₁: La aplicación del programa de juegos recreativos mejora significativamente la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo-Yarowilca- 2022.

$$H_1: \mu_e > \mu_c$$

Donde:

H₀ = Hipótesis nula

H₁ = Hipótesis alternativa

b. Nivel de significancia de la prueba y nivel de confiabilidad

✓ **Nivel de significancia:** $\alpha = 0,05$

✓ **Nivel de confiabilidad:** $1 - \alpha = 0,95$

c. Estadístico de prueba: U de Mann-Witney

d. Estimación del p-valor

El valor del estadístico de prueba se obtuvo con software SPSS - 25:

Tabla 22

Estimación del p-valor en la prueba de hipótesis general

Estadísticos de prueba^a

Hipótesis general

U de Mann-Whitney	9,000
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: Postest

e. **Decisión:**

Como el p-valor de la prueba (0,00) es menor que $\alpha = 0,05$; se rechaza la hipótesis nula y se afirma que la aplicación del programa de juegos recreativos mejora significativamente la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo, provincia de Yarowilca.

4.3.3 Contrastación de hipótesis específicas

4.3.4.1 Contrastación de la hipótesis específica 1

a. **Hipótesis**

H₀: La aplicación del programa de juegos recreativos no mejora significativamente el esquema corporal de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo-Yarowilca- 2022.

$$\mathbf{H_0: } \mu_e \leq \mu_c$$

H₁: La aplicación del programa de juegos recreativos mejora significativamente el esquema corporal de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo-Yarowilca- 2022.

$$\mathbf{H_1: } \mu_e > \mu_c$$

Donde:

H₀ = Hipótesis nula

H₁ = Hipótesis alternativa

b. **Nivel de significancia de la prueba y nivel de**

confiabilidad

- Nivel de significancia: $\alpha = 0,05$
- Nivel de confiabilidad: $1 - \alpha = 0,95$

c. **Estadístico de prueba:** U de Mann-Witney

d. **Estimación del p-valor**

El valor del estadístico de prueba se obtuvo con software SPSS - 25:

Tabla 23

Estimación del p-valor en la prueba de hipótesis general

Estadísticos de prueba^a

	Hipótesis específica 1
U de Mann-Whitney	18,000
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: Postest

e. **Decisión:**

Como el p-valor de la prueba (0,00) es menor que $\alpha = 0,05$; se rechaza la hipótesis nula y se afirma que la aplicación del programa de juegos recreativos mejora significativamente el esquema corporal de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo, provincia de Yarowilca.

4.3.4.2 Contrastación de la hipótesis específica 2

a. **Hipótesis**

H₀ La aplicación del programa de juegos recreativos no mejora significativamente la lateralidad de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución

Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo-
Yarowilca- 2022.

$$\mathbf{H_0:} \quad \mu_e \leq \mu_c$$

H₁: La aplicación del programa de juegos recreativos mejora significativamente la lateralidad de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo- Yarowilca- 2022.

$$\mathbf{H_1:} \quad \mu_e > \mu_c$$

Donde:

H₀ = Hipótesis nula

H₁ = Hipótesis alternativa

b. Nivel de significancia de la prueba y nivel de confiabilidad

✓ **Nivel de significancia:** $\alpha = 0,05$

✓ **Nivel de confiabilidad:** $1 - \alpha = 0,95$

c. Estadístico de prueba: U de Mann-Witney

d. Estimación del p-valor

El valor del estadístico de prueba se obtuvo con software

SPSS - 25:

Tabla 24*Estimación del p-valor en la prueba de hipótesis general*

Estadísticos de prueba^a	
Hipótesis específica 2	
U de Mann-Whitney	9,000
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: Postest

e. Decisión:

Como el p-valor de la prueba (0,00) es menor que $\alpha = 0,05$; se rechaza la hipótesis nula y se afirma que la aplicación del programa de juegos recreativos mejora significativamente la lateralidad de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo, provincia de Yarowilca.

4.3.4.3 Contrastación de la hipótesis específica 3**a. Hipótesis**

H₀ La aplicación del programa de juegos recreativos no mejora significativamente la coordinación motora de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo-Yarowilca-2022.

$$\mathbf{H_0:} \quad \mu_e \leq \mu_c$$

H₁: La aplicación del programa de juegos recreativos mejora significativamente la coordinación motora de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo-Yarowilca-2022.

$$H_1: \mu_e > \mu_c$$

Donde:

H_0 = Hipótesis nula

H_1 = Hipótesis alternativa

b. Nivel de significancia de la prueba y nivel de confiabilidad

✓ Nivel de significancia: $\alpha = 0,05$

✓ Nivel de confiabilidad: $1 - \alpha = 0,95$

c. Estadístico de prueba: U de Mann-Witney

d. Estimación del p-valor

El valor del estadístico de prueba se obtuvo con software SPSS - 25:

Tabla 25

Estimación del p-valor en la prueba de hipótesis general

Estadísticos de prueba^a

	Hipótesis específica 3
U de Mann-Whitney	25,000
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: Postest

e. Decisión:

Como el p-valor de la prueba (0,00) es menor que $\alpha = 0,05$; se rechaza la hipótesis nula y se afirma que la aplicación del programa de juegos recreativos mejora significativamente la coordinación motora de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres

Chavinillo, provincia de Yarowilca.

4.3.4.4 Contrastación de la hipótesis específica 4

a. Hipótesis

H₀ La aplicación del programa de juegos recreativos no mejora significativamente el equilibrio de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo-Yarowilca- 2022.

$$\mathbf{H_0:} \quad \mu_e \leq \mu_c$$

H₁: La aplicación del programa de juegos recreativos mejora significativamente el equilibrio de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo-Yarowilca- 2022.

$$\mathbf{H_1:} \quad \mu_e > \mu_c$$

Donde:

H₀ = Hipótesis nula

H₁ = Hipótesis alternativa

b. Nivel de significancia de la prueba y nivel de confiabilidad

✓ **Nivel de significancia:** $\alpha = 0,05$

✓ **Nivel de confiabilidad:** $1 - \alpha = 0,95$

c. Estadístico de prueba: U de Mann-Witney

d. Estimación del p-valor

El valor del estadístico de prueba se obtuvo con software SPSS - 25:

Tabla 26*Estimación del p-valor en la prueba de hipótesis general*

Estadísticos de prueba^a	
Hipótesis específica 4	
U de Mann-Whitney	20,000
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: Postest

e. Decisión:

Como el p-valor de la prueba (0,00) es menor que $\alpha = 0,05$; se rechaza la hipótesis nula y se afirma que la aplicación del programa de juegos recreativos mejora significativamente el equilibrio de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo, provincia de Yarowilca.

4.3.4.5 Contratación de la hipótesis específica 5**a. Hipótesis**

H₀ La aplicación del programa de juegos recreativos no mejora significativamente la respiración de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo-Yarowilca- 2022.

$$\mathbf{H_0:} \quad \mu_e \leq \mu_c$$

H₁: La aplicación del programa de juegos recreativos mejora significativamente la respiración de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la

Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres
Chavinillo-Yarowilca- 2022.

$$H_1: \mu_e > \mu_c$$

Donde:

H_0 = Hipótesis nula

H_1 = Hipótesis alternativa

b. **Nivel de significancia de la prueba y nivel de confiabilidad**

- **Nivel de significancia:** $\alpha = 0,05$
- **Nivel de confiabilidad:** $1 - \alpha = 0,95$

c. **Estadístico de prueba:** U de Mann-Witney

d. **Estimación del p-valor**

El valor del estadístico de prueba se obtuvo con software SPSS - 25:

Tabla 27

Estimación del p-valor en la prueba de hipótesis general

Estadísticos de prueba^a

	Hipótesis específica 5
U de Mann-Whitney	9,000
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: Postest

e. **Decisión:**

Como el p-valor de la prueba (0,00) es menor que $\alpha = 0,05$; se rechaza la hipótesis nula y se afirma que la aplicación del programa de juegos recreativos mejora

significativamente la respiración de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo, provincia de Yarowilca.

CAPÍTULO V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

El resultado final del estudio de investigación permitió realizar una contrastación con los referentes teóricos, los objetivos e hipótesis de investigación.

5.1 Contrastación con los Referentes Bibliográficos

Fernando (2010), manifiesta que el desarrollo de la psicomotricidad integra los cognitivo, emocional, simbólico y sensorio motriz de los infantes ya sea en aula o un contexto social. Asimismo, indica que la psicomotricidad es importante en la educación para el desarrollo de la personalidad del niño y sobre todo para la parte formativa, educativa, reeducativa, preventivo y terapéutico (p. 18). En ese sentido, con los resultados de nuestra investigación se demuestra que es importante el desarrollo de la psicomotricidad bajo un trabajo de contexto social, tal como se desarrolló con la propuesta de los juegos recreativos, asimismo, en las actividades propuestas se demostró que los niños y niñas tienen mejores manifestaciones frente a los demás en relación a su comunicación, participación e interrelación.

Por otro lado, también compartimos la postura teórica de Gardner (1993), donde sostenía que “la Inteligencia Corporal es la capacidad de utilizar el propio cuerpo para realizar actividades artísticas, deportivas y otros” en este sentido se debe priorizar en todo aspecto las actividades corporales y motrices como parte de la integración social y el desarrollo de la personalidad en los estudiantes, ya que con los resultados de la investigación se demostró que es importante desarrollar una serie de

actividades y entre ellas los juegos, ya que contribuye a afianzar la personalidad del niño e integrarse con facilidad en los demás.

5.2 Contrastación de la Hipótesis General en Base a la Prueba de Hipótesis

La investigación desde sus primeros pasos pretendió afirmar que la aplicación del programa de juegos recreativos mejora significativamente la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo-Yarowilca- 2022, al final resultó favorable; ello probado con los datos del p-valor de la prueba (0,00) es menor que $\alpha = 0,05$; se rechaza la hipótesis nula y se afirma que la aplicación del programa de juegos recreativos mejora significativamente la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo, provincia de Yarowilca.

CONCLUSIONES

1. Se determinó que la aplicación del programa juegos recreativos tiene una influencia significativa en la mejora de la psicomotricidad en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo – Yarowilca, por lo demostrado en el p-valor de la prueba (0,00) es menor que $\alpha = 0,05$.
2. Se determinó que la aplicación del programa juegos recreativos tiene una influencia significativa en el esquema corporal en los estudiantes del primer grado de educación primaria, por lo demostrado en el p-valor de la prueba (0,00) es menor que $\alpha = 0,05$.
3. Se determinó que la aplicación del programa juegos recreativos tiene una influencia significativa en el desarrollo de la lateralidad en los estudiantes del primer grado de educación primaria, por lo demostrado en el p-valor de la prueba (0,00) es menor que $\alpha = 0,05$.
4. Se determinó que la aplicación del programa juegos recreativos tiene una influencia significativa en el desarrollo de la coordinación motora en los estudiantes del primer grado de educación primaria, por lo demostrado en el p-valor de la prueba (0,00) es menor que $\alpha = 0,05$.
5. Se determinó que la aplicación del programa juegos recreativos tiene una influencia significativa en el desarrollo del equilibrio en los estudiantes del primer grado de educación primaria, por lo demostrado en el p-valor de la prueba (0,00) es menor que $\alpha = 0,05$.

6. Se determinó que la aplicación del programa juegos recreativos tiene una influencia significativa en el desarrollo de la respiración en los estudiantes del primer grado de educación primaria, por lo demostrado en el p-valor de la prueba (0,00) es menor que $\alpha = 0,05$.

SUGERENCIAS

1. A los colegas docentes de inicial, primaria y secundaria, a considerar la propuesta del programa de juegos, como parte de una estrategia metodológica en el desarrollo de sus actividades de aprendizaje.
2. A docentes y padres de familia de la I.E. donde se realizó la presente investigación, a buscar espacios para involucrar a los niños a la práctica de las dimensiones de la psicomotricidad, ya que ello ayudara a mejorar sus habilidades motrices y a insertarse con facilidad a las otras etapas de su formación.
3. Al personal jerárquico de la I.E. de donde se ejecutó la investigación, a incentivar en el proceso de internalización de aprendizajes la revalorización de estos juegos recreativos y sobre todo aumentar las horas de trabajo practico en educación física.
4. A las autoridades educativas del distrito de Chavinillo, a desarrollar programas de capacitación en cuanto al desarrollo psicomotriz en educación infantil y primaria, ya que ello motivará a los docentes y será de ayuda para la respectiva planificación curricular.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barrientos Gutiérrez, Pedro (2006). *La Investigación Científica Enfoques Metodológicos*. Ediciones UGRAPH S.A.C. Lima – Perú.
- Blaxer, L. (2009). *Cómo se investiga*. Barcelona: Editorial GRAÓ.
- Bañuelos, F. (2008). *Didáctica de la educación física*. España. Editorial Person Educación S.A.
- Aldana, R., Páez, Y. (2017). *El juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez sede Progreso y Libertad*. (Tesis de pregrado). Universidad de Cartagena en Convenio Universidad del Tolima, Colombia
- Amasifuen, F., Utia, I. (2014). *Efectividad de un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. N° 657 “niños del saber” del distrito de punchana-2014*. (Tesis de pre grado). Universidad Nacional de la Amazonía Peruana, Amazonas, Perú.
- Ardila, L., Cáceres, I., y Martínez, P. (2014). *Incidencia de la psicomotricidad global en el desarrollo integral del niño en el nivel preescolar*. (Tesis de pregrado). Universidad del Tolima, Ibague, Colombia.
- Aucouturier, B. (2012). *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz, la Salle centro universitario*. Buenos Aires, Argentina.
- Bañares, D. (2008). *El juego como estrategia didáctica*, Barcelona.
- Baque, J. (2014). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Santa María del Fiat, Parroquia Manglaralto*. [Tesis de pregrado]: Universidad Estatal Península de Santa Elena, Ecuador.
- Batallas C., Cevallos, E., y Angulo, A. (2017). *Juegos recreativos y su incidencia en el desarrollo psicomotriz*. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*.
- Bequer, G. (2010). *Motricidad en el Preescolar*. Armenia, Colombia: Editorial Kinesis.

- Borja, I., Solé, M., y Martínez, M. (2012). El juego en las ludotecas y en los patios escolares: estímulo para el desarrollo de las inteligencias múltiples y de los valores democráticos. Barcelona: Octaedro.
- Carhuallanqui, G. (2016). Programa ejercicios psicomotrices y su influencia en el desarrollo de la coordinación motora gruesa en niños de la I.E. Inicial N° 1307 San Antonio del distrito de Heroínas Toledo – Concepción. (Tesis de grado). Universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo, Perú.
- Diccionario de la Real Academia Española. Psicomotricidad. Recuperado de <http://www.rae.es/>
- Durivage, J. (2014). Educación y Psicomotricidad. Manual para el nivel pre escolar México: TRILLAS.
- Emás, F. (2017). Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil. Revista Digital de Educación Física, 8(47), 23.
- Escuza, C. (2016). Programa de psicomotricidad en el desarrollo motriz de los niños de cinco años en la Institución Educativa Parroquial “Fe y Alegría” N° 17, 2016. (Tesis de Maestría). Universidad César Vallejo, Lima, Perú.
- Esparza, A. y Petroli, A. (2008). La psicomotricidad en el jardín de infantes. Buenos Aires, Argentina: Editorial Piados.
- Fondo de la Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) (2012). Inequidades en el desarrollo de la primera infancia. Unidad de Desarrollo de la Primera Infancia. Nueva York - Estados Unidos.
- Fornara, M. (2015). Millones de motivos para seguir trabajando. UNICEF. Recuperado de http://10.5_millones_de_motivos_para_seguir_trabajando_-_Web.pdf
- Franco A., y Ayala J. (2014). Aporte de la motricidad en la enseñanza. Revista latinoamericana de estudios educativos; 7 (3), 95-119.
- Gastiaburú, G. (2012). El Programa “Juego, coopero y aprendo” en el incremento del desarrollo psicomotor en las dimensiones de coordinación, motricidad y lenguaje en niños de 3 años de una I.E. del Callao. (Tesis de pregrado). Universidad San Ignacio De Loyola, Lima, Perú.

- Guerra, A. (2011). La habilidad motriz caminar en el desarrollo de los niños. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd187/la-habilidad-motriz-caminar-en-el-desarrollo.htm>
- Jiménez, J. y Alonso, J. (2013). Manual de psicomotricidad. España: Editorial La tierra.
- Lapierre, A., Aucouturier, B. (1974). La simbología del movimiento. Barcelona: Científico médica.
- Lleixá, T. (2012). La educación Física de 3 a 8 años. Barcelona, España: Editorial Paidós.
- Madrona, P. (2008). Habilidades Motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. Revista Iberoamericana de Educación, mayo-agosto; Madrid-España 47(2), 71-96.
- Martel J. (2014). El juego como estrategia didáctica para mejorar la socialización, en niños de educación inicial de la Institución Educativa Integrada N° 32223 “Mariano Dámaso Beraún” de Amarilis –Huánuco. (Tesis de Maestría): Universidad Cesar Vallejo, Huánuco, Perú.
- Massión, J. (2010). Cerebro y motricidad. Funciones sensoriomotrices. Zaragoza, España: Editorial INDE publicaciones.
- Mendiara, J., y Gil, P. (2013). Psicomotricidad, evolución, corrientes y tendencias actuales. Sevilla: Wanceulen: Editorial deportiva SL.
- Ministerio de educación (2015). Diseño Curricular. Recuperado de <http://www.DCN> 2015.
- Moyles, J. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. Ministerio de Educación y Cultural; Madrid.
- Mora, J; y Palacios, J. (1990): Desarrollo físico y psicomotor a lo largo de los años preescolares. Desarrollo psicológico y educación. Madrid: alianza.
- Orlick, T. (2010). Libres para cooperar y libres para crecer. Barcelona, España: Editorial Paidotribo S.A.
- Paris, E. (2011). Psicomotricidad. Recuperado de <http://www.bebesymas.com/desarrollo/desarrollo-motor-grueso-y-fino>
- Piaget, J. (1989). Teoría de la inteligencia sensorio motriz.

- Reynoso, C. (2016). Técnica del collage para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes de 4 años de la I.E. N° 104, Paucarbamba- Huánuco, 2016. (Tesis de pre grado): Universidad de Huánuco, Huánuco, Perú.
- Rigal, R. (2013). Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria. Barcelona, España: INDE publicaciones.
- Rodríguez, M. (2013). El Juego en la etapa de Educación Infantil. El Juego Social (Tesis doctoral). Universidad de Valladolid, España.
- Ruffman, T., Garnham, W., Rideout, P. (2001). Comprensión social en el autismo: la mirada de los ojos como una medida de las ideas básicas. *J. Child Psychol. Psychiatry.* 42(8), 1083-1194.
- Sarlé, P. (2006). Enseñar el juego y jugar la enseñanza. Buenos Aires, Argentina.
- Schinca, M. (2011). Manual de psicomotricidad, ritmo y expresión corporal. Madrid: WoltersKluwer.
- Serpa Medina, G. (2017). Elaboración de un programa de actividades recreativas para mejorar las habilidades motrices en niños de 5 a 8 años de la Academia de Fútbol Municipio Intercultural del Cantón Cañar. (Tesis de grado). Universidad Polémica Salesiana Sede Cuenca, España.
- Supo J. (2015). Seminarios de Investigación Científica. [Internet] [Consultado 2022 ene 28]. Disponible en: www.bioestadístico.com
- Vargas, F. (2012). Estrategias docentes para el desarrollo psicomotor de los niños de cinco años de edad, de la Instituciones Educativas Privadas del distrito de Nuevo Chimbote- 2012. [Tesis de pregrado]. Universidad Los Ángeles de Chimbote, Ancash, Perú
- Valdés, A. (1997). De la psicomotricidad a la psicomotricidad relacional. UC Maule.
- Vygotsky, L. (1982). El papel del juego en el desarrollo del niño. En: El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica.
- Yucra, Y. y Huaracha, F. (2016). Aplicación del Programa de Juegos Recreativos para desarrollar las habilidades de motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I. E. “San Pedro Chanel” Cerro Colorado, Arequipa 2014. (Tesis de grado). Universidad Nacional San Agustín de Arequipa, Perú.
- Burguez, G (2007). 1000 Juegos y deportes populares y tradicionales. España. Paidotribo.

- Carrasco, S. (2009). *Metodología de la Investigación Científica*. Perú: Edit. San Marcos.
- Campo, G. (2009) *Actividad física y salud para la vida*. Colombia: Editorial Kinesis.
- Calero, P. (1998). *Educación jugando*. Lima – Perú, Editorial San Marcos.
- Castro, R. (1987). *El juego y la educación*. Lima. Editorial Villanueva.
- Fernández, G., Navarro, V. (1989): *Diseño curricular en Educación Física*. Barcelona: Editorial Inde.
- FLOR, Iván; GÁNDARA Cristina; REVELO, Javier (2005). *Manual de educación Física-Deportes y Recreación por edades*. Cultural S.A.
- Fernando, B. D. (2010) *Desarrollo motor, movimiento e interacción*. Kinesis
- Hernández, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Hernández, R. Fernández, C. Baptista, P. (2006). *Metodología de la Investigación*. México, D.F: editorial Ultra, 4ta edición.
- García, E. (2008). *Fundamentación de los contenidos en Educación Físico Escolar*. España: Copy rex.
- Lara, J.M. (2006). *El juego como elemento cultural esencialmente educativo. Los juegos tradicionales*. En Ministerio de Educación y Ciencia (Ed.), *Juego y deporte en el ámbito escolar: aspectos curriculares y actuaciones prácticas*. Castilla-La Mancha:
- Latorre, P y López, J (2009). *Desarrollo de la Motricidad en Educación Infantil. Consideraciones curriculares y didácticas*. España. Editorial.GEU.
- López, J. (2000). *Educación Física de base II. Las habilidades y destrezas motrices. Educación física y su didáctica*. Lima – Perú. Editorial GEU. Biblioteca Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Ministerio de Educación (2009), *La hora del juego libre en los sectores*, Primera Edición. Lima Perú. Depósito legal de la Biblioteca Nacional del Perú.
- MINEDU (2002). *El Componente Físico-Motriz*. (1º Edición) Lima – Perú: Editora el Comercio.
- Medina, A. (1987). *Pinto Maraña, Juegos populares infantiles*. Madrid: SUSAETA.
- Baqués, M. (2004). *600 Juegos para Educación Infantil*. Ediciones Ceac.
- Paredes, J. (2002), *Aproximación Teórica a la realidad del juego*. España. Editorial Aljibe.

- Piaget, J. (1984). Percepción Espacial. Obtenido de <http://jorgegarciagomez.org/documentos>. Pdf.
- Sánchez, H. (2009). Metodología y Diseños en la Investigación Científica. Lima: Visión Universitaria.
- SANCHEZ CARLESSI, Hugo (1998). Metodología y Diseño en la Investigación Científica. Editorial Mantaro: Lima. Perú.
- Tarazona, T. A. y Rodríguez, R. P. (2019). *Programa de juegos recreativos para mejorar las capacidades coordinativas en estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E. N° 32814 "Miguel Grau Seminario" - Huánuco 2018* (Tesis de licenciado en Educación, Universidad Nacional Hermilio Valdizán). <https://hdl.handle.net/20.500.13080/5206>
- Tarazona, U. D. O., Vela, D. O. W. y Coz, B. A. H. (2019) *Juegos recreativos para desarrollar las habilidades de coordinación básica en los niños del segundo grado de Educación Primaria de la I.E. "Leoncio Prado" de Huánuco, 2019* (Tesis de licenciado en Educación, Universidad Nacional Hermilio Valdizán) <https://hdl.handle.net/20.500.13080/6959>
- Cori, C. P., Cori, P. L. L. y Hilario, E. E. et al (2018) El desarrollo de la psicomotricidad gruesa y el aprendizaje en estudiantes del 5° y 6° grado de la I.E.P N° 32325 Villa de Manta – Obas Huánuco, 2018 (Tesis de Segunda Especialidad Profesional en Educación Física, Universidad Nacional Hermilio Valdizán) <https://hdl.handle.net/20.500.13080/6953>
- Vásquez, B. (2001). Los fundamentos de la educación física. Vásquez y colaboradores: Bases Educativas de la Actividad Física y el Deporte. Síntesis: Madrid.
- Valdez, M. (1988). Introducción a la investigación científica aplicada a la educación física y el deporte. La Habana, Cuba, Edit. Pueblo y educación.

ANEXOS

Anexo 01. Matriz de consistencia

APLICACIÓN DEL PROGRAMA JUEGOS RECREATIVOS PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANDRÉS AVELINO CÁCERES CHAVINILLO-YAROWILCA 2019

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES				
			VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO	METODOLOGÍA
<p>PROBLEMA GENERAL ¿Cuál es la influencia de aplicación del programa juegos recreativos en la mejora de la psicomotricidad en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo – Yarowilca 2019?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS. a) ¿Cuál es la influencia de aplicación del programa juegos recreativos en el esquema corporal en los estudiantes del primer grado de educación primaria? b) ¿Cuál es la influencia de aplicación del programa juegos recreativos en la lateralidad en los estudiantes del primer grado de educación primaria? c) ¿Cuál es la influencia de aplicación del programa juegos recreativos en la coordinación motora en los estudiantes del primer grado de educación primaria? d) ¿Cuál es la influencia de aplicación del programa juegos recreativos en el equilibrio en los estudiantes del primer grado de educación primaria? e) ¿Cuál es la influencia de aplicación del programa juegos recreativos en la respiración en los</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar la influencia de aplicación del programa juegos recreativos en la mejora de la psicomotricidad en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo – Yarowilca 2019.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS a) Determinar la influencia de aplicación del programa juegos recreativos en el esquema corporal en los estudiantes del primer grado de educación primaria. b) Determinar la influencia de aplicación del programa juegos recreativos en la lateralidad en los estudiantes del primer grado de educación primaria. c) Determinar la influencia de aplicación del programa juegos recreativos en la coordinación motora en los estudiantes del primer grado de educación primaria. d) Determinar la influencia de aplicación del programa juegos recreativos en el equilibrio en los estudiantes del primer grado de educación primaria. e) Determinar la influencia de aplicación del programa juegos recreativos en la respiración en los estudiantes del primer grado de educación primaria.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL La influencia de aplicación del programa juegos recreativos en la mejora de la psicomotricidad en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo – Yarowilca 2019, es significativa.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS a) La influencia de aplicación del programa juegos recreativos en el esquema corporal en los estudiantes del primer grado de educación primaria, es significativa. b) La influencia de aplicación del programa juegos recreativos en la lateralidad en los estudiantes del primer grado de educación primaria, es significativa. c) La influencia de aplicación del programa juegos recreativos en la coordinación motora en los estudiantes del primer grado de educación primaria, es significativa. d) La influencia de aplicación del programa juegos recreativos en el equilibrio en los estudiantes del primer grado de educación primaria, es significativa. e) La influencia de aplicación del programa juegos</p>	<p>V.I JUEGOS RECREATIVOS</p>	<p>Planificación</p> <p>Organización</p> <p>Ejecución</p> <p>Control y evaluación</p>	<p>Diagnostica en la comunidad educativa Planificación en función a las actividades de psicomotricidad a ejecutar.</p> <p>De sesiones, talleres del programa en base a actividades lúdicas, juegos e interacciones. De instrumentos de recolección de datos Del grupo muestral de estudio.</p> <p>Propuesta de trabajo con integrantes de la muestra Demostración práctica de juegos y trabajo psicomotriz en los niños y niñas.</p> <p>Aplicación de los instrumentos de investigación antes y después de la variable independiente. Evaluación y monitoreo permanente.</p> <p>Identificación de partes de su cuerpo. Movimientos de sus extremidades Flexiones Movimientos con las articulaciones en general.</p> <p>Se orienta en el espacio. Identifica el lado derecho e izquierdo Se desplaza en cuadrupedia. Ejecuta movimientos de velocidad de reacción con orientación derecha e izquierda. Conduce el balón con el pie dominante. Reconoce y practica juegos</p> <p>Corre por líneas marcadas sin salirse. Camina con los brazos extendidos, Imita a determinados animales en sus marchas. Camina con los ojos vendados con ayuda de un compañero.</p>	<p>PLAN EXPERIMENTAL</p>	<p>*Población: 27 alumnos *Muestra: 27 alumnos *Tipo de Investigación: APLICADA</p> <p>*Diseño de Investigación: experimental.</p> <p>* Técnicas 1. Para Acopio de datos: Observación y fichas 2. Instrumentos de Recolección de datos: Listas de cotejo 3. Para el Procesamiento de Datos: Codificación y tabulación de datos. 4. Para el Análisis e Interpretación de Datos: Estadística descriptiva e inferencial para cada variable 5. Para la Presentación de Datos: Cuadros, tablas estadísticas y gráficos 6. Para el Informe Final: reglamento de la Facultad de Ciencias de la Educación.</p>
			<p>V.D. PSICOMOTRICIDAD</p>	<p>Esquema corporal</p> <p>Lateralidad</p> <p>Coordinación motora</p>		<p>Lista de Cotejo</p>	

estudiantes del primer grado de educación primaria?		recreativos en la respiración en los estudiantes del primer grado de educación primaria, es significativa.			Lleva una pelota de trapo conduciéndolo en el piso Lanza pelotita de trapo lanzar pelotas de diferentes tamaños. Sube y baja escaleras con rapidez.		
				Equilibrio	Permanece de pie con el otro pie levantado durante un tiempo prudente. Se mantiene de puntillas Se desplaza caminando. Avanza sobre una línea o cuerda Avanza sobre cuadros tratando de no pisar las rayas. Salta sobre una colchoneta marcada.		
				Respiración	Demuestra la inhalación y exhalación durante los ejercicios de relajación y flexibilidad corporal. Comprueba con sus manos en el tórax su movimiento al respirar. Practica los ejercicios de inspiración y espiración durante los juegos propuestos.		

Anexo 02. Instrumento



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
LISTA DE COTEJO
 PARA EVALUAR LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE PRIMARIA

SEXO	EDAD	
------	------	--

Sección:.....

Alumno (a) :.....
 Ap. Paterno Ap. Materno Nombres

Fecha:.....

Instrucciones: El presente instrumento evalúa una selección de manifestaciones prácticas de la psicomotricidad infantil en niños de educación primaria.

ESCALA VALORATIVA

CÓDIGO	EQUIVALENCIA
1	Nunca
2	A veces
3	Siempre

Nº	PSICOMOTRICIDAD	EQUIVALENCIA		
	DIMENSIÓN: ESQUEMA CORPORAL	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	Identifica y localiza las partes de su cuerpo			
2	Realiza los movimientos de sus extremidades superiores e inferiores (muñecas, dedos, codo, hombro, piernas, pie).			
3	Realiza movimientos con la cabeza			
4	Realiza flexiones con la columna vertebral (Cuello, cintura)			
5	Realiza movimientos con las articulaciones en general.			
DIMENSIÓN: LATERALIDAD		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
6	Se orienta en el espacio: arriba, abajo, adelante, detrás, derecha, izquierda, cerca lejos			
7	Identifica el lado derecho e izquierdo de su corporeidad a través de los juegos recreativos.			
8	Se desplaza en cuadrupedia hacia adelante y retorna por un orientación derecha y en zigzag.			
9	Ejecuta movimientos de velocidad de reacción con orientación derecha e izquierda			
10	Conduce el balón con el pie dominante sin perderlo y alejarlo del mismo.			
11	Reconoce y practica juegos de orientación corporal proyectada.			
DIMENSIÓN: COORDINACIÓN MOTORA		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
12	Corre por líneas marcadas sin salirse, así como por curvas paralelas.			
13	Camina con los brazos extendidos, teniendo en las manos objetos.			

14	Imita a determinados animales en sus marchas.			
15	Camina con los ojos vendados con ayuda de un compañero.			
16	Lleva una pelota de trapo conduciéndolo en el piso con pequeños toques con los pies.			
17	Lanza pelotitas de trapo hacia una caja con una abertura mediana, manteniendo una precisión.			
18	Juega con otro compañero a coger y lanzar pelotas de diferentes tamaños.			
19	Sube y baja escaleras con rapidez y luego corre en una dirección determinada.			
DIMENSIÓN: EQUILIBRIO		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
20	Permanece de pie con el otro pie levantado durante un tiempo prudente.			
21	Se mantiene de puntillas al menos 5 segundos.			
22	Se desplaza caminando con un objeto sobre su cabeza durante un tiempo determinado.			
23	Avanza sobre una línea o cuerda del suelo sin dejar de pisarla.			
24	Avanza sobre cuadros tratando de no pisar las rayas.			
25	Salta sobre una colchoneta marcada sin perder el equilibrio, debiendo caer en los números o señales marcadas.			
26	Pisa los peldaños de una escalera tumbada en el suelo manteniendo su equilibrio.			
DIMENSIÓN: RESPIRACIÓN		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
27	Demuestra la inhalación y exhalación durante los ejercicios de relajación y flexibilidad corporal.			
28	Comprueba con sus manos en el tórax su movimiento al respirar.			
29	Practica los ejercicios de inspiración y espiración durante los juegos propuestos.			
30	Bebe líquidos con sorbete y controla su respiración.			

Gracias por su colaboración

Anexo 03. Validación de instrumentos



**“UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN”
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN FÍSICA**



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

DATOS GENERALES:

Apellidos y Nombres del experto	Dr. ASCAYO LEÓN ORLANDO
Nombre del Instrumento	Lista de cotejo para evaluar el desarrollo de la psicomotricidad
Autores del Instrumento	VASQUEZ CHAVEZ NILDA MARTIN YANAG KAREM GISELA MEJIA BUSTILLOS LUIS ANGEL

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Aplicación del programa juegos recreativos para mejorar la psicomotricidad en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo-Yarowilca 2019.

CRITERIOS DE VALIDACIÓN: Claridad, Objetividad y Pertinencia.

DIMENSIONES	Ítems Codificados	VALIDEZ						Observaciones
		Claridad		Objetividad		Pertinencia		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
ESQUEMA CORPORAL	1	x		x		x		
	2	x		x		x		
	3	x		x		x		
	4	x		x		x		
	5	x		x		x		
LATERALIDAD	6	x		x		x		
	7	x		x		x		
	8	x		x		x		
	9	x		x		x		
	10	x		x		x		
COORDINACIÓN MOTORA	11	x		x		x		
	12	x		x		x		
	13	x		x		x		
	14	x		x		x		
	15	x		x		x		
	16	x		x		x		
	17	x		x		x		
	18	x		x		x		
19	x		x		x			
EQUILIBRIO	20	x		x		x		

	21	x		x		x		
	22	x		x		x		
	23	x		x		x		
	24	x		x		x		
	25	x		x		x		
	26	x		x		x		
RESPIRACIÓN	27	x		x		x		
	28	x		x		x		
	29	x		x		x		
	30	x		x		x		

Juicio de experto respecto a la prueba.

OPINIÓN DEL EXPERTO: VÁLIDO

Válido (X)

Por Mejorar()

Lugar y Fecha: Huánuco, agosto de 2021.

No Válido ()



Firma del experto
N° DNI:41722427



"UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN"
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN FÍSICA



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

DATOS GENERALES:

Apellidos y Nombres del experto	Mg. Manuel Jesús CHAUPIS ORTIZ
Nombre del Instrumento	Lista de cotejo para evaluar el desarrollo de la psicomotricidad
Autores del Instrumento	VASQUEZ CHAVEZ NILDA MARTIN YANAG KAREM GISELA MEJIA BUSTILLOS LUIS ANGEL

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Aplicación del programa juegos recreativos para mejorar la psicomotricidad en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo-Yarowilca 2019.

CRITERIOS DE VALIDACIÓN: Claridad, Objetividad y Pertinencia.

VALIDEZ								
DIMENSIONES	Items Codificados	Claridad		Objetividad		Pertinencia		Observaciones
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
ESQUEMA CORPORAL	1	X		X		X		
	2	X		X		X		
	3	X		X		X		
	4	X		X		X		
	5	X		X		X		
LATERALIDAD	6	X		X		X		
	7	X		X		X		
	8	X		X		X		
	9	X		X		X		
	10	X		X		X		
	11	X		X		X		
COORDINACIÓN MOTORA	12	X		X		X		
	13	X		X		X		
	14	X		X		X		
	15	X		X		X		
	16	X		X		X		
	17	X		X		X		
	18	X		X		X		
	19	X		X		X		
EQUILIBRIO	20	X		X		X		
	21	X		X		X		
	22	X		X		X		
	23	X		X		X		
	24	X		X		X		

	25	X		X		X		
	26	X		X		X		
RESPIRACIÓN	27	X		X		X		
	28	X		X		X		
	29	X		X		X		
	30	X		X		X		

Juicio de experto respecto a la prueba.

OPINIÓN DEL EXPERTO: Se puede aplicar

Válido (X)

Por Mejorar()

No Válido ()

Lugar y Fecha: Huánuco, agosto de 2021.



Firma del experto
N° DNI:22894831



**“UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN”
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN FÍSICA**



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

DATOS GENERALES:

Apellidos y Nombres del experto	Dr. CONTRERAS CANTO OMAR HANS
Nombre del Instrumento	Lista de cotejo para evaluar el desarrollo de la psicomotricidad
Autores del Instrumento	VASQUEZ CHAVEZ NILDA MARTIN YANAG KAREM GISELA MEJIA BUSTILLOS LUIS ANGEL

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Aplicación del programa juegos recreativos para mejorar la psicomotricidad en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres Chavinillo-Yarowilca 2019.

CRITERIOS DE VALIDACIÓN: Claridad, Objetividad y Pertinencia.

DIMENSIONES	Ítems Codificados	VALIDEZ						Observaciones
		Claridad		Objetividad		Pertinencia		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
ESQUEMA CORPORAL	1	✓		✓		✓		
	2	✓		✓		✓		
	3	✓		✓		✓		
	4	✓		✓		✓		
	5	✓		✓		✓		
LATERALIDAD	6	✓		✓		✓		
	7	✓		✓		✓		
	8	✓		✓		✓		
	9	✓		✓		✓		
	10	✓		✓		✓		
	11	✓		✓		✓		
COORDINACIÓN MOTORA	12	✓		✓		✓		
	13	✓		✓		✓		
	14	✓		✓		✓		
	15	✓		✓		✓		
	16	✓		✓		✓		
	17	✓		✓		✓		
	18	✓		✓		✓		
	19	✓		✓		✓		
EQUILIBRIO	20	✓		✓		✓		
	21	✓		✓		✓		

	22	✓		✓		✓		
	23	✓		✓		✓		
	24	✓		✓		✓		
	25	✓		✓		✓		
	26	✓		✓		✓		
RESPIRACIÓN	27	✓		✓		✓		
	28	✓		✓		✓		
	29	✓		✓		✓		
	30	✓		✓		✓		

Juicio de experto respecto a la prueba.

OPINIÓN DEL EXPERTO: ES APLICABLE

Válido (X)

Por Mejorar()

No Válido ()

Lugar y Fecha: Huánuco, agosto de 2021.


 Firma del experto
 N° DNI:20904632

Anexo 04. Consentimiento informado



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Habiendo tomado conocimiento e información necesaria respecto del Proyecto de Tesis de SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL cuyo título es: **APLICACIÓN DEL PROGRAMA JUEGOS RECREATIVOS PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANDRÉS AVELINO CÁCERES CHAVINILLO-YAROWILCA 2019**, en la mención de Educación Física de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Huánuco, dirigido por VASQUEZ CHAVEZ NILDA, MARTIN YANAG KAREM GISELA y MEJIA BUSTILLOS LUIS ANGEL , con el asesoramiento del Dr. Omar Hans CONTRERAS CANTO

Yo,.....con DNI N°:.....de nacionalidad peruana, Padre o apoderado de mi menor hijoestudiante de la I.E. de, nivel primaria, doy mi consentimiento informado para que participe de dicha investigación, por lo cual firmo libre y voluntariamente, el presente consentimiento informado.

Huánuco,.....de julio del 2021

Firma

Nombre completo del Padre o apoderado

.....

DNI:.....

Anexo 05. Otros documentos

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Sesión de Aprendizaje N°:02	Unidad Didáctica N°:02	N° de Horas: 02
------------------------------------	-------------------------------	------------------------

I.- DATOS INFORMATIVOS

ÁREA	Educación Física	FECHA	23/09/2022
GRADO Y SECCIÓN	1° de Primaria	DURACIÓN	90 minutos
I.E.	Andrés Avelino Cáceres		
DOCENTE	Nilda Vásquez Chávez Karem Gisela Martín Yanag Luis Angel Mejía Bustillos		

II.- TÍTULO

Jugamos mejorando nuestra motricidad

III.- PROPÓSITO DE LA SESIÓN

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Utiliza sus habilidades socio motrices en actividades físicas y deportivas	Aplica sus habilidades socio motrices al compartir diversas actividades físicas, generando trabajo en equipo en una actitud de liderazgo, solidaridad y respeto hacia su entorno.	Utiliza sus destrezas básicas combinadas al participar en juegos pre deportivo, respetando normas básicas. Identifica y aplica juegos para mejorar su esquema corporal y respiración

IV.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

SECUENCIAS PEDAGÓGICAS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO <ul style="list-style-type: none"> • Despertar el interés • Recuperar saberes previos • Estimular conflicto cognitivo 	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños trotan por diferentes direcciones del campo y a cada orden realizan los siguientes movimientos: saltan con un pie, giran, se desplazan en cuadrupedia y otros. - Cada niño dentro de un aro: salta adentro, afuera con uno y dos pies. Hacer rodar el aro, girar. Otras variantes. - JUEGO: Agua y cemento, este juego como pre competitivo se divide al grupo en 2 sub grupos para que se persigan entre ellos por diferentes direcciones. 	18
DESARROLLO <ul style="list-style-type: none"> • Facilitar nueva información • Aplicar lo aprendido • Acciones que permitan evidenciar el aprendizaje de lo primordial 	<ul style="list-style-type: none"> - A cada niño se le entrega un globo N° 7, ellos trataran de inflar utilizando los principios de inhalación y exhalación. Luego la maestra infla los globos con un inflador. - Los niños con un globo inflado número 7. Cada niño lanza el globo hacia arriba y debe evitar que el globo caiga al piso con el uso de las manos, hombros, pies y otras partes del cuerpo. - JUEGO: En grupos divididos por columnas. Los primeros de cada grupo salen corriendo a una distancia de 15 metros y en su trayecto pasan por conos dribleando, luego saltan por llantas, luego pasan por 2 aros para que finalmente regresen a su lugar de inicio. Gana el grupo que termina primero. Afianzando su esquema corporal. 	54

<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valoración de los aprendizajes • Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje. • Transferencia del Aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> - Juego muévete que te cae: en grupos dispersos los niños trataran de escapar frente a dos compañeros que lanzaran la pelota para eliminarlos. Al final ganan los tres niños que quedan sin ser tocados. - Interrogantes sobre ¿qué les pareció la clase? - ¿en qué les será útil los aprendizajes de hoy? - Higiene personal. 	<p>18</p>
--	---	-----------

V.- EVALUACIÓN

INDICADORES	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p>Utiliza sus destrezas básicas combinadas al participar en juegos pre deportivo, respetando normas básicas.</p> <p>Identifica y aplica juegos para mejorar su esquema corporal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra trabajo en equipo 	<p><i>Ficha de observación</i></p> <p><i>Lista de cotejo</i></p>




VB DOCENTES




MINISTERIO DE EDUCACIÓN
U.E. 31271 JELVAROWILCA
DIRECCION
Lic. Eder Alan Cotrina Aviles
DIRECTOR

DIRECTOR

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Sesión de Aprendizaje N°:03	Unidad Didáctica N°:02	N° de Horas: 02
------------------------------------	-------------------------------	------------------------

I.- DATOS INFORMATIVOS

ÁREA	Educación Física	FECHA	30/09/2022
GRADO Y SECCIÓN	1° de Primaria	DURACIÓN	90 minutos
I.E.	Andrés Avelino Cáceres		
DOCENTE	Nilda Vásquez Chávez Karem Gisela Martín Yanag Luis Angel Mejía Bustillos		

II.- TÍTULO***Mejorando mi orientación lateral*****III.- PROPÓSITO DE LA SESIÓN**

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Utiliza sus habilidades socio motrices en actividades físicas y deportivas	Aplica sus habilidades socio motrices al compartir diversas actividades físicas, generando trabajo en equipo en una actitud de liderazgo, solidaridad y respeto hacia su entorno.	Utiliza sus destrezas básicas combinadas al participar en juegos motores, respetando normas básicas. Identifica y aplica juegos para mejorar su lateralidad.

IV.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

SECUENCIAS PEDAGÓGICAS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO <ul style="list-style-type: none"> Despertar el interés Recuperar saberes previos Estimular conflicto cognitivo 	<ul style="list-style-type: none"> Los niños trotan por diferentes direcciones del campo y a cada orden realizan los siguientes movimientos: saltan con un pie, giran, se desplazan en cuadrupedia y otros. Cada niño realiza los ejercicios de movilidad articular, comenzando desde los tobillos, rodillas, cintura y extremidades. Luego realizan ejercicios de estiramiento dinámico: con elevaciones del tren inferior, mueven extremidades, saltos, giros, carreras, sprint y otros. 	18
DESARROLLO <ul style="list-style-type: none"> Facilitar nueva información Aplicar lo aprendido Acciones que permitan evidenciar el aprendizaje de lo primordial 	<ul style="list-style-type: none"> A cada niño se indica la importancia de manejar una buena orientación lateral y se aplica las siguientes actividades: JUEGO: Olas a la derecha y olas a la izquierda. Todo el grupo formando un círculo sentados y el docente dirige el juego cuando dice OLAS A LA DERECHA los niños se inclinan a su derecha echados y cuando dice OLAS A LA IZQUIERDA se inclinan hacia la izquierda. Luego cuando dice TEMPESTAD los niños se paran y cambian de lugar en forma rápida. Cada niño puede dirigir el juego. JUEGO: UNO DOS, izquierda – derecha. Cada niño se ubica dentro de un aro. Cuando el docente dice uno los niños se mueven a la izquierda y cuando dice dos se mueven hacia la 	54

<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valoración de los aprendizajes • Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje. • Transferencia del Aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> - Juego los dormilones: Cada niño a la orden se echan de costadito y se hacen a los dormilones con inhalación y exhalación. Luego la docente les dice que mentalmente recuerden las actividades realizadas en clase a través de una relajación mental. - Interrogantes sobre ¿qué les pareció la clase? - ¿en qué les será útil los aprendizajes de hoy? - Higiene personal y actividades de extensión. 	<p>18</p>
--	--	-----------

V.- EVALUACIÓN

INDICADORES	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p>Utiliza sus destrezas básicas combinadas al participar en juegos pre deportivo, respetando normas básicas.</p> <p>Identifica y aplica juegos para mejorar su esquema corporal y respiración</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra trabajo en equipo 	<p><i>Ficha de observación</i></p> <p><i>Lista de cotejo</i></p>



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
U.E. 310 - EL YAROWILCA
DIRECCIÓN
Lic. Eder Alon Cotrina Aviles
DIRECTOR

VB° DOCENTES



DIRECTOR



EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Sesión de Aprendizaje N°:04	Unidad Didáctica N°:03	N° de Horas: 02
------------------------------------	-------------------------------	------------------------

I.- DATOS INFORMATIVOS

ÁREA	Educación Física	FECHA	07/10/2022
GRADO Y SECCIÓN	1° de Primaria	DURACIÓN	90 minutos
I.E.	Andrés Avelino Cáceres		
DOCENTE	Nilda Vásquez Chávez Karem Gisela Martín Yanag Luis Angel Mejía Bustillos		

II.- TÍTULO***Participamos en juegos de lateralidad*****III.- PROPÓSITO DE LA SESIÓN**

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Utiliza sus habilidades socio motrices en actividades físicas y deportivas	Aplica sus habilidades socio motrices al compartir diversas actividades físicas, generando trabajo en equipo en una actitud de liderazgo, solidaridad y respeto hacia su entorno.	Utiliza sus destrezas básicas combinadas al participar en juegos motores, respetando normas básicas. Practica juegos de orientación lateral en forma grupal

IV.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

SECUENCIAS PEDAGÓGICAS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO <ul style="list-style-type: none"> Despertar el interés Recuperar saberes previos Estimular conflicto cognitivo 	<ul style="list-style-type: none"> Los niños trotan por diferentes direcciones del campo y a cada orden realizan los siguientes movimientos: saltan con un pie, giran, se desplazan en cuadrupedia y otros. Cada niño realiza los ejercicios de movilidad articular, comenzando desde los tobillos, rodillas, cintura y extremidades. JUEGO: La red y el pescador. Se divide a la sección en dos grupos. Un grupo serán los pescados y el otro grupo la red. Los pescados tratarán de cruzar al otro extremo del campo sin ser tocados por la red que estarán cogidos de las manos. Luego se cambian los roles. 	18
DESARROLLO <ul style="list-style-type: none"> Facilitar nueva información Aplicar lo aprendido Acciones que permitan evidenciar el aprendizaje de lo primordial 	<ul style="list-style-type: none"> A cada niño se indica la importancia de manejar una buena orientación lateral y se aplica las siguientes actividades: JUEGO ARO MÁGICO: Cada niño estará ubica dentro de un aro y a una orden los niños saltan bien hacia la derecha o izquierda del aro. Pero cuando dice un color los niños salen corriendo hacia adelante en velocidad. Ganan los primeros en llegar. JUEGO LA PAPA SE QUEMA: Todos los niños formasen un círculo parados con una pelota de trapo en la mano de uno de ellos. A la señal giran la pelota de mano en mano por su 	54

	<p>derecha. Los niños que se confunden van saliendo del juego. Ganan los 3 niños que quedan hasta el final</p> <ul style="list-style-type: none"> - JUEGO: Carrera de números. Se forman grupos por columnas. A la orden cada niño corre según consigna del docente ya sea por la derecha o izquierda llevando una cuerda y saltando ida y vuelta. Gana el grupo que termina primero. 	
<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valoración de los aprendizajes • Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje. • Transferencia del Aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> - Ejercicios de relajación mental y algunos de flexibilidad corporal, ya sea en parejas y en forma individual. - Recuerdan y opinan sobre los juegos desarrollados y su importancia en su corporeidad. - Interrogantes sobre ¿qué les pareció la clase? - ¿en qué les será útil los aprendizajes de hoy? - Higiene personal y actividades de extensión. 	18

V.- EVALUACIÓN

INDICADORES	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p>Utiliza sus destrezas básicas combinadas al participar en juegos pre deportivo, respetando normas básicas.</p> <p>Identifica y aplica juegos para mejorar su lateralidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra trabajo en equipo 	<p>Ficha de observación</p> <p>Lista de cotejo</p>




VB° DOCENTES




MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DEPARTAMENTO DE YAROWILCA
DIRECCIÓN
Lic. Eder Alan Cotrina Aviles
DIRECTOR

DIRECTOR

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Sesión de Aprendizaje N°:05	Unidad Didáctica N°:03	N° de Horas: 02
-----------------------------	------------------------	-----------------

I.- DATOS INFORMATIVOS

ÁREA	Educación Física	FECHA	14/10/2022
GRADO Y SECCIÓN	1° de Primaria	DURACIÓN	90 minutos
I.E.	Andrés Avelino Cáceres		
DOCENTE	Nilda Vásquez Chávez Karem Gisela Martín Yanag Luis Angel Mejía Bustillos		

II.- TÍTULO

Participamos en juegos de coordinación motora

III.- PROPÓSITO DE LA SESIÓN

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Utiliza sus habilidades socio motrices en actividades físicas y deportivas	3.2 Aplica sus habilidades socio motrices al compartir diversas actividades físicas, generando trabajo en equipo en una actitud de liderazgo, solidaridad y respeto hacia su entorno.	Utiliza sus destrezas básicas combinadas al participar en juegos motores, respetando normas básicas. Practica juegos de coordinación motora.

IV.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

SECUENCIAS PEDAGÓGICAS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO <ul style="list-style-type: none"> • Despertar el interés • Recuperar saberes previos • Estimular conflicto cognitivo 	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños trotan por diferentes direcciones del campo y a cada orden realizan los siguientes movimientos: saltan con un pie, giran, se desplazan en cuadrupedia y otros. - Cada niño realiza los ejercicios de movilidad articular, comenzando desde los tobillos, rodillas, cintura y extremidades. - JUEGO, tocándose las diferentes partes del cuerpo se persiguen unos a otros. Puede ser la espalda, cabeza, rodilla, manos, etc. los niños no deben dejarse tocar. - 	18
DESARROLLO <ul style="list-style-type: none"> • Facilitar nueva información • Aplicar lo aprendido • Acciones que permitan evidenciar el aprendizaje de lo primordial 	<ul style="list-style-type: none"> - A cada niño se indica la importancia de manejar una buena coordinación motora gruesa - CARRERA DE CANGUROS. Formados en columnas los primeros de cada grupo salen corriendo y deben driblear conos, bancos, llantas y saltar por una cuerda, demuestra su coordinación motora gruesa y regresan en velocidad para que salga el siguiente niño. - JUEGO CARRERA DE OBSTÁCULOS: Igual al anterior, pero esta vez salen corriendo en parejas cogidos de la mano y deben driblear toda una torre de bloques sin tumbarlo y regresar con una pelota de voleibol, luego salen los otros dos integrantes del grupo. Gana el equipo que llega primero. 	54

	<p>derecha o izquierda siguiendo la consigna LA PAPA SE QUEMA, Cuando el docente dice la papa se quemó la pelota se detiene y luego baila el niño que perdió. Así hasta que participe la mayoría.</p> <ul style="list-style-type: none"> - JUEGO: Carrera de números. Se forman grupos por columnas. A la orden cada niño corre según consigna del docente ya sea por la derecha o izquierda llevando una cuerda y saltando ida y vuelta. Gana el grupo que termina primero. 	
<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valoración de los aprendizajes • Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje. • Transferencia del Aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> - Ejercicios de relajación mental y algunos de flexibilidad corporal, ya sea en parejas y en forma individual. - Recuerdan y opinan sobre los juegos desarrollados y su importancia en su corporeidad. - Interrogantes sobre ¿qué les pareció la clase? - ¿en qué les será útil los aprendizajes de hoy? - Higiene personal y actividades de extensión. 	18

V.- EVALUACIÓN

INDICADORES	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p>Utiliza sus destrezas básicas combinadas al participar en juegos pre deportivo, respetando normas básicas.</p> <p>Practica juegos de orientación lateral en forma grupal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra trabajo en equipo 	<p><i>Ficha de observación</i></p> <p><i>Lista de cotejo</i></p>

VB° DOCENTES



DIRECTOR

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Sesión de Aprendizaje N°:05	Unidad Didáctica N°:03	N° de Horas: 02
-----------------------------	------------------------	-----------------

I.- DATOS INFORMATIVOS

ÁREA	Educación Física	FECHA	14/10/2022
GRADO Y SECCIÓN	1° de Primaria	DURACIÓN	90 minutos
I.E.	Andrés Avelino Cáceres		
DOCENTE	Nilda Vásquez Chávez Karem Gisela Martín Yanag Luis Angel Mejía Bustillos		

II.- TÍTULO***Participamos en juegos de coordinación motora*****III.- PROPÓSITO DE LA SESIÓN**

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Utiliza sus habilidades socio motrices en actividades físicas y deportivas	3.2 Aplica sus habilidades socio motrices al compartir diversas actividades físicas, generando trabajo en equipo en una actitud de liderazgo, solidaridad y respeto hacia su entorno.	Utiliza sus destrezas básicas combinadas al participar en juegos motores, respetando normas básicas. Practica juegos de coordinación motora.

IV.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

SECUENCIAS PEDAGÓGICAS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO <ul style="list-style-type: none"> Despertar el interés Recuperar saberes previos Estimular conflicto cognitivo 	<ul style="list-style-type: none"> Los niños trotan por diferentes direcciones del campo y a cada orden realizan los siguientes movimientos: saltan con un pie, giran, se desplazan en cuadrupedia y otros. Cada niño realiza los ejercicios de movilidad articular, comenzando desde los tobillos, rodillas, cintura y extremidades. JUEGO, tocándose las diferentes partes del cuerpo se persiguen unos a otros. Puede ser la espalda, cabeza, rodilla, manos, etc. los niños no deben dejarse tocar. 	18
DESARROLLO <ul style="list-style-type: none"> Facilitar nueva información Aplicar lo aprendido Acciones que permitan evidenciar el aprendizaje de lo primordial 	<ul style="list-style-type: none"> A cada niño se indica la importancia de manejar una buena coordinación motora gruesa CARRERA DE CANGUROS. Formados en columnas los primeros de cada grupo salen corriendo y deben driblear conos, bancos, llantas y saltar por una cuerda, demuestra su coordinación motora gruesa y regresan en velocidad para que salga el siguiente niño. JUEGO CARRERA DE OBSTÁCULOS: Igual al anterior, pero esta vez salen corriendo en parejas cogidos de la mano y deben driblear toda una torre de bloques sin tumbarlo y regresar con una pelota de voleibol, luego salen los otros dos integrantes del grupo. Gana el equipo que llega primero. 	54

	<ul style="list-style-type: none"> - JUEGO CARRERA DE GUSANOS. Los grupos distribuidos en columnas de 6 integrantes. Cada grupo se coge de los pies a pata coja con una mano sobre el hombro. Todos a la vez deben desplazarse hacia un punto adelante sin soltarse y al mismo tiempo pueden saltar a pata coja. Gana el grupo que regrese primero a la meta. 	
<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valoración de los aprendizajes • Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje. • Transferencia del Aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> - Ejercicios de relajación mental y algunos de flexibilidad corporal, ya sea en parejas y en forma individual. - Recuerdan y opinan sobre los juegos desarrollados y su importancia en su corporeidad. - Interrogantes sobre ¿qué les pareció la clase? - ¿en qué les será útil los aprendizajes de hoy? - Higiene personal y actividades de extensión. 	18

V.- EVALUACIÓN

INDICADORES	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p>Utiliza sus destrezas básicas combinadas al participar en juegos pre deportivo, respetando normas básicas.</p> <p>Practica juegos de coordinación motora</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra trabajo en equipo 	<p><i>Ficha de observación</i></p> <p><i>Lista de cotejo</i></p>




VB° DOCENTES




DIRECTOR

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Sesión de Aprendizaje N°:02	Unidad Didáctica N°:02	N° de Horas: 02
------------------------------------	-------------------------------	------------------------

I.- DATOS INFORMATIVOS

ÁREA	Educación Física	FECHA	23/09/2022
GRADO Y SECCIÓN	1° de Primaria	DURACIÓN	90 minutos
I.E.	Andrés Avelino Cáceres		
DOCENTE	Nilda Vásquez Chávez Karem Gisela Martín Yanag Luis Angel Mejía Bustillos		

II.- TÍTULO

Jugamos mejorando nuestra motricidad

III.- PROPÓSITO DE LA SESIÓN

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Utiliza sus habilidades socio motrices en actividades físicas y deportivas	Aplica sus habilidades socios motrices al compartir diversas actividades físicas, generando trabajo en equipo en una actitud de liderazgo, solidaridad y respeto hacia su entorno.	Utiliza sus destrezas básicas combinadas al participar en juegos pre deportivo, respetando normas básicas Identifica y aplica juegos para mejorar su esquema corporal y respiración

IV.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

SECUENCIAS PEDAGÓGICAS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO <ul style="list-style-type: none"> • Despertar el interés • Recuperar saberes previos • Estimular conflicto cognitivo 	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños trotan por diferentes direcciones del campo y a cada orden realizan los siguientes movimientos: saltan con un pie, giran, se desplazan en cuadrupedia y otros. - Cada niño dentro de un aro: salta adentro, afuera con uno y dos pies. Hacer rodar el aro, girar. Otras variantes. - JUEGO: Agua y cemento, este juego como pre competitivo se divide al grupo en 2 sub grupos para que se persigan entre ellos por diferentes direcciones. 	18
DESARROLLO <ul style="list-style-type: none"> • Facilitar nueva información • Aplicar lo aprendido • Acciones que permitan evidenciar el aprendizaje de lo primordial 	<ul style="list-style-type: none"> - A cada niño se le entrega un globo N° 7, ellos trataran de inflar utilizando los principios de inhalación y exhalación. Luego la maestra infla los globos con un inflador. - Los niños con un globo inflado número 7. Cada niño lanza el globo hacia arriba y debe evitar que el globo caiga al piso con el uso de las manos, hombros, pies y otras partes del cuerpo. - JUEGO: En grupos divididos por columnas. Los primeros de cada grupo salen corriendo a una distancia de 15 metros y en su trayecto pasan por conos dribleando, luego saltan por llantas, luego pasan por 2 aros para que finalmente regresen a su lugar de inicio. Gana el grupo que termina primero. Afianzando su esquema corporal. 	54

	<ul style="list-style-type: none"> - JUEGO CARRERA DE GUSANOS. Los grupos distribuidos en columnas de 6 integrantes. Cada grupo se coge de los pies a pata coja con una mano sobre el hombro. Todos a la vez deben desplazarse hacia un punto adelante sin soltarse y al mismo tiempo pueden saltar a pata coja. Gana el grupo que regrese primero a la meta. 	
<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valoración de los aprendizajes • Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje. • Transferencia del Aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> - Ejercicios de relajación mental y algunos de flexibilidad corporal, ya sea en parejas y en forma individual. - Recuerdan y opinan sobre los juegos desarrollados y su importancia en su corporeidad. - Interrogantes sobre ¿qué les pareció la clase? - ¿en qué les será útil los aprendizajes de hoy? - Higiene personal y actividades de extensión. 	18

V.- EVALUACIÓN

INDICADORES	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p>Utiliza sus destrezas básicas combinadas al participar en juegos pre deportivo, respetando normas básicas.</p> <p>Practica juegos de coordinación motora</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra trabajo en equipo 	<p><i>Ficha de observación</i></p> <p><i>Lista de cotejo</i></p>

VB° DOCENTES

DIRECTOR

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Sesión de Aprendizaje N°:03	Unidad Didáctica N°:02	N° de Horas: 02
------------------------------------	-------------------------------	------------------------

I.- DATOS INFORMATIVOS

ÁREA	Educación Física	FECHA	30/09/2022
GRADO Y SECCIÓN	1° de Primaria	DURACIÓN	90 minutos
I.E.	Andrés Avelino Cáceres		
DOCENTE	Nilda Vásquez Chávez Karem Gisela Martín Yanag Luis Angel Mejía Bustillos		

II.- TÍTULO***Mejorando mi orientación lateral*****III.- PROPÓSITO DE LA SESIÓN**

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Utiliza sus habilidades socio motrices en actividades físicas y deportivas	Aplica sus habilidades socio motrices al compartir diversas actividades físicas, generando trabajo en equipo en una actitud de liderazgo, solidaridad y respeto hacia su entorno.	Utiliza sus destrezas básicas combinadas al participar en juegos motores, respetando normas básicas. Identifica y aplica juegos para mejorar su lateralidad.

IV.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

SECUENCIAS PEDAGÓGICAS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO <ul style="list-style-type: none"> Despertar el interés Recuperar saberes previos Estimular conflicto cognitivo 	<ul style="list-style-type: none"> Los niños trotan por diferentes direcciones del campo y a cada orden realizan los siguientes movimientos: saltan con un pie, giran, se desplazan en cuadrupedia y otros. Cada niño realiza los ejercicios de movilidad articular, comenzando desde los tobillos, rodillas, cintura y extremidades. Luego realizan ejercicios de estiramiento dinámico: con elevaciones del tren inferior, mueven extremidades, saltos, giros, carreras, sprint y otros. 	18
DESARROLLO <ul style="list-style-type: none"> Facilitar nueva información Aplicar lo aprendido Acciones que permitan evidenciar el aprendizaje de lo primordial 	<ul style="list-style-type: none"> A cada niño se indica la importancia de manejar una buena orientación lateral y se aplica las siguientes actividades: JUEGO: Olas a la derecha y olas a la izquierda. Todo el grupo formando un círculo sentados y el docente dirige el juego cuando dice OLAS A LA DERECHA los niños se inclinan a su derecha echados y cuando dice OLAS A LA IZQUIERDA se inclinan hacia la izquierda. Luego cuando dice TEMPESTAD los niños se paran y cambian de lugar en forma rápida. Cada niño puede dirigir el juego. JUEGO: UNO DOS, izquierda – derecha. Cada niño se ubica dentro de un aro. Cuando el docente dice uno los niños se mueven a la izquierda y cuando dice dos se mueven hacia la 	54

	<p>derecha. Los niños que se confunden van saliendo del juego. Ganan los 3 niños que quedan hasta el final</p> <ul style="list-style-type: none"> - JUEGO: Carrera de números. Se forman grupos por columnas. A la orden cada niño corre según consigna del docente ya sea por la derecha o izquierda llevando una cuerda y saltando ida y vuelta. Gana el grupo que termina primero. 	
<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valoración de los aprendizajes • Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje. • Transferencia del Aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> - Ejercicios de relajación mental y algunos de flexibilidad corporal, ya sea en parejas y en forma individual. - Recuerdan y opinan sobre los juegos desarrollados y su importancia en su corporeidad. - Interrogantes sobre ¿qué les pareció la clase? - ¿en qué les será útil los aprendizajes de hoy? - Higiene personal y actividades de extensión. 	18

V.- EVALUACIÓN

INDICADORES	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p>Utiliza sus destrezas básicas combinadas al participar en juegos pre deportivo, respetando normas básicas.</p> <p>Identifica y aplica juegos para mejorar su lateralidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra trabajo en equipo 	<p><i>Ficha de observación</i></p> <p><i>Lista de cotejo</i></p>

VB° DOCENTES



DIRECTOR

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Sesión de Aprendizaje N°:04	Unidad Didáctica N°:03	N° de Horas: 02
------------------------------------	-------------------------------	------------------------

I.- DATOS INFORMATIVOS

ÁREA	Educación Física	FECHA	07/10/2022
GRADO Y SECCIÓN	1° de Primaria	DURACIÓN	90 minutos
I.E.	Andrés Avelino Cáceres		
DOCENTE	Nilda Vásquez Chávez Karem Gisela Martín Yanag Luis Angel Mejía Bustillos		

II.- TÍTULO***Participamos en juegos de lateralidad*****III.- PROPÓSITO DE LA SESIÓN**

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Utiliza sus habilidades socio motrices en actividades físicas y deportivas	Aplica sus habilidades socio motrices al compartir diversas actividades físicas, generando trabajo en equipo en una actitud de liderazgo, solidaridad y respeto hacia su entorno.	Utiliza sus destrezas básicas combinadas al participar en juegos motores, respetando normas básicas. Practica juegos de orientación lateral en forma grupal

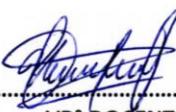
IV.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

SECUENCIAS PEDAGÓGICAS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO <ul style="list-style-type: none"> • Despertar el interés • Recuperar saberes previos • Estimular conflicto cognitivo 	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños trotan por diferentes direcciones del campo y a cada orden realizan los siguientes movimientos: saltan con un pie, giran, se desplazan en cuadrupedia y otros. - Cada niño realiza los ejercicios de movilidad articular, comenzando desde los tobillos, rodillas, cintura y extremidades. - JUEGO: La red y el pescador. Se divide a la sección en dos grupos. Un grupo serán los pescados y el otro grupo la red. Los pescados tratarán de cruzar al otro extremo del campo sin ser tocados por la red que estarán cogidos de las manos. Luego se cambian los roles. 	18
DESARROLLO <ul style="list-style-type: none"> • Facilitar nueva información • Aplicar lo aprendido • Acciones que permitan evidenciar el aprendizaje de lo primordial 	<ul style="list-style-type: none"> - A cada niño se indica la importancia de manejar una buena orientación lateral y se aplica las siguientes actividades: - JUEGO ARO MÁGICO: Cada niño estará ubica dentro de un aro y a una orden los niños saltan bien hacia la derecha o izquierda del aro. Pero cuando dice un color los niños salen corriendo hacia adelante en velocidad. Ganan los primeros en llegar. - JUEGO LA PAPA SE QUEMA: Todos los niños formasen un círculo parados con una pelota de trapo en la mano de uno de ellos. A la señal giran la pelota de mano en mano por su 	54

<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valoración de los aprendizajes • Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje. • Transferencia del Aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> - Juego los dormilones: Cada niño a la orden se echan de costadito y se hacen a los dormilones con inhalación y exhalación. Luego la docente les dice que mentalmente recuerden las actividades realizadas en clase a través de una relajación mental. - Interrogantes sobre ¿qué les pareció la clase? - ¿en qué les será útil los aprendizajes de hoy? - Higiene personal y actividades de extensión. 	<p>18</p>
--	--	-----------

V.- EVALUACIÓN

INDICADORES	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p>Utiliza sus destrezas básicas combinadas al participar en juegos pre deportivo, respetando normas básicas.</p> <p>Identifica y aplica juegos para mejorar su esquema corporal y respiración</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra trabajo en equipo 	<p><i>Ficha de observación</i></p> <p><i>Lista de cotejo</i></p>

VB° DOCENTES





DIRECTOR

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Sesión de Aprendizaje N°:06	Unidad Didáctica N°:03	N° de Horas: 02
------------------------------------	-------------------------------	------------------------

I.- DATOS INFORMATIVOS

ÁREA	Educación Física	FECHA	14/10/2022
GRADO Y SECCIÓN	1° de Primaria	DURACIÓN	90 minutos
I.E.	Andrés Avelino Cáceres		
DOCENTE	Nilda Vásquez Chávez Karem Gisela Martín Yanag Luis Angel Mejía Bustillos		

II.- TÍTULO***Participamos en juegos de coordinación motora*****III.- PROPÓSITO DE LA SESIÓN**

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Utiliza sus habilidades socio motrices en actividades físicas y deportivas	Aplica sus habilidades socio motrices al compartir diversas actividades físicas, generando trabajo en equipo en una actitud de liderazgo, solidaridad y respeto hacia su entorno.	Utiliza sus destrezas básicas combinadas al participar en juegos motores, respetando normas básicas. Practica juegos de coordinación motora gruesa

IV.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

SECUENCIAS PEDAGÓGICAS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO • Despertar el interés • Recuperar saberes previos • Estimular conflicto cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños trotan por diferentes direcciones del campo y a cada orden realizan los siguientes movimientos: saltan con un pie, giran, se desplazan en cuadrupedia y otros. - Cada niño realiza los ejercicios de movilidad articular, comenzando desde los tobillos, rodillas, cintura y extremidades. - JUEGO la bruja piruja. Se elige a un niño que será la bruja piruja y este niño tendrá un manojito de periódico usado en la mano. A la señal este niño perseguirá a los demás niños tratando de tocar a los niños con el periódico. Los niños deben correr para evitar ser tocados. Al final ganan los 5 niños que quedan sin ser tocados. Se hace participar a todos los niños de brujas. 	18
DESARROLLO • Facilitar nueva información • Aplicar lo aprendido • Acciones que permitan evidenciar el	<ul style="list-style-type: none"> - A cada niño se indica la importancia de manejar una buena coordinación motora gruesa - CARRERA DE PELOTITAS DE TRAPO. A la señal los niños con una pelota de trapo salen trotando y deben lanzar la pelota hacia arriba y coger antes que caiga al piso. Ida y vuelta. VARIANTE: lanzan con las dos manos, giran antes de coger, luego en trote. 	54

	<p>derecha o izquierda siguiendo la consigna LA PAPA SE QUEMA, Cuando el docente dice la papa se quemó la pelota se detiene y luego baila el niño que perdió. Así hasta que participe la mayoría.</p> <ul style="list-style-type: none"> - JUEGO: Carrera de números. Se forman grupos por columnas. A la orden cada niño corre según consigna del docente ya sea por la derecha o izquierda llevando una cuerda y saltando ida y vuelta. Gana el grupo que termina primero. 	
<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valoración de los aprendizajes • Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje. • Transferencia del Aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> - Ejercicios de relajación mental y algunos de flexibilidad corporal, ya sea en parejas y en forma individual. - Recuerdan y opinan sobre los juegos desarrollados y su importancia en su corporeidad. - Interrogantes sobre ¿qué les pareció la clase? - ¿en qué les será útil los aprendizajes de hoy? - Higiene personal y actividades de extensión. 	18

V.- EVALUACIÓN

INDICADORES	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p>Utiliza sus destrezas básicas combinadas al participar en juegos pre deportivo, respetando normas básicas.</p> <p>Practica juegos de orientación lateral en forma grupal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra trabajo en equipo 	<p>Ficha de observación</p> <p>Lista de cotejo</p>

VB° DOCENTES



DIRECTOR

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Sesión de Aprendizaje N°:07	Unidad Didáctica N°:03	N° de Horas: 02
------------------------------------	-------------------------------	------------------------

I.- DATOS INFORMATIVOS

ÁREA	Educación Física	FECHA	21/10/2022
GRADO Y SECCIÓN	1° de Primaria	DURACIÓN	90 minutos
I.E.	Andrés Avelino Cáceres		
DOCENTE	Nilda Vásquez Chávez Karem Gisela Martín Yanag Luis Angel Mejía Bustillos		

II.- TÍTULO

Participamos en juegos de equilibrio corporal

III.- PROPÓSITO DE LA SESIÓN

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Utiliza sus habilidades socio motrices en actividades físicas y deportivas	Aplica sus habilidades socio motrices al compartir diversas actividades físicas, generando trabajo en equipo en una actitud de liderazgo, solidaridad y respeto hacia su entorno.	Utiliza sus destrezas básicas combinadas al participar en juegos motores, respetando normas básicas. Practica juegos de equilibrio corporal

IV.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

SECUENCIAS PEDAGÓGICAS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO <ul style="list-style-type: none"> • Despertar el interés • Recuperar saberes previos • Estimular conflicto cognitivo 	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños trotan por diferentes direcciones del campo y a cada orden realizan los siguientes movimientos: saltan con un pie, giran, se desplazan en cuadrupedia y otros. - Cada niño realiza los ejercicios de movilidad articular, comenzando desde los tobillos, rodillas, cintura y extremidades. - Cada niño trota por diferentes partes del campo y a la señal: saltan, se desplazan, se elongan, en laterales, Sprint y otros. - 	18
DESARROLLO <ul style="list-style-type: none"> • Facilitar nueva información • Aplicar lo aprendido • Acciones que permitan evidenciar el aprendizaje de lo primordial 	<ul style="list-style-type: none"> - A cada niño se indica la importancia de manejar y mejorar su equilibrio corporal - El juego de la bailarina o de la grulla Consiste en ponerse en posición de bailarina, es decir, con los brazos en alto y unidos con las manos, mientras una de las piernas se pone apoyada en la contraria con el pie en la rodilla. Si consiguen dar una vuelta o más, esto hará que gane el que más tiempo aguante equilibrando su cuerpo como una bailarina. Si es el de la grulla, no es necesario dar vueltas, sino mantenerse firmes moviendo los brazos despacio. - JUEGO CAMINATA SOBRE LA CUERDA: Puedes comenzar por decirles a los niños que este es uno de los juegos de equilibrio necesarios para encaminarse en este tipo de acrobacias. A la hora de llevarlo a cabo, debes extender una cuerda no muy 	54

<p>aprendizaje de lo primordial</p>	<ul style="list-style-type: none"> - JUEGO LANZA PELOTA Y CORRE. Cada niño tendrá en la mano una pelota grande de plástico. A la señal del docente lanzan la pelota arriba en su lugar y lo vuelven a coger. Los niños que dejan caer deben ir saliendo. Al final quedan los 3 mejores. VARIANTES: Lanzan luego de un bote, lanzan en parejas frente a frente. En tríos lanzan con ambas manos y alternados. - JUEGO CARRERA DE GUSANOS. Los grupos distribuidos en columnas de 6 integrantes. Cada grupo se coge de los pies a pata coja con una mano sobre el hombro. Todos a la vez deben desplazarse hacia un punto adelante sin soltarse y al mismo tiempo pueden saltar a pata coja. Gana el grupo que regrese primero a la meta. 	
<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valoración de los aprendizajes • Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje. • Transferencia del Aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> - Ejercicios de relajación mental y algunos de flexibilidad corporal, ya sea en parejas y en forma individual. - Recuerdan y opinan sobre los juegos desarrollados y su importancia en su corporeidad. - Interrogantes sobre ¿qué les pareció la clase? - ¿en qué les será útil los aprendizajes de hoy? - Higiene personal y actividades de extensión. 	<p>18</p>

V.- EVALUACIÓN

INDICADORES	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p>Utiliza sus destrezas básicas combinadas al participar en juegos pre deportivo, respetando normas básicas.</p> <p>Practica juegos de coordinación motora gruesa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra trabajo en equipo 	<p><i>Ficha de observación</i></p> <p><i>Lista de cotejo</i></p>




VB° DOCENTES



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
U.E. Nº 1 - L. DEL ROSALCA
DIRECCIÓN
Cic. Eder Aien Cotrina Aviles

DIRECTOR



EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Sesión de Aprendizaje N°:08	Unidad Didáctica N°:03	N° de Horas: 02
------------------------------------	-------------------------------	------------------------

I.- DATOS INFORMATIVOS

ÁREA	Educación Física	FECHA	28/10/2022
GRADO Y SECCIÓN	1° de Primaria	DURACIÓN	90 minutos
I.E.	Andrés Avelino Cáceres		
DOCENTE	Nilda Vásquez Chávez Karem Gisela Martín Yanag Luis Angel Mejía Bustillos		

II.- TÍTULO

Participamos en juegos de equilibrio corporal

III.- PROPÓSITO DE LA SESIÓN

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Utiliza sus habilidades socio motrices en actividades físicas y deportivas	Aplica sus habilidades socio motrices al compartir diversas actividades físicas, generando trabajo en equipo en una actitud de liderazgo, solidaridad y respeto hacia su entorno.	Utiliza sus destrezas básicas combinadas al participar en juegos motores, respetando normas básicas. Practica juegos de equilibrio estático y dinámico

IV.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

SECUENCIAS PEDAGÓGICAS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO <ul style="list-style-type: none"> • Despertar el interés • Recuperar saberes previos • Estimular conflicto cognitivo 	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños trotan por diferentes direcciones del campo y a cada orden realizan los siguientes movimientos: saltan con un pie, giran, se desplazan en cuadrupedia y otros. - Cada niño realiza los ejercicios de movilidad articular, comenzando desde los tobillos, rodillas, cintura y extremidades. - En grupos lanzan pelotas y cogen antes que caiga al piso en forma de dinámica de calentamiento corporal. - JUEGO DE CARRERA DE VELOCIDAD DE REACCIÓN: Cada niño estará en la partida y partirán en diferentes posiciones de partida en carrera de velocidad, pudiendo ser: de rodillas, echados, de espalda, etc. 	18
DESARROLLO <ul style="list-style-type: none"> • Facilitar nueva información • Aplicar lo aprendido • Acciones que permitan evidenciar el 	<ul style="list-style-type: none"> - A cada niño se indica la importancia de manejar y mejorar su equilibrio corporal dinámico y estático. - Peleas de equilibrio sobre banco sueco (normal e invertido). - ¿Quién mueve los pies primero? Por parejas uno en frente del otro. El primero que mueva los pies deja de ganar el punto que está en juego. - Circuito para realizar con zancos (seguir por una línea sin salirse, pasar con los zancos por colchonetas, subirse a los ladrillos con un sólo pie, hacer zig zag, etc.) 	54

	delgada sobre el suelo. El objetivo es que los pequeños atraviesen todo el recorrido de la cuerda sin tocar el suelo. Si se caen o tocan el suelo con uno de sus pies, tienen que comenzar nuevamente.	
CIERRE <ul style="list-style-type: none"> • Valoración de los aprendizajes • Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje. • Transferencia del Aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> - Ejercicios de relajación mental y algunos de flexibilidad corporal, ya sea en parejas y en forma individual. - Recuerdan y opinan sobre los juegos desarrollados y su importancia en su corporeidad. - Interrogantes sobre ¿qué les pareció la clase? - ¿en qué les será útil los aprendizajes de hoy? - Higiene personal y actividades de extensión. 	18

V.- EVALUACIÓN

INDICADORES	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Utiliza sus destrezas básicas combinadas al participar en juegos pre deportivo, respetando normas básicas. Practica juegos de equilibrio corporal.	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra trabajo en equipo 	Ficha de observación Lista de cotejo

VB° DOCENTES



DIRECTOR

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Sesión de Aprendizaje N°:09	Unidad Didáctica N°:04	N° de Horas: 02
------------------------------------	-------------------------------	------------------------

I.- DATOS INFORMATIVOS

ÁREA	Educación Física	FECHA	04/11/2022
GRADO Y SECCIÓN	1° de Primaria	DURACIÓN	90 minutos
I.E.	Andrés Avelino Cáceres		
DOCENTE	Nilda Vásquez Chávez Karem Gisela Martín Yanag Luis Angel Mejía Bustillos		

II.- TÍTULO***Participamos en juegos de coordinación motora*****III.- PROPÓSITO DE LA SESIÓN**

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Utiliza sus habilidades socio motrices en actividades físicas y deportivas	Aplica sus habilidades socio motrices al compartir diversas actividades físicas, generando trabajo en equipo en una actitud de liderazgo, solidaridad y respeto hacia su entorno.	Utiliza sus destrezas básicas combinadas al participar en juegos motores, respetando normas básicas. Practica juegos de coordinación dinámica general.

IV.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

SECUENCIAS PEDAGÓGICAS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO <ul style="list-style-type: none"> Despertar el interés Recuperar saberes previos Estimular conflicto cognitivo 	<ul style="list-style-type: none"> Los niños trotan por diferentes direcciones del campo y a cada orden realizan los siguientes movimientos: saltan con un pie, giran, se desplazan en cuadrupedia y otros. Cada niño realiza los ejercicios de movilidad articular, comenzando desde los tobillos, rodillas, cintura y extremidades. En grupos lanzan pelotas y cogen antes que caiga al piso en forma de dinámica de calentamiento corporal. En grupos juegan al juego de agua y cemento en forma de persecución por diferentes direcciones del campo. 	18
DESARROLLO <ul style="list-style-type: none"> Facilitar nueva información Aplicar lo aprendido Acciones que permitan evidenciar el aprendizaje de lo primordial 	<ul style="list-style-type: none"> A cada niño se indica la importancia de manejar y mejorar su coordinación dinámica general. “Los funámbulos”: los alumnos se sitúan sobre alguna de las líneas que hay dibujadas en la cancha. Se avanza por las líneas sin abandonarlas en ningún momento. Cuando dos se encuentran sobre la misma línea, deben buscar la forma de pasar los dos sin salirse de ella. Variante: avanzar a la pata coja, en cuadrupedia, etc. “Oro y Plata”: avanzar por las líneas, sin perder el equilibrio, colocando un pie por delante del otro, diciendo uno oro y otra plata. Cuando se encuentran dos compañeros de frente, uno dice oro y avanza un paso, el otro le contesta plata y avanza 	54

<p>aprendizaje de lo primordial</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Transportar un cono en la cabeza siguiendo y pisando las cuerdas puestas en el suelo. - Hacer equilibrio sobre colchonetas deslizante (se le ponen picas debajo). - Tregar sobre banco sueco enganchado a las espaldas. - Diferentes tipos de equilibrio para transportar objetos con el cuerpo (pica, ladrillos, etc. - Equilibrio de la pelea de gallitos en parejas, deberán tratar de hacer caer a su rival. - JUEGO DE EQUILIBRIO, de la posición del ángel por un espacio de 30 segundos. 	
<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valoración de los aprendizajes • Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje. • Transferencia del Aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> - Ejercicios de relajación mental y algunos de flexibilidad corporal, ya sea en parejas y en forma individual. - Recuerdan y opinan sobre los juegos desarrollados y su importancia en su corporeidad. - Interrogantes sobre ¿qué les pareció la clase? - ¿en qué les será útil los aprendizajes de hoy? - Higiene personal y actividades de extensión. 	<p>18</p>

V.- EVALUACIÓN

INDICADORES	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p>Utiliza sus destrezas básicas combinadas al participar en juegos pre deportivo, respetando normas básicas.</p> <p>Practica juegos de equilibrio estático y dinámico</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra trabajo en equipo 	<p><i>Ficha de observación</i></p> <p><i>Lista de cotejo</i></p>




VB° DOCENTES




DIRECTOR

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Sesión de Aprendizaje N°:10	Unidad Didáctica N°:04	N° de Horas: 02
------------------------------------	-------------------------------	------------------------

I.- DATOS INFORMATIVOS

ÁREA	Educación Física	FECHA	18/11/2022
GRADO Y SECCIÓN	1° de Primaria	DURACIÓN	90 minutos
I.E.	Andrés Avelino Cáceres		
DOCENTE	Nilda Vásquez Chávez Karem Gisela Martín Yanag Luis Angel Mejía Bustillos		

II.- TÍTULO

Participamos en un circuito motor infantil

III.- PROPÓSITO DE LA SESIÓN

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Utiliza sus habilidades socio motrices en actividades físicas y deportivas	Aplica sus habilidades socio motrices al compartir diversas actividades físicas, generando trabajo en equipo en una actitud de liderazgo, solidaridad y respeto hacia su entorno.	Utiliza sus destrezas básicas combinadas al participar en juegos motores, respetando normas básicas. Conoce y practica juegos de coordinación dinámica corporal

IV.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

SECUENCIAS PEDAGÓGICAS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO <ul style="list-style-type: none"> • Despertar el interés • Recuperar saberes previos • Estimular conflicto cognitivo 	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños trotan por diferentes direcciones del campo y a cada orden realizan los siguientes movimientos: saltan con un pie, giran, se desplazan en cuadrupedia y otros. - Cada niño realiza los ejercicios de movilidad articular, comenzando desde los tobillos, rodillas, cintura y extremidades. - Los niños realizan saltos de puntillas, trotes, zancadas largas, piques cortos, taloneo, laterales y zigzag. - JUEGAN al juego de tempestad, como un juego de orientación espacial y lateralidad. 	18
DESARROLLO <ul style="list-style-type: none"> • Facilitar nueva información • Aplicar lo aprendido • Acciones que permitan evidenciar el aprendizaje de lo primordial 	<ul style="list-style-type: none"> - A cada niño se indica la importancia de manejar y mejorar su coordinación dinámica general. - En un circuito previamente definido por el docente con diferentes materiales los niños manifiestan las siguientes capacidades: saltos, desplazamientos, cuadrupedias, giros, gateos y otros dentro del circuito en forma lenta y progresiva. - A modo de competencia, los niños con un bastón, salen corriendo sobre el bastón como caballitos por un espacio de 15 metros, gana el caballito que llega primero a la meta. - Juego de ARO RÁPIDO, Cada niño con un aro, sale corriendo haciendo rodar el aron por una línea recta de 15 metros, gana 	54

	<p>otro. El último que tenga espacio de dar el paso elimina al otro compañero.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En grupos juegan al salto de lingo, como forma de mejorar su orientación y coordinación dinámica general. 	
<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valoración de los aprendizajes • Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje. • Transferencia del Aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> - Ejercicios de relajación mental y algunos de flexibilidad corporal, ya sea en parejas y en forma individual. - Recuerdan y opinan sobre los juegos desarrollados y su importancia en su corporeidad. - Interrogantes sobre ¿qué les pareció la clase? - ¿en qué les será útil los aprendizajes de hoy? - Higiene personal y actividades de extensión. 	18

V.- EVALUACIÓN

INDICADORES	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p>Utiliza sus destrezas básicas combinadas al participar en juegos pre deportivo, respetando normas básicas.</p> <p>Practica juegos de coordinación dinámica general</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra trabajo en equipo 	<p><i>Ficha de observación</i></p> <p><i>Lista de cotejo</i></p>




VB° DOCENTES


 MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 U.E. 3491, EL YANDWILCA

 DIRECCIÓN
 Lic. Ever Alan Cotrina Aviles
 DIRECTOR



EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Sesión de Aprendizaje N°:01	Unidad Didáctica N°:02	N° de Horas: 02
------------------------------------	-------------------------------	------------------------

I.- DATOS INFORMATIVOS

ÁREA	Educación Física	FECHA	16/09/2022
GRADO Y SECCIÓN	1° de Primaria	DURACIÓN	90 minutos
I.E.	Andrés Avelino Cáceres		
DOCENTES	Nilda Vásquez Chávez Karem Gisela Martín Yanag Luis Angel Mejía Bustillos		

II.- TÍTULO***Jugando con seguridad*****III.- PROPÓSITO DE LA SESIÓN**

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Utiliza sus habilidades socio motrices en actividades físicas y deportivas	Aplica sus habilidades socio motrices al compartir diversas actividades físicas, generando trabajo en equipo en una actitud de liderazgo, solidaridad y respeto hacia su entorno.	Utiliza sus destrezas básicas combinadas al participar en juegos pre deportivo, respetando normas básicas. Identifica y aplica juegos para mejorar su esquema corporal

IV.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

SECUENCIAS PEDAGÓGICAS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO <ul style="list-style-type: none"> • Despertar el interés • Recuperar saberes previos • Estimular conflicto cognitivo 	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños trotaran en forma dispersa y al silbato formaran grupos de dos, tres, cuatro, etc. en forma de dinámica - En grupos de tres, dos alumnos trasladaran a uno cargándolo hasta llegar al final de la loza. - Realizan movilidad de articulaciones - ¿Qué juego les gustaría practicar? - ¿Qué juegos populares conoces? - Se rescata los saberes previos con las preguntas. 	18
DESARROLLO <ul style="list-style-type: none"> • Facilitar nueva información • Aplicar lo aprendido • Acciones que permitan evidenciar el aprendizaje de lo primordial 	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños formados en dos columnas tendrán que pasar el balón por entre las piernas de adelante hacia atrás y el ultimo pasará adelante trasladándose con driblen hasta adelante. - Variante: rodando el balón, por encima de la cabeza, uno por entre las piernas y el otro por encima de la cabeza. - En parejas, con un balón, el alumno que tenga el balón de basquetbol tendrá que driblear durante un minuto sin que el compañero le quite. - Variante en grupo de tres, cuatro, seis. - En grupos de tres en una columna a una distancia de tres metros entre cada alumno tendrán que realizar un pase al compañero sin que caiga la pelota al suelo. 	54

	<p>otro. El último que tenga espacio de dar el paso elimina al otro compañero.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En grupos juegan al salto de lingo, como forma de mejorar su orientación y coordinación dinámica general. 	
<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valoración de los aprendizajes • Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje. • Transferencia del Aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> - Ejercicios de relajación mental y algunos de flexibilidad corporal, ya sea en parejas y en forma individual. - Recuerdan y opinan sobre los juegos desarrollados y su importancia en su corporeidad. - Interrogantes sobre ¿qué les pareció la clase? - ¿en qué les será útil los aprendizajes de hoy? - Higiene personal y actividades de extensión. 	18

V.- EVALUACIÓN

INDICADORES	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p>Utiliza sus destrezas básicas combinadas al participar en juegos pre deportivo, respetando normas básicas.</p> <p>Practica juegos de coordinación dinámica general</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra trabajo en equipo 	<p>Ficha de observación</p> <p>Lista de cotejo</p>




VB° DOCENTES




DIRECTOR



Imagen 1 Mejorando la orientación lateral



Fuente: Elaboración Propia

Imagen 2 Participando en juegos de equilibrio



Fuente: Elaboración Propia

Imagen 3 Participando en juegos de coordinación



Fuente: Elaboración Propia

Imagen 4 Jugando con seguridad



Fuente: Elaboración Propia

Anexo 06. Nota biográfica

NOTA BIOGRÁFICA

LUIS ÁNGEL MEJÍA BUSTILLOS

Nació en la ciudad de La Unión el 12 de julio de 1989 del distrito de La Unión de la provincia de Dos de Mayo del departamento de Huánuco.

Sus estudios:

Educación Primaria: Centro Educativo N° 32236 – Dos de Mayo.

Educación Secundaria: Institución Educativa “Enrique López Albújar”- Pachas.

Educación Superior: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote - “ULADECH” – Título profesional de Licenciado en Administración, Universidad de Huánuco – “UDH” - Título profesional de Licenciado en Educación Básica: Inicial y Primaria

Experiencia laboral:

Coordinador de programas no escolarizados en la UGEL Yarowilca del año 2019 al 2022.

NOTA BIOGRÁFICA

KAREM GISELA MARTIN YANAG

Nació en la ciudad de Amarilis el 06 de marzo de 1989 del distrito de Amarilis de la provincia de Huánuco del departamento de Huánuco.

Sus estudios:

Educación Primaria: I.E. N° 32011 “Hermilio Valdizán Huánuco”.

Educación Secundaria: Institución Educativa “Príncipe Illathupa Huánuco”.

Educación Superior: Universidad de Huánuco – “UDH” - Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria

Experiencia laboral:

Docente de aula de la Institución Educativa Inicial - Mesapampa - Choras – 2017, Institución Educativa Inicial - Santa rosa - Chavinillo – 2018, Institución Educativa Inicial - Chavinillo - Chavinillo – 2019, Institución Educativa Inicial - San Pedro - Huánuco – 2020, Institución Educativa Inicial - San Pedro - Huánuco – 2021, Institución Educativa Inicial - Llicua baja -Amarilis – 2022.

NOTA BIOGRÁFICA

NILDA VASQUEZ CHAVEZ

Nació en el centro poblado de Julcán el 06 de mayo de 1986 del distrito de san miguel de Cauri de la provincia de Lauricocha del departamento de Huánuco.

Sus estudios:

Educación Primaria: I.E. 33012 “Santa Rosa alta”

Educación Secundaria: Institución Educativa “Nuestra Señora de las Mercedes” - Huánuco.

Educación Superior: Instituto Superior Pedagógico Privado “Señor de Burgos” – Educación Primaria.

Experiencia laboral:

Docente de aula de la Institución Educativa Primaria – Andrés Avelino Cáceres Chavinillo

– Chavinillo- 2018, Institución Educativa Primaria – Andrés Avelino Cáceres Chavinillo

- Chavinillo – 2019, Institución Educativa Primaria – Andrés Avelino Cáceres Chavinillo

- Chavinillo – 2020, Institución Educativa Primaria – Andrés Avelino Cáceres Chavinillo

- Chavinillo -2021, Institución Educativa Integrada “Cruzpampa” Pampamarca

– Chavinillo - 2022, Institución Educativa Integrada Santa Rosa Chavinillo

– Chavinillo - 2023, Institución Educativa Integrada Santa Rosa Chavinillo

Anexo 07. Acta de sustentación



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OPTAR EL TITULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

En la Ciudad de Huánuco a las 13:00 horas del día **SEIS** del mes de **DICIEMBRE** del año dos mil veintitrés, reunidos en la plataforma virtual de Cisco Webex de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco; los miembros del Jurado conformado por docentes ordinarios acreditados con **Resolución N° 3310-2023-UNHEVAL-FCE/D** de fecha 30 de noviembre del año dos mil veintitrés:

Dr. Alejandro Máximo LIZANA ZORA	PRESIDENTE
Mg. David COTACALLAPA VILCA	SECRETARIA
Mg. Rocío Elizabeth RIVERA IBARRA	VOCAL

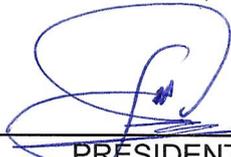
Con el asesoramiento del **Dr. Omar Hans CONTRERAS CANTO** la aspirante **Nilda VASQUEZ CHÁVEZ** para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Educación Física**; procedió a sustentar su tesis titulada: **APLICACIÓN DEL PROGRAMA JUEGOS RECREATIVOS PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANDRÉS AVELINO CÁCERES CHAVINILLO – YAROWILCA 2019.**

Concluido el acto de defensa, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del aspirante, teniendo presente los siguientes criterios:

1. Presentación	(0 - 2)	2
2. Exposición de la Tesis	(0 - 3)	2
3. Dominio del tema	(0 - 5)	3
4. Aportes y originalidad	(0 - 3)	2
5. Defensa de la tesis	(0 - 5)	4
6. Absolución de preguntas	(0 - 2)	2
TOTAL:		<u>15</u>

Obteniendo en consecuencia la aspirante la nota de: **QUINCE (15)**, por lo que se declara **APROBADA** por **UNANIMIDAD**.

Con lo cual, se da por finalizado el presente acto académico, siendo las 14:50 horas del día **SEIS** de **DICIEMBRE** del dos mil veintitrés, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad.



 PRESIDENTE
 DNI N° 22407665



 SECRETARIO
 DNI N° 01340610



 VOCAL
 DNI N° 04014653

Leyenda:
 19 a 20: Excelente
 17 a 18: Muy Bueno
 14 a 16: Bueno
 0 a 13: Desaprobado



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OPTAR EL TITULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

En la Ciudad de Huánuco a las 13:00 horas del día **SEIS** del mes de **DICIEMBRE** del año dos mil veintitrés, reunidos en la plataforma virtual de Cisco Webex de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco; los miembros del Jurado conformado por docentes ordinarios acreditados con **Resolución N° 3310-2023-UNHEVAL-FCE/D** de fecha 30 de noviembre del año dos mil veintitrés:

Dr. Alejandro Máximo LIZANA ZORA	PRESIDENTE
Mg. David COTACALLAPA VILCA	SECRETARIA
Mg. Rocío Elizabeth RIVERA IBARRA	VOCAL

Con el asesoramiento del **Dr. Omar Hans CONTRERAS CANTO** la aspirante **Karem Gisela MARTIN YANAG** para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Educación Física**; procedió a sustentar su tesis titulada: **APLICACIÓN DEL PROGRAMA JUEGOS RECREATIVOS PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANDRÉS AVELINO CÁCERES CHAVINILLO – YAROWILCA 2019.**

Concluido el acto de defensa, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del aspirante, teniendo presente los siguientes criterios:

1. Presentación	(0 - 2)	2
2. Exposición de la Tesis	(0 - 3)	2
3. Dominio del tema	(0 - 5)	3
4. Aportes y originalidad	(0 - 3)	2
5. Defensa de la tesis	(0 - 5)	4
6. Absolución de preguntas	(0 - 2)	2
	TOTAL:	<u>15</u>

Obteniendo en consecuencia la aspirante la nota de: **QUINCE (15)**, por lo que se declara **APROBADA** por **UNANIMIDAD**.

Con lo cual, se da por finalizado el presente acto académico, siendo las 14:50 horas del día **SEIS** de **DICIEMBRE** del dos mil veintitrés, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad.


PRESIDENTE
DNI N° 22407605


SECRETARIO
DNI N° 01340680


VOCAL
DNI N° 04014653

Leyenda:
19 a 20: Excelente
17 a 18: Muy Bueno
14 a 16: Bueno
0 a 13: Desaprobado



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OPTAR EL TITULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

En la Ciudad de Huánuco a las 13:00 horas del día **SEIS** del mes de **DICIEMBRE** del año dos mil veintitrés, reunidos en la plataforma virtual de Cisco Webex de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco; los miembros del Jurado conformado por docentes ordinarios acreditados con **Resolución N° 3310-2023-UNHEVAL-FCE/D** de fecha 30 de noviembre del año dos mil veintitrés:

Dr. Alejandro Máximo LIZANA ZORA	PRESIDENTE
Mg. David COTACALLAPA VILCA	SECRETARIA
Mg. Rocío Elizabeth RIVERA IBARRA	VOCAL

Con el asesoramiento del **Dr. Omar Hans CONTRERAS CANTO** el aspirante **Luis Angel MEJIA BUSTILLO** para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Educación Física**; procedió a sustentar su tesis titulada: **APLICACIÓN DEL PROGRAMA JUEGOS RECREATIVOS PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANDRÉS AVELINO CÁCERES CHAVINILLO – YAROWILCA 2019.**

Concluido el acto de defensa, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del aspirante, teniendo presente los siguientes criterios:

1. Presentación	(0 - 2)	2
2. Exposición de la Tesis	(0 - 3)	2
3. Dominio del tema	(0 - 5)	4
4. Aportes y originalidad	(0 - 3)	2
5. Defensa de la tesis	(0 - 5)	4
6. Absolución de preguntas	(0 - 2)	2
	TOTAL:	<u>16</u>

Obteniendo en consecuencia el aspirante la nota de: **DIECISÉIS (16)**, por lo que se declara **APROBADO** por **UNANIMIDAD**.

Con lo cual, se da por finalizado el presente acto académico, siendo las 14:50 horas del día **SEIS** de **DICIEMBRE** del dos mil veintitrés, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad.


 PRESIDENTE
 DNI N° 22407605


 SECRETARIO
 DNI N° 01340680


 VOCAL
 DNI N° 04014653

Leyenda:
19 a 20: Excelente
17 a 18: Muy Bueno
14 a 16: Bueno
0 a 13: Desaprobado

Anexo 08. Constancia de similitud de la tesis



CONSTANCIA DE SIMILITUD DE LA TESIS CON INVESTIGACIONES PREVIAS

El director de la Unidad de Investigación deja constancia que el trabajo de investigación: **APLICACIÓN DEL PROGRAMA JUEGOS RECREATIVOS PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANDRÉS AVELINO CÁCERES CHAVINILLO-YAROWILCA 2019**, presentado por:

- Nilda VASQUEZ CHAVEZ
- Karem Gisela MARTIN YANAG
- Luis Angel MEJIA BUSTILLO

Del Programa de Segunda Especialidad Profesional en Educación con mención en Educación Física, tiene **30%** de similitud con investigaciones previas, según el software TURNITIN.

Por consiguiente, la tesis tiene **porcentaje de similitud permitido** para segunda especialidad, según Reglamento general de grados y títulos modificado de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco, 2022.

Se expide la presente constancia con el código **N°0041-2023-UNHEVAL-FCE/UI**, para los fines pertinentes.

Cayhuayna, 22 de marzo de 2023.



Dr. Edwin Roger Esteban Rivera
Director de la Unidad de Investigación
Facultad de Ciencias de la Educación

NOMBRE DEL TRABAJO

APLICACIÓN DEL PROGRAMA JUEGOS RECREATIVOS PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANDRÉS AVELINO CÁCERES DE CHAVINILLO-YAROWILCA 2019

AUTOR

**VASQUEZ CHAVEZ Nilda,
MARTIN YANAG Karem Gisela y
MEJIA BUSTILLOS Luis Angel**

RECuento DE PALABRAS

21087 Words

RECuento DE CARACTERES

104714 Characters

RECuento DE PÁGINAS

141 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

21.6MB

FECHA DE ENTREGA

Mar 22, 2023 12:17 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Mar 22, 2023 12:20 PM GMT-5

● **30% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 28% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 9% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Coincidencia baja (menos de 15 palabras)
- Material citado

● **30% de similitud general**

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 28% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 9% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossr

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	repositorio.unheval.edu.pe Internet	19%
2	repositorio.ucv.edu.pe Internet	3%
3	repositorio.uncp.edu.pe Internet	1%
4	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-18 Submitted works	1%
5	docplayer.es Internet	1%
6	repositorio.une.edu.pe Internet	<1%
7	Universidad Cesar Vallejo on 2016-07-11 Submitted works	<1%
8	Aguirre Venegas, Beatriz Rocio Castro Torres, John Arnold Hildebrandt... Publication	<1%

9	Universidad Cesar Vallejo on 2016-04-20 Submitted works	<1%
10	Universidad Cesar Vallejo on 2016-04-13 Submitted works	<1%
11	repositorio.usanpedro.edu.pe Internet	<1%
12	Universidad Cesar Vallejo on 2016-07-11 Submitted works	<1%
13	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-18 Submitted works	<1%
14	Universidad Cesar Vallejo on 2016-09-24 Submitted works	<1%
15	Universidad Cesar Vallejo on 2016-05-06 Submitted works	<1%
16	Universidad Catolica de Trujillo on 2021-12-28 Submitted works	<1%
17	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-15 Submitted works	<1%
18	Universidad Cesar Vallejo on 2016-09-24 Submitted works	<1%
19	repositorio.uct.edu.pe Internet	<1%
20	Universidad Nacional del Centro del Peru on 2021-12-24 Submitted works	<1%

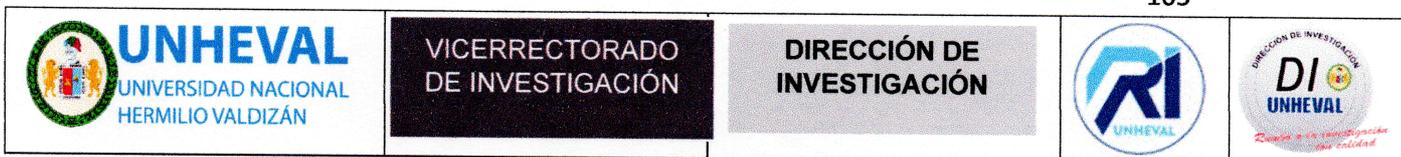
21

1library.co

Internet

<1%

Anexo 09. Autorización de publicación digital



ANEXO N°9

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DIGITAL Y DECLARACIÓN JURADA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN, TESIS, TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL O TRABAJO ACADÉMICO PARA OPTAR UN GRADO O TÍTULO PROFESIONAL

1. Autorización de Publicación: (Marque con una "X" según corresponda)

Bachiller		Título Profesional		Segunda Especialidad	X	Maestro		Doctor	
-----------	--	--------------------	--	----------------------	---	---------	--	--------	--

Ingrese los datos según corresponda.

Facultad/Escuela	CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Escuela/Carrera Profesional	
Programa	EDUCACIÓN FÍSICA
Grado que otorga	
Título que otorga	TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA

2. Datos del (los) Autor(es): (Ingrese los datos según corresponda)

Apellidos y Nombres:	VASQUEZ CHAVEZ, NILDA				
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte	C.E.	N° de Documento: 43783933
Correo Electrónico:	Nilda06586@gmail.com				
Apellidos y Nombres:	MARTIN YANAG, KAREM GISELA				
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte	C.E.	N° de documento: 46580179
Correo Electrónico:	Gisemy_@hotmail.com				
Apellidos y Nombres:	MEJIA BUSTILLOS, LUIS ANGEL				
Tipo de Documento:	DNI		Pasaporte	C.E.	N° de Documento: 45863779
Correo Electrónico:	Luisangelito_1989@hotmail.com				

3. Datos del Asesor: (Ingrese los datos según corresponda)

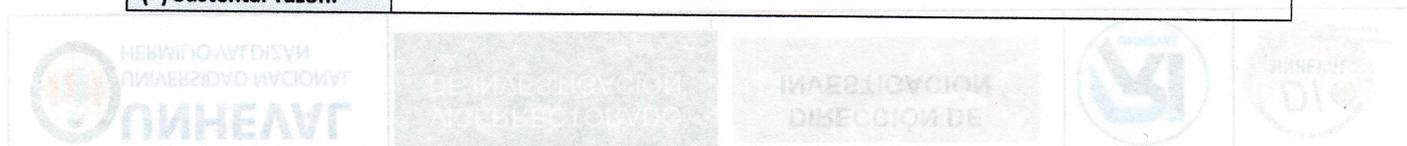
Apellidos y Nombres:	CONTRERAS CANTO, OMAR HANS				
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte	C.E.	N° de Documento: 20904632
ORCID ID:	0000-0002-4871-0912				

4. Datos de los Jurados: (Ingrese los datos según corresponda, primero apellidos luego nombres)

Presidente	LIZANA ZORA, ALEJANDRO MAXIMO
Secretario	COTACALLAPA VILCA, DAVID
Vocal	RIVERA IBARRA, ROCIO ELIZABETH
Vocal	
Accesitario	DAVILA SOTO, ROCIO DEL PILAR

5. Datos del Documento Digital a Publicar: (Ingrese los datos y marque con una "X" según corresponda)

Ingrese solo el año en el que sustentó su Trabajo de Investigación: (Verifique la Información en el Acta de Sustentación)	2023								
Modalidad de obtención del Grado Académico o Título Profesional: (Marque con X según corresponda)	<table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 25%;">Trabajo de Investigación</td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;">Tesis</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">X</td> </tr> <tr> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;">Trabajo Académico</td> <td style="width: 25%;"></td> </tr> </table>	Trabajo de Investigación		Tesis	X			Trabajo Académico	
Trabajo de Investigación		Tesis	X						
		Trabajo Académico							
Palabras claves	JUEGOS ESQUEMA LATERALIDAD								
Tipo de acceso: (Marque con X según corresponda)	<table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 25%;">Abierto</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">X</td> <td style="width: 25%;">Cerrado*</td> <td style="width: 25%;"></td> </tr> <tr> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;">Restringido*</td> <td style="width: 25%;"></td> </tr> </table>	Abierto	X	Cerrado*				Restringido*	
Abierto	X	Cerrado*							
		Restringido*							
(*) Sustentar razón:									





6. Declaración Jurada: (Ingrese todos los datos requeridos completos)

Soy Autor (a) (es) del Trabajo de Investigación Titulado: <i>(Ingrese el título tal y como está registrado en el Acta de Sustentación)</i>
APLICACIÓN DEL PROGRAMA JUEGOS RECREATIVOS PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANDRÉS AVELINO CÁCERES CHAVINILLO-YAROWILCA 2019.
Mediante la presente asumo frente a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán (en adelante LA UNIVERSIDAD), cualquier responsabilidad que pueda derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido del trabajo de investigación, así como por los derechos de la obra y/o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y frente a terceros de cualquier daño que pudiera ocasionar a LA UNIVERSIDAD o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causas en los trabajos de investigación presentado, asumiendo toda la carga pecuniaria que pudiera derivarse de ello. Asimismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudiera derivar para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivos de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido del Trabajo de Investigación. De identificarse fraude, piratería, plagio, falsificación o que el trabajo haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mis acciones se deriven, someténdome a las acciones legales y administrativas vigentes.

7. Autorización de Publicación Digital:

A través de la presente autorizo de manera gratuita a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán a publicar la versión digital de este trabajo de investigación en su biblioteca virtual, repositorio institucional y base de datos, por plazo indefinido, consintiendo que con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla siempre y cuando se respete la autoría y sea citada correctamente.

Apellidos y Nombres	VASQUEZ CHAVEZ, NILDA	Firma	
Apellidos y Nombres	MARTIN YANAG, KAREM GISELA	Firma	
Apellidos y Nombres	MEJIA BUSTILLOS, LUIS ANGEL	Firma	

FECHA: Huánuco, 11 de julio del 2024

Nota:

- ✓ No modificar los textos preestablecidos, conservar la estructura del documento.
- ✓ Marque con una X en el recuadro que corresponde.
- ✓ Llenar este formato de forma digital, con tipo de letra calibri, tamaño de fuente 09, manteniendo la alineación del texto que observa en el modelo, sin errores gramaticales (recuerde las mayúsculas también se tildan si corresponde).
- ✓ La información que escriba en este formato debe coincidir con la información registrada en los demás archivos y/o formatos que presente, tales como: DNI, Acta de Sustentación, Trabajo de Investigación (PDF), Constancia de Similitud, Reporte de Similitud.
- ✓ Cada uno de los datos requeridos en este formato, es de carácter obligatorio según corresponda.
- ✓ Se debe de imprimir, firmar y luego escanear el documento (legible).