

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA



**JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LAS CAPACIDADES
COORDINATIVAS EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARCOS DURAN MARTEL HUÁNUCO, 2023**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

SUBLÍNEA DE INVESTIGACIÓN: EDUCACIÓN, CULTURA, VALORES Y COMUNIDAD

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO (A) EN
EDUCACIÓN ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN FÍSICA**

TESISTAS:

HUARAC TEVEZ, Olger Jhon

LUDEÑA VALDIVIA, Andrea

SERRANO PUENTE, Magdalena

ASESOR:

Dr. CONTRERAS CANTO, Omar Hans

HUÁNUCO – PERÚ

2024

DEDICATORIA

Dedico a Dios por ser el pilar fundamental de nuestras vidas y nos ha otorgado fortaleza para poder seguir adelante en los momentos de dificultad.

Olger Jhon

Dedico este trabajo a nuestros padres, quienes han sido nuestro mayor apoyo y fuente de inspiración a lo largo de nuestra vida. Su amor incondicional, sabiduría y sacrificio han sido fundamentales para nuestro éxito académico.

Andrea

Dedico también a nuestros docentes y seres queridos que nos brindaron su apoyo y aliento en esta etapa de nuestro arduo proceso. Sin su apoyo, este logro no habría sido posible.

Magdalena

AGRADECIMIENTO

En este momento de culminación, queremos expresar nuestros más sinceros agradecimientos a nuestro asesor de tesis Dr. Omar Hans CONTRERAS CANTO, por su invaluable orientación y apoyo durante todo el proceso de elaboración de tesis.

También queremos agradecer al Dr. Alejandro Máximo LIZANA ZORA quien nos brindó sus conocimientos, dedicación durante las clases realizadas.

También agradecemos a los estudiantes y docentes de la I.E MARCOS DURAN MARTEL por brindarnos los recursos y el ambiente propicio para llevar a cabo nuestra aplicación de tesis.

Agradecemos también a nuestra familia por su amor incondicional y constante apoyo. Su paciencia y comprensión durante la investigación han sido fundamentales para mantenernos motivados.

RESUMEN

La fundamentación del problema destaca la importancia de la coordinación en el desarrollo infantil y señala la influencia de la tecnología en el deterioro de las habilidades motoras en niños de primaria, en tal sentido la Institución Educativa Marcos Duran Martel, evidenció la falta de habilidades coordinativas de los alumnos durante las clases de educación física. Por ello el objetivo del estudio fue el poder determinar si los juegos motores mejoran las capacidades coordinativas en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023. La metodología de investigación se desarrolló a través de un diseño cuasiexperimental, de tipo aplicada, para ello se realizaron sesiones de aprendizaje de los juegos motores que permitan mejorar las capacidades coordinativas, donde se evaluó un pretest y postest a los estudiantes distribuidos por un grupo de control y un grupo experimental. Se obtuvo como resultados de estudio que en el pretest indicaron que el 100% (35) de los estudiantes se ubicaron en el nivel proceso. Por otro lado, los resultados del postest indicaron que el 60% (21) se ubicaron en el nivel regular y el 40% (14) en el nivel bueno. Se destaca diferencia significativa en los porcentajes hallados, en una proporción destacable en los resultados del postest, lo que se infiere que es producto de la aplicación de los juegos motores. En tal sentido, mediante la prueba de T de Student se obtuvo una significancia ($p = 0,000$) menor a 0,05; por lo que se pudo concluir que los juegos motores mejoran las capacidades coordinativas en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.

Palabras claves: Agilidad, capacidades, coordinación, juegos motores, movimiento.

ABSTRACT

The rationale of the problem highlights the importance of coordination in child development and points out the influence of technology in the deterioration of motor skills in elementary school children, in this sense, the Marcos Duran Martel Educational Institution, evidenced the lack of coordination skills of students during physical education classes. Therefore, the objective of the study was to determine if motor games improve coordination skills in elementary school students at the Marcos Duran Martel Educational Institution in Huanuco, Huánuco, 2023. The research methodology was developed through a quasi-experimental design, of an applied type, for which learning sessions of motor games were carried out to improve coordination skills, where a pretest and posttest were evaluated to students distributed in a control group and an experimental group. It was obtained as study results that in the pretest indicated that 100% (35) of the students were located in the process level. On the other hand, the results of the post-test indicated that 60% (21) were in the regular level and 40% (14) in the good level. There was a significant difference in the percentages found, in a remarkable proportion in the results of the post-test, which is inferred to be the result of the application of the motor games. In this sense, by means of the Student's t-test, a significance ($p = 0.000$) of less than 0.05 was obtained; therefore, it was possible to conclude that motor games improve coordination skills in elementary school students of the Marcos Duran Martel Huánuco Educational Institution, 2023.

Key words: Agility, skills, coordination, motor games, movement.

ÍNDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
ABSTRAC	v
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE FIGURAS	ix
INTRODUCCIÓN	x
CAPÍTULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	12
1.1. Fundamentación del problema de investigación	12
1.2. Formulación del problema de investigación general y específicos.....	13
1.2.1. Problema general	13
1.2.2. Problemas específicos	13
1.3. Formulación de objetivos generales y específicos	14
1.3.1. Objetivo general	14
1.3.2. Objetivo específicos	14
1.4. Justificación.....	14
1.5. Limitaciones	15
1.6. Formulación de hipótesis generales y específicas.....	15
2.1.1. Hipótesis general	15
2.1.2. Hipótesis específicas	15
1.7. Variables	16
1.7.1. Variable independiente	16
1.7.2. Variable dependiente	16
1.8. Definición teórica y operacionalización de variables	17
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	18
2.1. Antecedentes	18
2.1.1. Antecedentes internacionales	18
2.2.2. Antecedentes nacionales	20
2.2.3. Antecedentes regionales.....	22
2.2. Bases teóricas	24
2.2.1. El juego.....	24
2.2.2. Capacidades coordinativas	28
2.3. Bases conceptuales.....	34
2.4. Bases epistemológicas o bases filosóficas o bases antropológicas	36

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA	37
3.1 Ámbito.....	37
3.2 Población.....	37
3.3 Muestra	37
3.4 Nivel y tipo de estudio	38
3.4.1 Nivel de estudio.....	38
3.4.2 Tipo de estudio	38
3.5 Diseño de investigación.....	38
3.6 Métodos, técnicas e instrumentos	39
3.7 Validación y confiabilidad del instrumento	39
3.8 Procedimiento	40
3.9 Tabulación y análisis de datos.....	40
3.10 Consideraciones éticas	40
CAPÍTULO IV. RESULTADOS	42
4.1. Descripción de los resultados de pretest y postest	42
4.2. Análisis inferencial Prueba de normalidad	50
CAPÍTULO V. DISCUSIÓN	54
CONCLUSIONES	56
RECOMENDACIONES O SUGERENCIAS	57
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	58
ANEXOS	62
ANEXO 01. Matriz de consistencia	63
ANEXO 02. Instrumento de recolección de datos.....	66
ANEXO 03. Tratamiento experimental	91
ANEXO 04. Documentos administrativos nómina de matrícula.....	126
ANEXO 05. Validación del (de los) instrumento(s) por jueces	131
ANEXO 06. Consentimiento informado	135
ANEXO 07. Evidencias fotográficas.....	141
ANEXO 08. Nota biográfica	152
ANEXO 09. Acta de sustentación	156
ANEXO 10. Constancia de similitud.....	158
ANEXO 11. Reporte de similitud.....	160
ANEXO 12. Descripción general de fuentes.....	162
ANEXO 13. Autorización de publicación.....	166

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población de estudio	37
Tabla 2 Muestra de estudio	38
Tabla 3 Escala valorativa sobre las capacidades coordinativa.....	42
Tabla 4 Nivel de escala valorativa de las capacidades coordinativas en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023. Grupo control.....	42
Tabla 5 Nivel de escala valorativa de las capacidades coordinativas generales en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023. Grupo control	43
Tabla 6 Nivel de escala valorativa de las capacidades coordinativas especiales en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023. Grupo control	44
Tabla 7 Nivel de escala valorativa de las capacidades coordinativas complejas en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023. Grupo control	45
Tabla 8 Nivel de escala valorativa de las capacidades coordinativas en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023. Grupo experimental	46
Tabla 9 Nivel de escala valorativa de las capacidades coordinativas generales en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023. Grupo experimental.....	47
Tabla 10 Nivel de escala valorativa de las capacidades coordinativas especiales en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023. Grupo experimental.....	48
Tabla 11 Nivel de escala valorativa de las capacidades coordinativas complejas en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023. Grupo experimental.....	49

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Nivel de escala valorativa de las capacidades coordinativas en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023. Grupo control.....	43
Figura 2 Nivel de escala valorativa de las capacidades coordinativas generales en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023. Grupo control	44
Figura 3 Nivel de escala valorativa de las capacidades coordinativas especiales en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023. Grupo control	45
Figura 4 Nivel de escala valorativa de las capacidades coordinativas complejas en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023. Grupo control	46
Figura 5 Nivel de escala valorativa de las capacidades coordinativas en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023. Grupo experimental	47
Figura 6 Nivel de escala valorativa de las capacidades coordinativas generales en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023. Grupo experimental.....	48
Figura 7 Nivel de escala valorativa de las capacidades coordinativas especiales en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023. Grupo experimental.....	49
Figura 8 Nivel de escala valorativa de las capacidades coordinativas complejas en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023. Grupo experimental.....	50

INTRODUCCIÓN

El proceso de la educación en estos tiempos necesita de innovaciones con un carácter metodológico para un resultado óptimo en el desarrollo educativo en el cual estamos involucrados, es por ello se propone el presente trabajo titulado: **JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARCOS DURAN MARTEL HUÁNUCO, 2023**, con el objetivo de dar a conocer la importancia del desarrollo de las capacidades coordinativas en todas sus dimensiones en los niños y niñas que favorece en gran medida en el fortalecimiento de la salud y la elevación de la capacidad de rendimiento físico.

Se busca desarrollar por medio de juegos motores ya que es una actividad puramente recreativa y su finalidad es generar satisfacción a los niños, niñas y liberar las tensiones propias de la vida cotidiana; aquí no debe esperarse un resultado final, sino que se concretan por el simple gusto de la actividad realizada.

En nuestro país una de las tareas más importantes que tenemos nosotros los docentes es de mejorar las deficiencias que observamos en el dominio de las capacidades físicas en donde se encuentra inmerso las capacidades coordinativas e inculcar la práctica de estos en su momento de ocio o tiempo libre.

Buscando estas mejoras nos propusimos desarrollar este proyecto de investigación que fue desarrollado mediante sesiones o tratamientos experimentales constituyendo una buena oportunidad para que los estudiantes mejoren en la práctica del desarrollo de las capacidades coordinativas. El propósito de la investigación es mejorar las capacidades coordinativas que presentan los estudiantes del 4° grado “A” del nivel primaria.

El presente trabajo está dividido en cuatro capítulos con el objetivo de hacer sencilla su presentación.

Capítulo I, problema de investigación (donde se presenta la fundamentación del problema) formulación del problema, los objetivos de la investigación (general, específicos). Justificación, limitaciones, formulación de hipótesis (general y específicos) variables y definición teórica y operacionalización de variables.

Capitulo II, marco teórico antecedentes, bases teóricas, bases conceptuales, bases epistemológicas filosóficas y antropológicas.

Capitulo III, metodología, que engloba el ámbito, población, muestra, nivel y tipo de estudio, diseño de investigación, métodos técnicos e instrumentos, validación y

confiabilidad del instrumento, procedimientos, tabulación y análisis de datos, consideraciones éticas.

Capítulo IV, resultados, los cuales se presentan a través de tablas y gráficos una vez procesados y llevado adelante el análisis estadístico correspondiente.

Capítulo V discusión, conclusiones a la que llegamos al finalizar la presente investigación, las recomendaciones que presentamos para que sean tomadas en cuenta en las posteriores investigaciones, la bibliografía que utilizamos en nuestra investigación y los anexos correspondientes que se utiliza para la investigación.

Los resultados que se obtuvo en la siguiente investigación fueron satisfactorios ya que los Juegos Motores es un medio para mejorar las capacidades coordinativas. De esta manera culminamos el trabajo de investigación.

CAPÍTULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Fundamentación del problema de investigación

La adquisición de habilidades de coordinación es un componente crucial de la trayectoria de desarrollo del niño, especialmente durante las etapas iniciales de crecimiento. La coordinación abarca la capacidad de armonizar e integrar diversos movimientos corporales, incluidos los que afectan a los ojos, los pies, las manos y todo el cuerpo. La coordinación desempeña un papel crucial en el desarrollo físico holístico de los niños de 10 años, ya que influye en su capacidad para ejecutar las tareas cotidianas sin esfuerzo y con eficacia.

En este contexto, la prevalencia de la tecnología y la introducción temprana de dispositivos móviles por parte de los padres han contribuido a la aparición de problemas como la obesidad, las deficiencias en las habilidades motoras y las dificultades de coordinación entre los niños de primaria. En consecuencia, es imperativo desarrollar y ejecutar protocolos adecuados para la integración de juegos dirigidos a la mejora de las habilidades motoras (Gómez, 2015).

En pleno siglo XXI, a pesar de la proliferación de información y de su accesibilidad, parece existir una notable falta de interés por la coordinación motora de los niños. Esto se manifiesta a menudo etiquetando a los niños como torpes o asumiendo erróneamente que sus accidentes son atribuibles únicamente al crecimiento. Es importante reconocer que, durante esta etapa de desarrollo, el cuerpo y el cerebro necesitan tiempo para adaptarse a los cambios físicos que se producen, lo que puede dar lugar a alteraciones del movimiento y la coordinación espacial en los niños.

Cabe recalcar que los juegos motores, también denominados juegos físicos, tienen la capacidad de contribuir significativamente a la mejora de las capacidades de coordinación en la etapa infante. Estos juegos requieren la sincronización de diversos movimientos corporales, que abarcan la coordinación ojo-mano, el equilibrio, el tiempo de respuesta y la habilidad manual. A través de la participación en juegos motores, los niños tienen la oportunidad de mejorar y perfeccionar sus habilidades de coordinación, fomentando así el desarrollo de habilidades transferibles aplicables a diversos ámbitos de sus vidas (Fernanda, 2018).

Debido a esta circunstancia, en la I.E. Marcos Duran Martel situada en el distrito de Amarilis de la provincia de Huánuco, la problemática antes mencionada no es ajena a los alumnos. Esto se evidencia en las clases de educación física que se imparten a los estudiantes en los primeros años de educación primaria, donde se hace evidente la falta de habilidades coordinativas. Las repercusiones se derivan de la inadecuación observada en los estudiantes que presentan malas posturas, faltas de equilibrio, velocidad y precisión reducidas en sus movimientos, y competencia limitada en la ejecución de determinadas habilidades motrices. De ahí que sea pertinente reiterar la naturaleza jerárquica del desarrollo motor en los niños que asisten a la escuela primaria. Por lo cual el objetivo de este estudio fue determinar los efectos que tienen los juegos motores para mejorar las capacidades coordinativas en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.

1.2. Formulación del problema de investigación general y específicos

1.2.1. Problema general

¿De qué manera los juegos motores mejoran las capacidades coordinativas en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023?

1.2.2. Problemas específicos

- a) ¿De qué manera los juegos motores mejoran las capacidades coordinativas generales en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023?
- b) ¿De qué manera los juegos motores mejoran las capacidades coordinativas especiales en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023?
- c) ¿De qué manera los juegos motores mejoran las capacidades coordinativas complejas en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023?

1.3. Formulación de objetivos generales y específicos

1.3.1. Objetivo general

Determinar si los juegos motores mejoran las capacidades coordinativas en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.

1.3.2. Objetivos específicos

- a) Comprobar de qué manera los juegos motores mejoran las capacidades coordinativas generales en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.
- b) Comprobar de qué manera los juegos motores mejoran las capacidades coordinativas especiales en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.
- c) Comprobar de qué manera los juegos motores mejoran las capacidades coordinativas complejas en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.

1.4. Justificación

La deficiencia de las habilidades coordinativas se observó durante nuestras prácticas pre profesionales en la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023. Durante las sesiones de aprendizajes desarrollados con los estudiantes del 4 grado del nivel primario se observó algunas carencias en las habilidades coordinativas, como también en la hora de recreo se evidencio en la mayoría de los estudiantes del nivel primaria carecer habilidades coordinativas.

Por este motivo concedores por medio juegos motores son algunos de los elementos educativos más importantes en el desarrollo enseñanza-aprendizaje, este permite que las capacidades coordinativas de las personas sean completas y mejoren la estabilidad física. Además, es primordial que esta serie de premisas se practiquen en los niños a temprana edad, debido que es parte de un elemento pedagógico y ayuda a desarrollar la capacidad creativa, así como sus habilidades motoras, la personalidad del niño, su autoestima, los dominios motores y hasta la mejora de su lenguaje.

Por su parte, la implementación de los juegos motores posibilita el aprendizaje motor; en primer lugar, se organizan los movimientos sin intervención del sistema neuromuscular, los movimientos son simples y luego se asocian las demás partes; en segundo lugar, los

movimientos se van haciendo más fáciles porque integra las fuerzas pasivas, como fricción, gravedad e inercia y así hasta mejorar gracias a las fuerzas generadas por la musculatura. Al final las capacidades coordinativas generan cambios en los patrones de movimiento, primero de una forma simple y luego asociándolas a la práctica.

1.5. Limitaciones

Algunos obstáculos, como los relacionados con la recogida de datos, su veracidad y la recopilación de información, fueron factores que dificultaron el desarrollo del estudio. Además, se encontró poca información referente al tema de estudio y pocas referencias, sin embargo, estos obstáculos pudieron subsanarse con el compromiso de los investigadores y por supuesto, con la estrecha supervisión de la situación por parte del asesor.

1.6. Formulación de hipótesis generales y específicas

1.6.1. Hipótesis general

Hi: Los juegos motores mejoran significativamente las capacidades coordinativas en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.

Ho: Los juegos motores no mejoran significativamente las capacidades coordinativas en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.

1.6.2. Hipótesis específicas

Hi1: Los juegos motores mejoran significativamente las capacidades coordinativas generales en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.

H01: Los juegos motores no mejoran significativamente las capacidades coordinativas generales en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.

Hi2: Los juegos motores mejoran significativamente las capacidades coordinativas especiales en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.

H02: Los juegos motores no mejoran significativamente las capacidades coordinativas especiales en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.

Hi3: Los juegos motores mejoran significativamente las capacidades coordinativas complejas en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.

H03: Los juegos motores no mejoran significativamente las capacidades coordinativas complejas en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.

1.7. Variables

1.7.1. Variable independiente

Juegos motores

1.7.2. Variable dependiente

Capacidades coordinativas

1.8. Definición teórica y operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
V.I Juegos motores	Son manifestaciones motivadoras de la motricidad humana a fin de potenciar las actitudes con el medio ambiente y entorno social. (Chiva et al., 2015)	El cuerpo y el movimiento	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión corporal • Coordinación perceptivo-motriz. 	Actividades de aprendizaje
		Identidad e imagen personal	<ul style="list-style-type: none"> • Esquema corporal • Lateralización • Tonicidad • Auto concepto. 	
		La vida social	<ul style="list-style-type: none"> • Cooperación • Normas sociales • Vínculos afectivos. 	
		Capacidades físicas	<ul style="list-style-type: none"> • Velocidad • Resistencia • Fuerza • Flexibilidad 	
V.D Capacidades coordinativas	Conjunto de habilidades y destrezas que permiten a una persona controlar y coordinar sus movimientos de manera eficiente y precisa. (Ruiz et al., 1985) Son fundamentales para el desarrollo de las habilidades motrices y la ejecución adecuada de diversas actividades físicas y deportivas.	Capacidades coordinativas generales	<ul style="list-style-type: none"> • Regulación de movimientos • Adaptación y cambios motrices 	Ficha de observación
		Capacidades coordinativas especiales	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de orientación • Capacidad de reacción • Capacidad de equilibrio 	
		Capacidades coordinativas complejas	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de desarrollo motor • Capacidad de agilidad 	

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

2.1.1 Antecedentes internacionales

Vega (2022) en su investigación: “Relación de los juegos motores y las capacidades coordinativas en edades de 7 a 10 años en clubes filiales a la Asociación de Taekwondo de Pichincha en la ciudad de Quito, en el periodo 2021 – 2021”, tuvo como propósito determinar la relación que existe entre los juegos motores y las capacidades coordinativas en edades de 7 a 10 años en clubes filiales a la Asociación de Taekwondo de Pichincha en la ciudad de Quito, en el periodo 2021 – 2021. Las variables de los juegos motores abarcan dimensiones como los juegos con materiales, los juegos sin materiales y la motricidad. Por otro lado, las variables en capacidades coordinativas incluyen capacidades generales o básicas, así como capacidades especiales. El presente estudio adoptó un diseño de investigación descriptivo-correlacional. La muestra del estudio está conformada por 130 estudiantes miembros de varios clubes asociados a la Asociación de Taekwondo de Pichincha de la ciudad de Quito. La recolección de datos se realizó mediante el método de encuesta, la cual fue administrada a un total de 98 estudiantes. Los resultados de la encuesta fueron analizados utilizando el programa SPSS versión 23.0. El análisis estadístico reveló una correlación positiva significativa entre las variables de juegos motores y capacidades coordinativas dentro de los clubes afiliados.

Gonzales y Jarrín (2021) en su investigación titulada “Los juegos tradicionales en la educación física como método de desarrollo de las capacidades coordinativas”. Tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos tradicionales como una herramienta para el desarrollo de capacidades coordinativas en los estudiantes de educación general básica y media en la ciudad de Cuenca. El estudio empleó una metodología descriptiva no experimental, utilizando enfoques cuantitativos y realizando una evaluación exhaustiva de los documentos y la bibliografía pertinentes. Este enfoque permitió establecer un marco analítico para examinar y debatir la aplicación de los juegos tradicionales en el contexto de la enseñanza de la educación física. Las conclusiones fueron definitivas al afirmar que los juegos tradicionales ejercen un impacto en las capacidades de coordinación. En última

instancia, se ha elaborado una propuesta pedagógica tecnológica que incorpora un surtido curado de juegos convencionales en un marco que facilita la evaluación inicial, el desarrollo y la valoración de las capacidades de coordinación de los alumnos.

Manjarres y Silva (2023) en su trabajo de tesis titulado “Sistema de juegos motrices para mejorar la coordinación en los niños de 10 años de la Unidad Educativa San José del cantón Babahoyo de la Provincia de Los Ríos” tuvo como propósito general determinar qué factores están relacionados para mejorar mediante juegos motrices la coordinación de los niños de 10 años de la Unidad Educativa “San José” del cantón Babahoyo de la provincia de Los Ríos. El estudio se llevó a cabo mediante una metodología de investigación observacional y el tamaño de la muestra fue no probabilístico, con 68 niños (de ambos sexos) de 10 años de edad. Los investigadores emplearon un instrumento denominado "Jugando aprendo y me desarrollo", que se modificó fácilmente para adaptarlo a los objetivos del estudio, a fin de facilitar la recogida de datos. Según los resultados del presente estudio, existe una clara relación entre la práctica de juegos motores y el crecimiento psicomotor de los niños de la Unidad Educativa San José. Particularmente, se ha encontrado que las habilidades de coordinación de estos niños se ven significativamente impactadas por el juego motor. Según los resultados del estudio de investigación, se aconseja que se apoye y promueva la participación constante en actividades extracurriculares y académicas a fin de proporcionar suficiente estimulación psicomotriz para la coordinación de los niños.

Elles et al. (2021) en su investigación titulada “Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños (8-10 años) futbolistas”. Tuvo como objetivo desarrollar la motricidad gruesa con niños de edades entre 8 y 10 años, del Club Deportivo Futbolero de Puerto Colombia-Atlántico, a través de un programa de juegos motores. El estudio se realizó con metodología de investigación aplicada, empleando un enfoque cuantitativo y un diseño experimental. La muestra estaba formada por 25 niños varones. El estado general del grupo se evaluó mediante una batería de cinco pruebas de campo (conducción de balón, carrera de 30 metros, flexión del tronco, extensiones de codo, coordinación de escalera) diseñadas para evaluar diversos aspectos de la motricidad gruesa. Según los resultados, los niveles medios de rendimiento se calificaron como deficiente, regular. La evaluación sirvió

de base para crear y aplicar un programa de juegos motores. En este programa se abordaban numerosos ejercicios, como caminar, correr, dar patadas, saltar y lanzar. Su principal objetivo era fomentar el desarrollo psicomotor de las personas favoreciendo el desarrollo de nuevas y perfeccionadas habilidades motrices. Tras la instalación del programa, se comprobó que el rendimiento medio en todas las pruebas era bueno, y que la prueba de extensiones de codo mostraba una tendencia especialmente clara hacia la excelencia. Se determina que el programa de juegos motores tuvo resultados positivos en todas las áreas evaluadas, demostrando avances apreciables en el aprendizaje y uso de habilidades futbolísticas esenciales, incluyendo el marcaje y el control del balón.

2.2.2 Antecedentes nacionales

Velásquez (2020) en su estudio titulado “Programa de juegos motores para mejorar la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria”. Tuvo como objetivo demostrar si el programa juegos motores mejora la coordinación motora en los estudiantes del primer grado de primaria de dicha institución. La metodología empleada fue hipotético-deductiva, caracterizada por un nivel de investigación explicativo, utilizando un abordaje cuantitativo y un diseño cuasi-experimental. La muestra para este estudio comprendió 70 alumnos, con 35 alumnos del grupo de control (1° A) y 35 alumnos del grupo experimental (1° B). Se empleó un muestreo no aleatorio, ya que se aplicó a todos los alumnos del estudio. El enfoque de la recogida de datos utilizó la observación como estrategia principal, y la lista de control como herramienta específica para la recogida de datos. En relación con el objetivo general, los resultados descriptivos sugieren que el grupo experimental muestra un aumento estadísticamente significativo en las puntuaciones medias de coordinación motriz en la prueba posterior en comparación con el grupo de control. Por el contrario, el grupo de control y el grupo experimental presentan niveles de rendimiento comparables al inicio de la investigación, con un 57,1% para el primero y un 54,3% para el segundo. De forma similar, los resultados del postest revelan que el 80,0% de los individuos del grupo experimental habían alcanzado un nivel de rendimiento encomiable, en contraste con el 54,3% de los participantes del grupo de control que mostraron inicialmente este nivel de rendimiento. El presente estudio permite concluir que la implementación de un programa de juegos motores produce una mejora significativa en las habilidades de coordinación motriz en los alumnos

de primer grado matriculados en la Institución Educativa 3069 - Ancón. La prueba U de Mann-Whitney sirve para ilustrar este fenómeno. El estadístico U tiene un valor de 2,000, el valor Z es -7,263 y la Sig. asintótica (bilateral) es 0,000, lo que indica significación estadística a un nivel de 0,05.

Gandulias (2022) llevo a cabo un estudio titulado “Juegos motores y motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 430-7 de Yananaco, distrito Independencia, provincia Vilcas Huamán, Ayacucho – 2020”. El objetivo trazado fue determinar la relación entre los juegos motores en la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 430-7 de Yananaco. El estudio empleó un enfoque cuantitativo, utilizando un nivel descriptivo y un diseño correlacional. La población objetivo estaba formada por 62 niños, de los que se seleccionó una muestra de 17 niños y niñas, todos ellos de 5 años de edad. Los investigadores utilizaron el método de observación y emplearon una lista de comprobación como instrumento de recopilación de datos. Los datos adquiridos se organizaron y presentaron en formatos tabulares y gráficos utilizando Microsoft Excel y SPSS versión 26. Los resultados indican una relación positiva ($r = 0,750$) entre los juegos motores y el componente de equilibrio. Además, se identificó una relación positiva significativa entre la participación en juegos motores y el desarrollo de habilidades de equilibrio. Asimismo, se identificó una asociación positiva significativa entre la participación en juegos motores y el desarrollo de habilidades motrices gruesas en niños de 5 años de edad matriculados en la Institución Educativa N° 430-7 de Yananaco, ubicada en el distrito de Independencia de la provincia de Vilcas Huamán en Ayacucho, durante el año calendario 2020.

Pedrahita y Jaime (2022) en su tesis titulada “Los juegos motores y su relación con el desarrollo psicomotriz de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa Técnica Félix B. Cárdenas, Santa María 2021”. Tuvo como objetivo determinar la relación de los juegos motores y el desarrollo psicomotriz de los niños de 2° grado de primaria. El estudio abarcó una población de 54 niños, y la muestra representó la totalidad de esta población. La metodología empleada puede caracterizarse como de naturaleza descriptiva y correlacional. Se empleó la encuesta como instrumento para evaluar las habilidades motoras y el desarrollo psicomotor. Los hallazgos y conclusiones de este estudio confirman la hipótesis

alternativa, la cual sugiere una relación significativa entre los juegos motores y el desarrollo psicomotor de los niños de grado segundo que asisten a la Institución Educativa Técnica Félix B. Cárdenas, Santa María en el año 2021.

2.2.3 Antecedentes regionales

Tarazona y Rodríguez (2019) en su estudio titulado “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”. Se plantearon como objetivo conocer cómo influye el Programa de Juegos Recreativos en la mejora de las capacidades coordinativas en estudiantes de primaria. La metodología empleada en este estudio consistió en la aplicación de técnicas de investigación aplicada, utilizando una muestra de 32 estudiantes. La selección de los participantes se llevó a cabo mediante un método de muestreo no probabilístico. En la mayoría de los centros educativos de la región se observa un rendimiento inferior en las dimensiones estudiadas. Teniendo en cuenta lo anterior y el evidente entusiasmo de los niños por participar en actividades recreativas, se abordó el problema empleando juegos recreativos como enfoque estratégico para fomentar el desarrollo de las capacidades de coordinación. Para evaluar el nivel de desarrollo de los alumnos, utilizamos varios instrumentos, incluida una ficha de observación. Esta ficha abarcaba tres dimensiones, consistentes en 20 indicadores y 12 tratamientos experimentales. La eficacia de este estudio se pone de manifiesto en los resultados finales, que implican una comparación entre los resultados anteriores y posteriores a la prueba en el grupo experimental. En este análisis, se observaron notables disparidades, como indica el valor Z de 35,53, que supera el valor crítico Z_c de 1,64. Al rechazar la hipótesis nula, se corrobora que la media de las puntuaciones obtenidas en el postest supera la media de las puntuaciones obtenidas en el pretest. En base a las evidencias disponibles, se puede concluir que la implementación de un programa de juegos recreativos incide positivamente en el desarrollo de habilidades coordinativas en los alumnos del tercer grado de la I.E. N° 32814 "Miguel Grau Seminario" de Huánuco en el año 2018.

Cabello et al. (2022) titularon a su estudio “Aplicación de los juegos motores para desarrollar el equilibrio y lateralidad en los estudiantes de tercer grado de educación primaria de la I.E. N° 32294 Huayuculano Provincia de Yarowilca 2018”. Esta tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos motores frente al equilibrio y

lateralidad en infantes de primaria. Se empleó un diseño de investigación aplicada preexperimental, utilizando una muestra representativa de 10 niños. Asimismo, se utilizó una lista de comprobación compuesta por 12 ítems para evaluar la variable dependiente, asegurando que las escalas relevantes se alinearan con las distintas dimensiones de la variable investigada. Los resultados del estudio indican que la propuesta de juego tiene un impacto sustancial en la mejora del equilibrio y la lateralidad entre los alumnos de primaria. Así lo corrobora el valor t calculado de 15,07, que supera el valor t crítico de 1,73, lo que conduce al rechazo de la hipótesis nula.

Tarazona et al. (2021) en su tesis titulada: “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”, tuvieron como objetivo general comprobar la influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades de coordinación básica en niños del segundo grado. El presente estudio empleó un diseño cuasiexperimental, asumiendo un enfoque de investigación aplicada, con dos grupos de tratamiento distintos. La selección de la muestra de trabajo fue no probabilística y estuvo determinada por el criterio del investigador. Asimismo, se empleó una lista de comprobación compuesta por 20 ítems debidamente validados para evaluar el grado de desarrollo y aplicación de las capacidades fundamentales de coordinación. Tras la realización del trabajo de campo y el posterior análisis de los datos, se constató que la aplicación de juegos recreativos tenía un impacto notable en la mejora de las capacidades fundamentales de coordinación. Este hallazgo se ve respaldado por el valor de Student calculado de 12,51, que supera el valor crítico de 1,64. En consecuencia, se refutó la hipótesis nula, lo que indica una relación significativa entre la aplicación de juegos recreativos y la mejora de las capacidades de coordinación. Por lo tanto, se ha llegado a la conclusión de que el desarrollo de actividades de aprendizaje mediante juegos recreativos es crucial para fomentar la adquisición de habilidades de coordinación fundamentales en los niños de segundo curso de primaria. Este enfoque les permite demostrar eficazmente experiencias interactivas locomotoras y no locomotoras en diversos contextos, manteniendo al mismo tiempo una disposición y una actitud positivas. El objetivo principal es mejorar sus capacidades

para correr, saltar, girar, desplazarse, tirar, mantener el equilibrio, rodar, inclinarse y otras habilidades relacionadas.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 El juego

Según Peña y Castro (2012), citados por Cárdenas y Gómez (2014), el juego sirve como escenario donde se inicia el compromiso infantil, ya que permite la expresión auténtica de las voces de los niños. Además, los autores destacan que el juego, junto con el arte, la lectura y la exploración del entorno, es un aspecto fundamental de la infancia.

Según Cárdenas y Gómez (2014), el término "juego" tiene sus raíces etimológicas en dos palabras latinas, a saber, "iocum" y "ludus-ludere". Estos términos están asociados a nociones de diversión, broma y actividades que no tienen un carácter especialmente serio. El juego es una actividad que se elige libremente y se emprende sin coacción, y la participación no va acompañada de ninguna forma de compensación. Debido a su naturaleza inherente de incertidumbre y universalidad, esta actividad exhibe espontaneidad, creatividad y originalidad, facilitando así una expresión óptima entre los niños de muchos contextos culturales.

Según la conceptualización de Huizinga en 1938, el juego se caracteriza por ser una actividad o compromiso voluntario que tiene lugar dentro de unos límites temporales y espaciales específicos. Se adhiere a reglas obligatorias, aunque aceptadas de buen grado. El juego es una actividad intrínsecamente motivada, acompañada de una sensación de emoción y placer, así como de una clara conciencia de existir en un reino separado de la existencia cotidiana.

Según Vega (2022), el juego constituye una base importante en el crecimiento holístico de los individuos desde la infancia. A través del juego, los individuos tienen la oportunidad de generar experiencias personales, individuales o colectivas, que implican la expresión de emociones y sentimientos. Esta participación en el juego facilita la mejora de diversos ámbitos, como el desarrollo intelectual, psicomotor, afectivo y social, permitiendo a los individuos establecer conexiones con su entorno. En consecuencia, estos vínculos afectivos fomentan la seguridad en uno mismo y la capacidad de

expresarse libremente, tanto interna como externamente. Además, cabe destacar que los más pequeños mejoran sus habilidades motrices y desarrollan la capacidad de ejecutar movimientos coordinados mientras participan en actividades lúdicas.

Regidor (2005) afirma que, desde la infancia, los niños muestran un comportamiento receptivo a las señales del entorno a través del movimiento. En consecuencia, el juego asume un papel crucial en el desarrollo de las habilidades psicomotoras, ya que los niños gravitan naturalmente hacia él como medio de compromiso.

Por otra parte, Zapata (1989), citado por Sánchez y Carmona (2004), señala que el juego es un medio de expresión, un instrumento de conocimiento, un factor de socialización, un instrumento eficaz para el desarrollo de las estructuras de movimiento y un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad. Según este marco teórico, el juego es una actividad que ofrece a los individuos diversión, gratificación y deleite. Abarca diversos factores influyentes, como la interacción con el entorno como componente de la socialización, el cultivo de la personalidad individual y la adquisición de diversas habilidades motrices a través del aprendizaje y el desarrollo.

2.2.1.1 Características del juego

Según Callors (1986), tal y como lo describen Contreras y Galindo (2009), el juego se caracteriza por muchos atributos clave. Entre ellos se incluye la libertad, ya que es de naturaleza libre y voluntaria. El juego también implica separación, ya que tiene lugar en terrenos y lugares distintos. Además, el juego está marcado por la incertidumbre, ya que los resultados son impredecibles y abiertos. Además, el juego es improductivo, sin objetivos tangibles o prácticos. También es controlado, con límites de tiempo definidos y lugares designados. Por último, el juego es ficticio e incluye situaciones irreales o imaginarias.

Según Navarro (2002), el juego puede considerarse inspirador debido a su incertidumbre inherente, a la vez que improductivo, ya que su objetivo

principal es únicamente el disfrute. Además, el juego puede caracterizarse como irreal y flexible, ya que posee la capacidad de adaptar sus reglas, y autónomo, ya que opera dentro de un mundo distinto.

Según la obra seminal de Huizinga de 1938, el juego es una actividad que permite a los seres humanos expresarse orgánicamente. En su análisis, Huizinga identifica diez rasgos significativos que definen la naturaleza del juego.

- El juego es libertad, y siempre debe ser libre.
- El juego es una actividad habitual que pretende evadirse de la vida cotidiana y que, por su propia naturaleza, aporta felicidad.
- La práctica del juego se realiza con la mayor seriedad y celo.
- Es una actividad transitoria o provisional, lo que significa que puede delimitar o no un área y que se juega durante un tiempo determinado.
- Tiene un significado biológico y fundamental para el individuo.
- Cada instante del juego está lleno de suspense y emoción.
- Cada juego tiene sus propias reglas, sean exigidas o no, ya que todos los que juegan las aceptan, y esto enriquece la vida.
- La gente se apasiona por el juego y desea jugar mucho tiempo después de terminar la actividad gracias a él.
- Cuando se realiza, tiene una cualidad clandestina y enigmática.
- Es significativo porque tiene valor expresivo y fomenta los vínculos sociales y espirituales.

2.2.1.2 Importancia del juego

Pascual (s.f.) dice que "el juego es lo más importante en la vida de un niño". También dice que jugando es como el niño aprende cómo es, su personalidad, nuevas ideas y, lo más importante, cómo formar parte de un grupo. Según el texto, el niño puede aprender las siguientes habilidades:

- Psicológicas
- Recreativas
- De expresión
- De autoevaluación

- De aventura y riesgo
- De evasión
- De conocimiento.

Esto es así porque el niño necesita jugar, sólo sabe jugar, y piensa que toda su vida está hecha de juegos para aprender más sobre sí mismo y sobre lo que le rodea.

De este modo, el juego es importante porque no sólo ayuda al niño a desarrollar estas habilidades mientras juega, sino que también le ayuda a aprender importantes lecciones de vida.

2.2.1.3 Juegos motores

Quiroga et al. (2017) definen el juego motor como un conjunto de circunstancias motrices diseñadas para mejorar la experiencia motriz de los individuos, con un énfasis inicial en la promoción del rendimiento coordinativo como componente fundamental para el desarrollo del pensamiento táctico.

Según Vega (2022), el juego motor juega un papel crucial en el desarrollo de muchas capacidades físicas en los seres humanos, proporcionando estimulación cognitiva, emocional y psicomotriz a lo largo del desarrollo infantil. Por lo tanto, el juego motor sirve como piedra angular crucial en los dominios pedagógico y deportivo, incluyendo los aspectos esenciales de la enseñanza y el aprendizaje.

Según Chiva et al. (2015), los juegos motores proporcionan varias cualidades ventajosas que justifican su consideración como un recurso valioso para cualquier persona involucrada en contextos educativos, recreativos o personales, especialmente en lo que respecta a los más jóvenes. Como ya se ha dicho, los juegos son un aspecto intrínseco de la naturaleza humana. Además, los jóvenes tienen una inclinación innata hacia la actividad física.

El juego motor está ampliamente reconocido como un factor crucial para facilitar el desarrollo integral a lo largo de la infancia. La participación en actividades lúdicas que implican habilidades motrices fomenta el crecimiento de varias dimensiones y produce resultados favorables, como avances en las

capacidades psicomotoras, el funcionamiento cognitivo y el desarrollo socioafectivo.

Pueden distinguirse dos categorías distintas de juegos motores en función del tipo de interacción motriz entre los participantes. Estas categorías se denominan juegos psicomotores y juegos sociomotores. Los juegos psicomotores no implican ninguna interacción motriz entre los participantes, como el salto de longitud o la carrera de corta distancia en carriles separados. Por otro lado, los juegos sociomotores abarcan interacciones motoras que pueden caracterizarse por la cooperación, la oposición o una combinación de ambas. Ejemplos de cooperación en los juegos sociomotores son los juegos de baile y la construcción de torres humanas. La oposición puede observarse en actividades como los juegos de lucha o los juegos de raqueta uno contra uno. Por último, los juegos de equipo implican una combinación de cooperación y oposición.

Alonso et al. (2013) han identificado distintas categorías de juegos que pueden clasificarse en función de la presencia o ausencia de competición. En los juegos competitivos, los participantes realizan actividades en las que se establece una clara determinación de la victoria o la derrota. Por otro lado, los juegos no competitivos carecen de un sistema de puntuación u otros medios para determinar un ganador.

2.2.2 Capacidades coordinativas

Galindo (2011) las capacidades coordinativas son determinadas por las funciones parciales que sirven de base para el proceso coordinativo (Percepción y elaboración de informaciones, programación y anticipación, comparación de los parámetros ideales y reales del movimiento, impulsos eferentes).

Weineck (2005) entiende que estas capacidades coordinativas se desarrollan más en el macro de cualquiera disciplina de competición y se caracterizan por la capacidad que tiene la persona para variar la técnica propia de la modalidad. Una característica de las capacidades coordinativas específicas es la aparición de constelaciones complejas típicas: dependiendo de la modalidad, se otorga una relevancia especial a determinadas combinaciones de componentes.

(Mejía, sf) “Las capacidades coordinativas son aquellas que le permiten a un individuo desarrollar movimientos de manera precisa y eficaz. En su sentido más amplio, consisten en la acción de coordinar un conjunto de ejercicios para realizar adecuadamente una tarea motriz” (párr. 1).

Los 3 autores coinciden que el desarrollo psicomotor abarca las capacidades físicas que sirven de base fundamental para la adquisición y el perfeccionamiento de las habilidades motrices de los individuos. Estas capacidades están influidas por las condiciones morfofuncionales del cuerpo y desempeñan un papel crucial en el desarrollo de las capacidades de rendimiento físico de un individuo.

Las capacidades físicas requeridas con fines de estudio y análisis, particularmente para objetivos didácticos, han sido categorizadas en dos grupos: capacidades condicionales y capacidades coordinativas. Las capacidades condicionales dependen de la mejora de la eficacia del funcionamiento muscular orgánico, concretamente del potencial metabólico y mecánico del músculo y de sus estructuras asociadas como huesos, ligamentos, articulaciones y sistemas (García, 1994). Por otro lado, las capacidades coordinativas se forman para facilitar la organización, control y regulación de los movimientos que contribuyen a la adquisición de habilidades motrices y gestos técnicos en las actividades físicas y deportivas.

Según Camacho (1997) postula que existen habilidades sensoriomotoras integradas en el desempeño de la personalidad de un individuo. Estas habilidades se utilizan conscientemente para guiar acciones motoras intencionadas. Por lo tanto, estas capacidades gobiernan y controlan el proceso de movimiento dentro del sistema nervioso central. La noción anterior sugiere que las capacidades de coordinación abarcan intrincadas habilidades sensoriomotoras que se basan en las experiencias sensoriales inherentes al cuerpo para establecer vías neuronales que transmitan la máxima información al cerebro. Estas capacidades son ejecutadas conscientemente por los individuos e implican el control y la regulación deliberados de los movimientos hacia objetivos o propósitos específicos.

2.2.2.1 Importancia de las capacidades coordinativas

El desarrollo de las capacidades físicas en estudiante desde el nivel escolar así como los universitarios en las clases de educación física tiene gran importancia, ya que con ella se logra el perfeccionamiento del rendimiento físico de nuestros jóvenes, hacia el fomento de la salud; influye también en la formación de valores y cualidades de la personalidad, lo que implica el desarrollo de las capacidades motrices básicas, las habilidades vitales, productivas y deportivas, la realización económica y racional de los movimientos, la capacidad del rendimiento en general y deportivo, la creación de hábitos higiénicos, el desarrollo óptimo de las cualidades morales y sociales de la personalidad dirigido a lograr una vida sana y placentera. (Carrillo et al., 2020)

Hay que fomentar una práctica deportiva regular, continua y progresiva. Para ello, la actividad física y deportiva debe ser entendida como un medio de desarrollo personal y social, como una fuente de salud y de ocio. Además de la parte competitiva, el deporte ofrece como alternativa una práctica orientada más a lo lúdico.

2.2.2.2 Beneficios del desarrollo de las capacidades coordinativas

Los ejercicios de coordinación, tienen como objeto potenciar diferentes capacidades en los que practican deportes con pelota. Una de ellas es la orientación, la cual nos permitirá sincronizar la trayectoria del balón, en relación al movimiento de nuestro cuerpo. Igualmente, los ejercicios de coordinación estimulan la capacidad de acoplamiento, la cual hace posible que durante una actividad deportiva nuestro cuerpo actúe de manera conjunta, en busca de un objetivo. (Baustista, 2018)

Asimismo, encontramos beneficios significativos con respecto a nuestra capacidad de equilibrio. Una buena coordinación física, nos ayudará a mantener la posición del cuerpo deseada, ya sea en movimiento o estático.

De igual manera, los ejercicios de coordinación mantendrán al cuerpo preparado para rendir ante diferentes circunstancias, como pueden ser el mal estado del terreno de juego o las condiciones climáticas. (Baustista, 2018)

2.2.2.3 Clasificación de las capacidades coordinativas

Para Ruiz et al. (1985) clasifican a las Capacidades Coordinativas de la siguiente forma:

a) Capacidades coordinativas generales o básica

1. Regulación y dirección del movimiento

Denominadas capacidades de regulación y control, estas funciones cognitivas desempeñan un papel crucial en el gobierno y la gestión de los movimientos. La ejecución de este proceso reviste una importancia significativa, ya que repercute directamente en la calidad de los movimientos. Estas capacidades pueden desarrollarse durante la fase de aprendizaje de actividades físicas específicas, en la que el educador ayuda constantemente al niño a superar los retos mediante diversas intervenciones, como instrucciones verbales, gestos u otros medios. Estas intervenciones permiten al niño discernir el momento adecuado y la amplitud necesaria para ejecutar el movimiento deseado, facilitando así la regulación y el éxito de la ejecución. (Ruiz et al., 1985)

2. Adaptación y cambios motrices

Son las capacidades que tiene el individuo de adaptarse a diferentes situaciones y condiciones del movimiento. (Ruiz et al., 1985)

b) Capacidades coordinativas especiales

La eficacia de una ejecución competente depende de la interacción de estas capacidades a lo largo de la ejecución de los movimientos, contribuyendo colectivamente a la coordinación precisa del movimiento y garantizándola (Ruiz et al., 1985). Estas capacidades pueden clasificarse de la siguiente manera:

1. Capacidad de orientación

La capacidad de un individuo para mantener la conciencia espacial y temporal mientras realiza movimientos corporales garantiza la colocación precisa de las acciones motoras en relación con el entorno circundante. Esta capacidad abarca la aptitud para modificar la

posición del cuerpo y manipular objetos dentro de las dimensiones del tiempo y el espacio. La utilización de juegos elementales como medio para detectar alteraciones bruscas del movimiento es factible. Por ejemplo, se puede observar la reorientación de un niño hacia la pista, en la que el niño lanza una pelota al aire y posteriormente gira su cuerpo para identificar el enfoque óptimo para atraparla. (Ruiz et al., 1985)

2. Capacidad de equilibrio

El equilibrio puede ser conceptualizado como la condición en la cual las diversas fuerzas ejercidas sobre un objeto son contrarrestadas de una manera que permite al objeto mantener su posición prevista o ejecutar el movimiento previsto (Melvill, 2001, como se citó en Pozo, 2010).

Con base en la afirmación anterior, el concepto de equilibrio se refiere a la capacidad de un individuo para mantener el equilibrio durante la ejecución de una acción motora en diversas posiciones corporales. Es importante señalar que cualquier forma de movimiento provoca un desplazamiento del centro de gravedad.

El equilibrio está estrechamente relacionado con el control postural y abarca la capacidad de mantener una postura erguida, incluso en circunstancias difíciles. El concepto de equilibrio ha sido definido por diversos autores, entre ellos: Según Contreras (1998), postula que el mantenimiento de la postura se logra a través de la implementación de correcciones que contrarrestan variaciones tanto de naturaleza exógena como endógena. Las variaciones exógenas se refieren a aquellas que están fuera de nuestro control, mientras que las endógenas se cree que están dentro de nuestro ámbito de control hasta cierto punto.

Según Torres (2005), el concepto de compensación corporal se refiere a la capacidad de mantener el equilibrio corporal, ya sea en posturas estáticas o durante movimientos dinámicos. Basándose en la afirmación anterior, el equilibrio puede describirse como la

preservación deliberada del estado de varios componentes del cuerpo y su posicionamiento global en el espacio.

Las situaciones de equilibrio pueden clasificarse en dos tipos, según Rigal (2006) y otros investigadores. El primer tipo se denomina "equilibrio estático" y se produce cuando el cuerpo está inmóvil. En esta situación, el control motor desempeña un papel crucial. El segundo tipo se conoce como "equilibrio dinámico" y se produce cuando el cuerpo está en movimiento. El equilibrio dinámico implica la coordinación de todos los movimientos y constituye un factor adicional para prevenir las caídas.

3. Capacidad de reacción

La capacidad de un individuo para reaccionar rápidamente a un estímulo de la manera más eficiente se denomina tiempo de reacción. La capacidad de reacción puede entenderse como un proceso por el que un individuo responde a una señal presentada previamente de forma directa o, alternativamente, responde a un estímulo imprevisto en función de la velocidad a la que el cerebro procesa y ejecuta el movimiento correspondiente. Además, se caracteriza por la velocidad a la que ejecuta movimientos rápidos como reacción a los estímulos. (Camacho, 2006)

Por lo cual se puede decir que esta capacidad se mide la rapidez y eficacia con que una persona puede responder a una señal externa. La velocidad con la que el cerebro de una persona analiza y ejecuta el movimiento asociado determina si es reactiva a una señal emitida previamente o a una entrada inesperada.

c) Capacidades coordinativas complejas

Camacho (2006) sostiene que: De las capacidades coordinativas se desprenden las capacidades coordinativas complejas, capacidad de aprendizaje motor y la agilidad. La materialización de estas capacidades está en dependencia del desarrollo de las diferentes capacidades coordinativas ya explicadas. Tanto la capacidad de aprendizaje motor como la agilidad, son productos del desarrollo de las capacidades coordinativas generales y

especiales y de las habilidades Están representadas por el desarrollo motor y la agilidad.

1. Capacidad de desarrollo motor

Camacho (2006) manifiesta: Es el producto de las capacidades coordinativas generales y especiales, ya que cuando actúan sincronizada mente determinan el ritmo de aprendizaje, el grado de progresividad y agilidad, para ejecutar una acción motora. Por ejemplo: en la enseñanza de gestos deportivos se inicia con juegos populares, luego con pre deportivos y por último con ejercicios de exigencia técnica.

2. Capacidad de agilidad

Camacho (2006) sostiene: Es la capacidad para asimilar rápidamente nuevos movimientos de una manera armónica y dinámica en un tiempo y espacios determinados; además en la agilidad hay que tener en cuenta las exigencias y cambios que se pueden presentar de acuerdo con el medio. En la capacidad de agilidad hacen presencia todas las capacidades coordinativas; por consiguiente, actúa significativamente en la enseñanza y aplicación de juegos, deportes, actividades artísticas y recreativas.

2.3 Bases conceptuales

1. **Actividad lúdica:** Es una fase propia de la etapa infante la cual tienen que desarrollarse a través de acciones físicas al aire libre, pudiendo ser recreativas y formativas.
2. **Capacidad coordinativa:** Conjunto de movimientos que desarrollan las personas, basadas en la sincronización de movimientos eficaces, de forma estrecha y con mínimo de tiempo en ejecución.
3. **Equilibrio:** Es la capacidad del cuerpo para mantenerlo en una posición óptima según las exigencias del movimiento o de la postura.
4. **Juego motor:** Son aquellas actividades que requieren diversidad de movimientos, en los cuales se utilizan capacidades físicas básicas como correr, saltar, lanzar, patear, etc.

5. **Juego:** Se refiere a una acción práctica de actividades voluntarias y espontáneas emprendidas por personas de distintos grupos de edad, tanto adultos como niños, que poseen intereses y objetivos diversos.
6. **Orientación:** Esta acción hace referencia a situar una cosa en una cierta posición, a comunicar a una persona aquello que no sabe y que pretende conocer, o a guiar a un sujeto hacia un sitio.
7. **Psicomotricidad:** Se basa en la conexión psicosomática entre el cuerpo y la mente, en la que el aspecto físico influye en el estado mental. El estado psíquico, o condición mental, se refiere al conjunto de experiencias motrices que se proporcionan al niño. Estas experiencias sirven para ayudar al niño a adquirir y consolidar nuevas habilidades.

2.4 Bases epistemológicas o bases filosóficas o bases antropológicas

La idea principal de esta investigación es ayudar a los estudiantes a mejorar sus habilidades de coordinación, ya que son más propensos a tener problemas de coordinación motora y siempre están intentando mantener y mejorar su calidad de vida. Para saber más sobre este fenómeno y sobre cómo aprender nuevas habilidades de coordinación, utilizaremos supuestos filosóficos y métodos de investigación que nos ayudarán a aprender cosas nuevas. Estas habilidades fueron utilizadas por la muestra elegida para ayudar a resolver problemas como la falta de coordinación y no realizar suficientes actividades físicas, emocionales y experienciales que ocurren en la vida diaria de los estudiantes. El aprendizaje de estas habilidades a través de la experiencia en educación física ayuda a los estudiantes a convertirse en personas útiles y capaces de manejar cualquier actividad física, deportiva o de ocio. La epistemología trata de mejorar la comprensión de las capacidades y el desarrollo de la coordinación a través de los juegos físicos, recurriendo a su esencia inherente, su alcance y sus limitaciones en las concepciones internas y externas. La epistemología, guiada por presunciones filosóficas, ha desarrollado investigaciones, explicaciones, aclaraciones y diversas interpretaciones como componentes integrales de la investigación científica. Estos esfuerzos pretenden adquirir conocimientos y proporcionarnos una nueva comprensión de los fenómenos u objetos observados. Tales experiencias deben formar parte integrante de la rutina de un investigador. Siguiendo una secuencia lógica sistemática, los investigadores pueden emplear procesos metodológicos, estrategias técnicas e instrumentos adecuados para recopilar información valiosa.

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1 **Ámbito**

El lugar de la investigación estuvo representando por la institución educativa Marcos Durand Martel de Huánuco, ubicado en el distrito de Amarilis, provincia de Huánuco. Se desarrolló con los estudiantes del nivel primario.

3.2 **Población**

Se le considera como un conjunto de personas y objetos de los que se intenta detectar, indagar o conocer información nueva. Este universo puede estar compuesto por personas, animales, objetos, registros médicos, nacimientos, muestras de laboratorio, entre otros. Característica principal de la población es la accesibilidad. (Pineda et al. 1994, p.108).

La población de la investigación estuvo conformada por los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Marcos Durand Martel de Huánuco.

Tabla 1

Población de estudio

Sección	Cantidad de Alumnos						Total
	1ro	2do	3ro	4to	5to	6to	
A	30	33	31	35	34	36	199
B	29	33	30	35	31	33	191
C	30	33	31		33		127

Fuente: Nómina de matrícula 2023

Elaboración: Investigadores

3.3 **Muestra**

Es la parte representativa de la población, goza de las mismas características generales, sin embargo, varía en la cantidad. Este es un subconjunto del universo y se puede obtener gracias a fórmulas o lógicas. (López, 2004)

En tipo de muestreo a utilizar fue el no probabilístico, debido a que se trabajó con los estudiantes de cuarto de primaria en ambas secciones.

Tabla 2*Muestra de estudio*

	Grado	Sección	TOTAL
Grupo experimental	4°	“A”	35
Grupo control	4°	“B”	35

*Fuente: Nómina de matrícula 2023**Elaboración: Investigadores*

3.4 Nivel y tipo de estudio

3.4.1 Nivel de estudio

Nivel de investigación descriptiva experimental.

El presente trabajo responde al nivel de investigación descriptiva experimental donde el observador manipula uno o más variables independientes y observa la variable dependiente en busca de la alteración a la manipulación de la variable independiente. (Hernández et al., 2014).

3.4.2 Tipo de estudio

Tipo de Investigación aplicada.

Dicha investigación busca resolver problemas que se presentaron en el ámbito de estudio, se formularan objetivos e hipótesis y como tal se le denomina investigación aplicada. Estas investigaciones están orientadas a poder mejorar, perfeccionar u optimizar algún procedimiento, norma, regla o problema que se presenta en la investigación (Esteban,2018).

3.5 Diseño de investigación

El diseño que sustenta al estudio fue el cuasiexperimental (Hernández, 2010), con grupo experimental y grupo de control, además, es reproducible en otros escenarios con una simple contextualización y validación de los instrumentos de recolección de datos. (Hernández et al., 2014).

GE: $O_1: \text{_____} x \text{_____} O_2$

GC: $O_3: \text{_____} - \text{_____} O_4$

Donde:

GE: Grupo experimental formado por estudiantes del 4to “A” de la Institución Educativa Marcos Durand Martel.

01: Aplicación del Pretest aplicada al grupo experimental.

02: Postest aplicada al grupo experimental.

X: Tratamiento experimental (Variable Independiente).

GC: Grupo de control formado por estudiantes del 4to “B” de la Institución Educativa Marcos Durand Martel.

03: Aplicación del Pretest aplicada al grupo de control.

04: Postest aplicada al grupo de control.

-: No recibe ningún tratamiento experimental.

3.6 Métodos, técnicas e instrumentos

a) Para la variable independiente:

Dado que se trabajó en el aspecto práctico de la idea de los juegos motores en los niños del nivel primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel y considerando la cantidad de 35 niños, se adoptó el método experimental.

b) Para la variable dependiente:

Se utilizó el pre test y el post test

- Pre test: Permitió conocer las circunstancias reales de los niños, respecto a sus capacidades coordinativas, toda información será observada antes de aplicar la idea algún juego motor; o, dicho de otro modo, nos ayudó a elaborar un diagnóstico donde se visualice y comprenda la problemática real y presente de la muestra pertinente.
- Post test: Tras conocer la realidad actual y poner en ejecución las sesiones de juegos motores, esta evaluación nos permitió conocer las conclusiones finales de la investigación.

3.7 Validación y confiabilidad del instrumento

Con la finalidad de obtener resultados que se ajusten a la verdad y sobre todo que sean consistentes para la presente investigación, dicho instrumento de la variable dependiente se hizo validar a través de jueces expertos en la materia, ellos profesionales de educación física. Los expertos validaron sobre todo el aspecto del contenido teniendo los reactivos debidamente representados desde las variables de estudio en todas sus propiedades de investigación. Asimismo, todo este proceso de validación nos permitió darles consistencia a los datos recogidos ya que

correspondían efectivamente a lo que se buscan desde un inicio en la investigación que es la mejora de capacidades coordinativas.

Tabla 3

Expertos que validaron el instrumento

EXPERTOS	APLICABILIDAD DE INSTRUMENTO
Dr. Bardales Tarazona, Joel Cipriano	Aplicable
Mg. Vela Rojas, José Luis	Aplicable
Mg. Villanueva Y Chang, Carlos Abelardo	Aplicable

3.8 Procedimiento

En el trabajo de investigación, se implementó un procedimiento meticulosamente planificado que abarcará desde la observación y recolección de información hasta la validación, siguiendo una metodología establecida y presentada de acuerdo con el esquema de grados establecido por la Universidad Nacional Hermilio Valdizán (UNHEVAL). La elaboración de este trabajo se realizará siguiendo las directrices establecidas y considerando las áreas de investigación de la UNHEVAL.

3.9 Tabulación y análisis de datos

Se empleó el método experimental para registrar los datos recolectados en el trabajo de campo, utilizando tanto el software SPSS como el programa Excel. Fueron empleados métodos de estadística descriptiva e inferencial, los cuales permitirán la descripción de los estadísticos necesarios en el contexto de la investigación. Se utilizarán tablas y gráficos para visualizar las frecuencias absolutas y porcentuales. Además, se procedió al análisis de los datos con el fin de contrastar las respectivas hipótesis.

3.10 Consideraciones éticas

Dado que se trata de un tratamiento experimental con nivel primario, se procedió a solicitar la debida autorización a los progenitores o tutores legales para que sus hijos menores puedan participar en el estudio de investigación y permitir la recolección de las correspondientes evidencias. Además, se requiere obtener la correspondiente autorización de la directora de la institución educativa para que emita la constancia correspondiente de aplicación de los instrumentos.

En última instancia, la investigación se llevó a cabo siguiendo rigurosamente los principios de respeto y práctica de valores, así como con la ética profesional que define al investigador de la UNHEVAL.

CAPÍTULO IV. RESULTADOS

Una vez recolectado los datos, se presentan los resultados de las unidades de análisis en tablas de frecuencia y gráficos correspondientes, que ilustran de manera gráfica el comportamiento de los datos. Además, se presentan la contrastación de hipótesis con la correlación de Pearson.

Para la interpretación cualitativa de los resultados de los juegos motores y las capacidades coordinativas se ha sistematizado en las siguientes escalas:

Tabla 3

Escala valorativa sobre las capacidades coordinativa

Escala Cuantitativa	Escala Cualitativa
4	Excelente
3	Bueno
2	Regular
1	Proceso

Grupo control: conformado por 35 estudiantes

Grupo experimental: conformado por 35 estudiantes

4.1. Descripción de los resultados de pretest y postest

Tabla 4

Nivel de escala valorativa de las capacidades coordinativas en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.

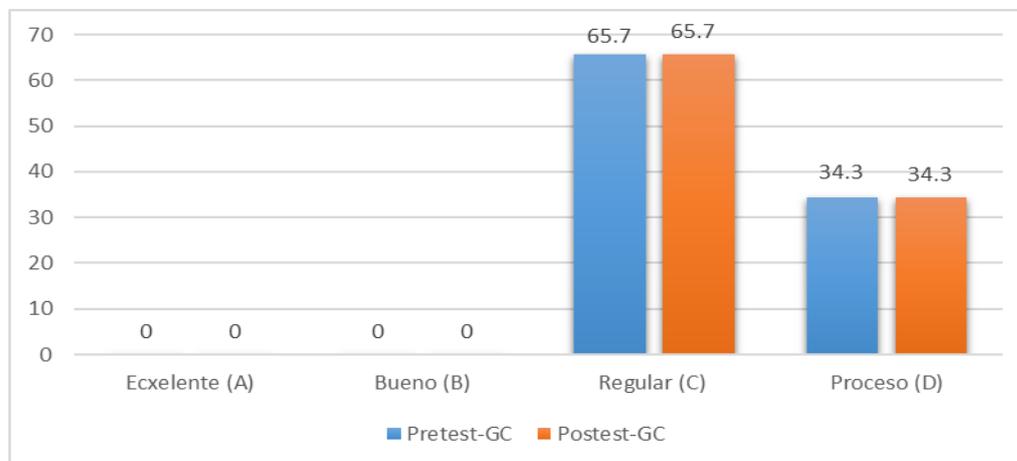
Grupo control

Logro		Pretest GC		Postest GC	
		Fi	%	Fi	%
EXCELENTE	A	0	0.0	0	0.0
BUENO	B	0	0.0	0	0.0
REGULAR	C	23	65.7	23	65.7
PROCESO	D	12	34.3	12	34.3

Figura 1

Nivel de escala valorativa de las capacidades coordinativas en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.

Grupo control



En la tabla 4 y figura 1 se evidencia el nivel de las capacidades coordinativas en los estudiantes de educación primaria de la I.E. Marcos Duran Martel, Huánuco 2023, perteneciente al grupo control. Cuyos resultados en el pretest indican que el 65,7% (23) de los estudiantes se ubican en el nivel regular, mientras que el 34,3% (12) en el nivel proceso. Por otro lado, los resultados del posttest dan como resultados los mismos porcentajes con un 65,7% (23) en el nivel regular y 34.3% (12) en el nivel proceso.

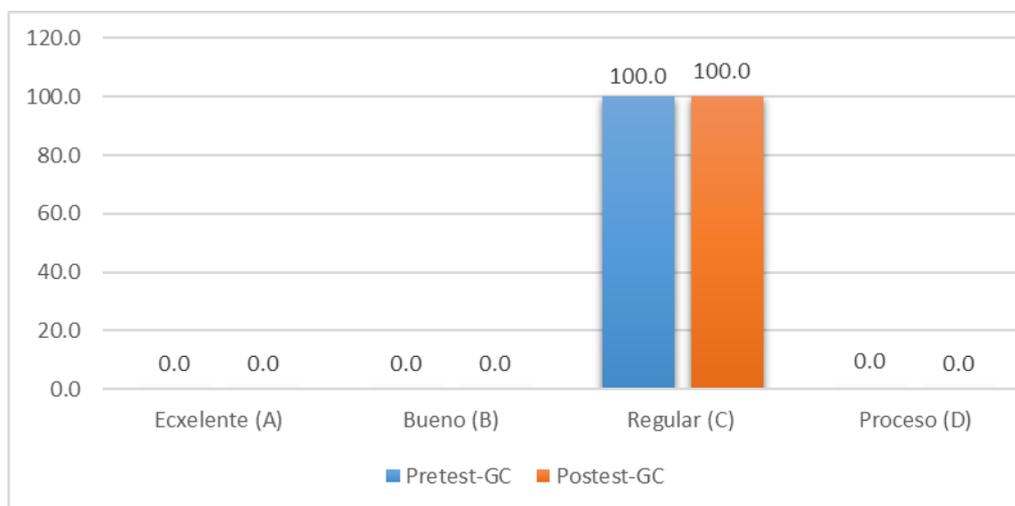
Tabla 5

Nivel de escala valorativa de las capacidades coordinativas generales en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023. Grupo control

Logro		Pretest GC		Postest GC	
		Fi	%	Fi	%
EXCELENTE	A	0	0.0	0	0.0
BUENO	B	0	0.0	0	0.0
REGULAR	C	35	100.0	35	100.0
PROCESO	D	0	0.0	0	0.0

Figura 2

Nivel de escala valorativa de las capacidades coordinativas generales en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023. Grupo control



En la tabla 5 y figura 2 se evidencia el nivel de valoración de las capacidades coordinativas generales en los estudiantes de educación primaria de la I.E. Marcos Duran Martel, Huánuco 2023, perteneciente al grupo control. Cuyos resultados en el pretest indican que el 100% (35) de los estudiantes se ubican en el nivel regular. Por otro lado, los resultados del posttest dan como resultados los mismos porcentajes con un 100% (35) en el nivel regular.

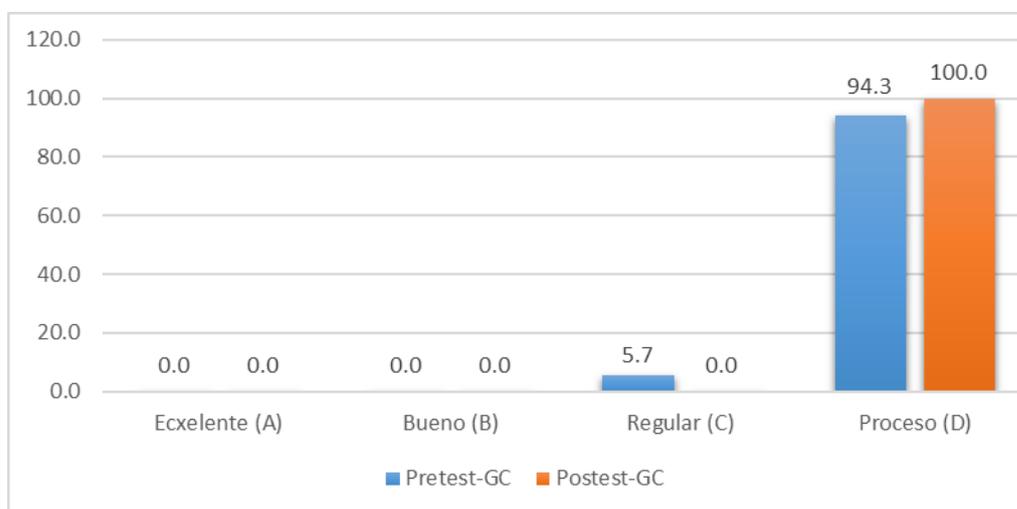
Tabla 6

Nivel de escala valorativa de las capacidades coordinativas especiales en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023. Grupo control

Logro		Pretest GC		Postest GC	
		Fi	%	Fi	%
EXCELENTE	A	0	0.0	0	0.0
BUENO	B	0	0.0	0	0.0
REGULAR	C	2	5.7	0	0.0
PROCESO	D	33	94.3	35	100.0

Figura 3

Nivel de escala valorativa de las capacidades coordinativas especiales en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023. Grupo control



En la tabla 6 y figura 3 se evidencia el nivel de escala valorativa de las capacidades coordinativas especiales en los estudiantes de educación primaria de la I.E. Marcos Duran Martel, Huánuco 2023, perteneciente al grupo control. Cuyos resultados en el pretest indican que el 94,3% (33) de los estudiantes se ubican en el nivel proceso, mientras que el 5,7% (2) en el nivel regular. En cuanto a los resultados del posttest se tiene que el 100% (35) se ubican en el nivel proceso.

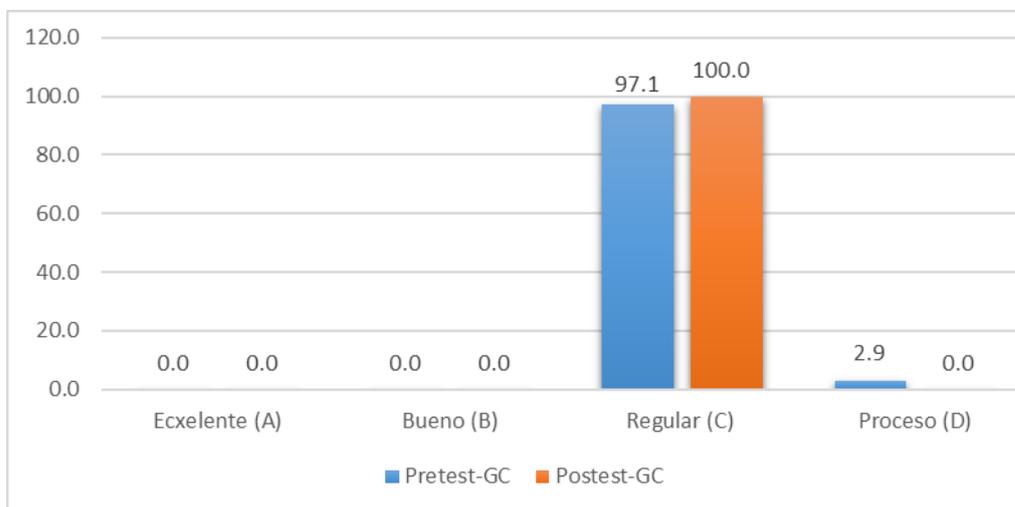
Tabla 7

Nivel de escala valorativa de las capacidades coordinativas complejas en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023. Grupo control

Logro		Pretest GC		Postest GC	
		Fi	%	Fi	%
EXCELENTE	A	0	0.0	0	0.0
BUENO	B	0	0.0	0	0.0
REGULAR	C	34	97.1	35	100.0
PROCESO	D	1	2.9	0	0.0

Figura 4

Nivel de escala valorativa de las capacidades coordinativas complejas en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023. Grupo control



En la tabla 7 y figura 4 se evidencia el nivel de escala valorativa de las capacidades coordinativas complejas en los estudiantes de educación primaria de la I.E. Marcos Duran Martel, Huánuco 2023, perteneciente al grupo control. Cuyos resultados en el pretest indican que el 97,1% (34) de los estudiantes se ubican en el nivel regular, mientras que el 2,9% (1) en el nivel proceso. En cuanto a los resultados del posttest se tiene que el 100% (35) se ubican en el nivel regular.

Tabla 8

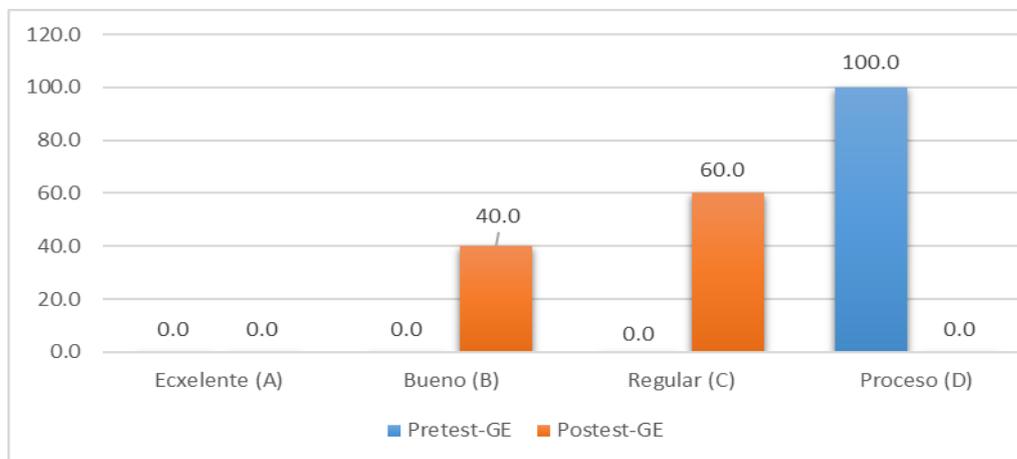
Nivel de escala valorativa de las capacidades coordinativas en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023. Grupo experimental

Logro		Pretest GE		Posttest GE	
		Fi	%	Fi	%
EXCELENTE	A	0	0.0	0	0.0
BUENO	B	0	0.0	14	40.0
REGULAR	C	0	0.0	21	60.0
PROCESO	D	35	100.0	0	0.0

Figura 5

Nivel de escala valorativa de las capacidades coordinativas en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.

Grupo experimental



En la tabla 8 y figura 5 se evidencia el nivel de escala valorativa en las capacidades coordinativas en los estudiantes de educación primaria de la I.E. Marcos Duran Martel, Huánuco 2023, perteneciente al grupo experimental. Cuyos resultados en el pretest indican que el 100% (35) de los estudiantes se ubican en el nivel proceso. Por otro lado, los resultados del posttest indican que el 60% (21) se ubican en el nivel regular y el 40% (14) en el nivel bueno. Se destaca diferencia significativa en los porcentajes hallados, en una proporción destacable en los resultados del posttest, lo que se infiere que es producto de la aplicación de los juegos motores.

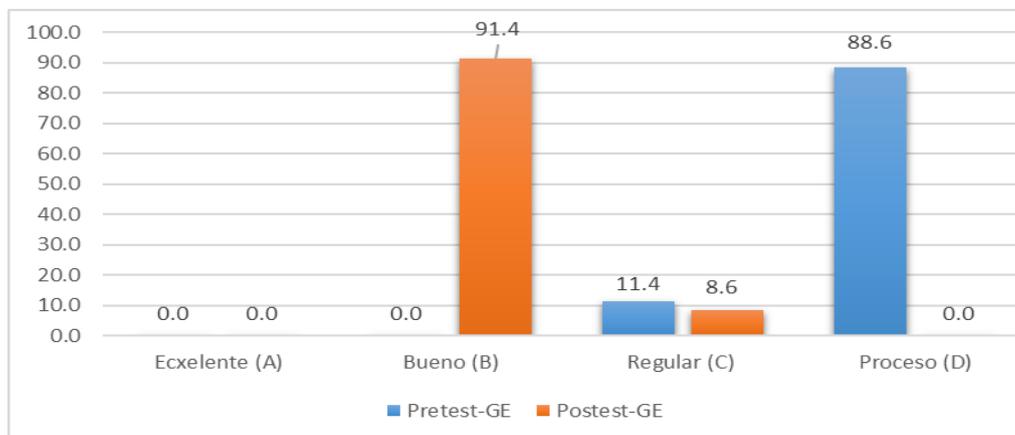
Tabla 9

Nivel de escala valorativa de las capacidades coordinativas generales en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023. Grupo experimental

Logro		Pretest GE		Postest GE	
		Fi	%	Fi	%
EXCELENTE	A	0	0.0	0	0.0
BUENO	B	0	0.0	32	91.4
REGULAR	C	4	11.4	3	8.6
PROCESO	D	31	88.6	0	0.0

Figura 6

Nivel de escala valorativa de las capacidades coordinativas generales en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023. Grupo experimental



En la tabla 9 y figura 6 se evidencia el nivel de escala valorativa en las capacidades coordinativas generales en los estudiantes de educación primaria de la I.E. Marcos Duran Martel, Huánuco 2023, perteneciente al grupo experimental. Cuyos resultados en el pretest indican que el 88,6% (31) de los estudiantes se ubican en el nivel proceso, mientras que el 11,4% (4) se ubican en el nivel regular. Por otro lado, los resultados del posttest indican que el 91,4% (32) se ubican en el nivel bueno y el 8,6% (3) en el nivel regular. Se destaca diferencia significativa en los porcentajes hallados, en una proporción destacable en los resultados del posttest, lo que se infiere que es producto de la aplicación de los juegos motores.

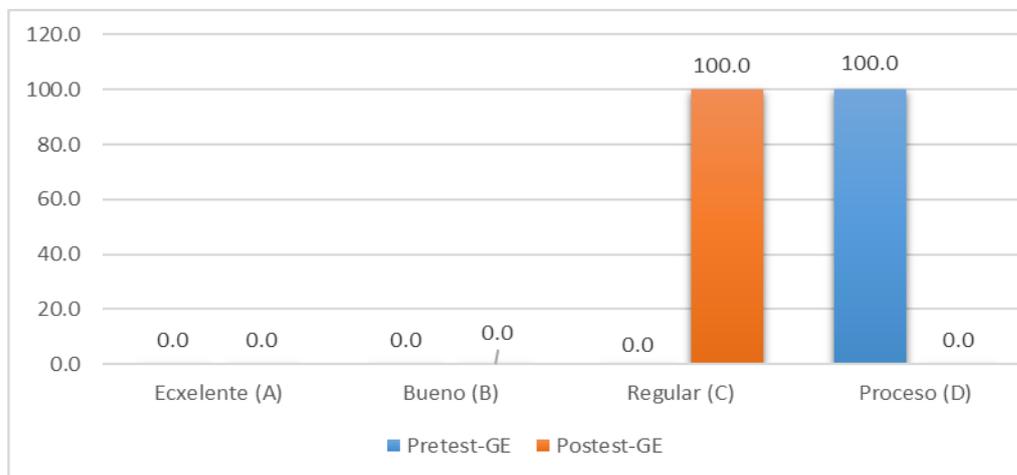
Tabla 10

Nivel de escala valorativa de las capacidades coordinativas especiales en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023. Grupo experimental

Logro		Pretest GE		Posttest GE	
		Fi	%	Fi	%
EXCELENTE	A	0	0.0	0	0.0
BUENO	B	0	0.0	0	0.0
REGULAR	C	0	0.0	35	100.0
PROCESO	D	35	100.0	0	0.0

Figura 7

Nivel de escala valorativa de las capacidades coordinativas especiales en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023. Grupo experimental



En la tabla 10 y figura 7 se evidencia el nivel de escala valorativa en las capacidades coordinativas especiales en los estudiantes de educación primaria de la I.E. Marcos Duran Martel, Huánuco 2023, perteneciente al grupo experimental. Cuyos resultados en el pretest indican que el 100% (35) de los estudiantes se ubican en el nivel proceso. Por otro lado, los resultados del posttest indican que el 100% (35) se ubican en el nivel regular. Se destaca diferencia significativa en los porcentajes hallados, en una proporción destacable en los resultados del posttest, lo que se infiere que es producto de la aplicación de los juegos motores.

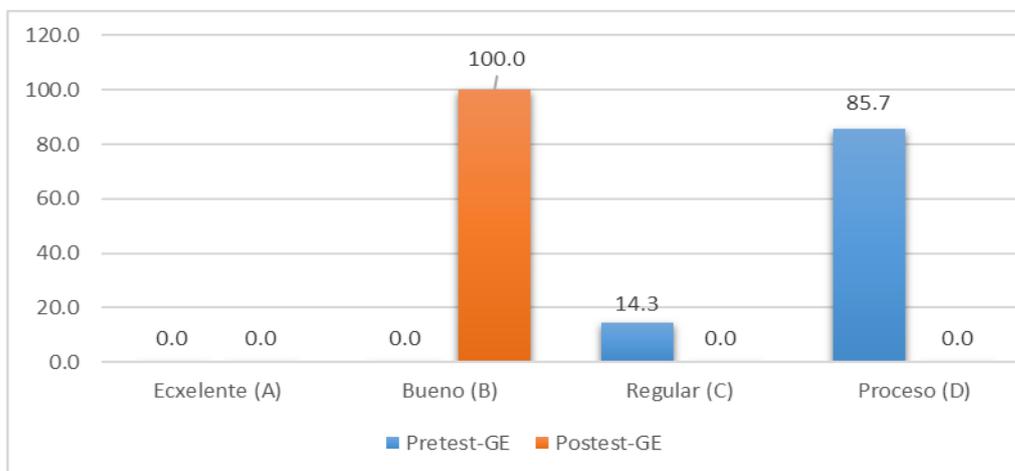
Tabla 11

Nivel de escala valorativa de las capacidades coordinativas complejas en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023. Grupo experimental

Logro		Pretest GC		Posttest GC	
		Fi	%	Fi	%
EXCELENTE	A	0	0.0	0	0.0
BUENO	B	0	0.0	35	100.0
REGULAR	C	5	14.3	0	0.0
PROCESO	D	30	85.7	0	0.0

Figura 8

Nivel de escala valorativa de las capacidades coordinativas complejas en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023. Grupo experimental



En la tabla 11 y figura 8 se evidencia el nivel de escala valorativa en las capacidades coordinativas complejas en los estudiantes de educación primaria de la I.E. Marcos Duran Martel, Huánuco 2023, perteneciente al grupo experimental. Cuyos resultados en el pretest indican que el 85,7% (30) de los estudiantes se ubican en el nivel proceso, mientras que el 14,3% (5) en el nivel regular. Por otro lado, los resultados del posttest indican que el 100% (35) se ubican en el nivel bueno. Se destaca diferencia significativa en los porcentajes hallados, en una proporción destacable en los resultados del posttest, lo que se infiere que es producto de la aplicación de los juegos motores.

4.2. Análisis inferencial Prueba de normalidad

Como el número de datos es menor a 50, se utiliza Shapiro – Wilk como prueba de normalidad.

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	Gl	Sig.
Pretest	,160	35	,024	,958	35	,197
Posttest	,142	35	,070	,959	35	,214

Según los valores de significancia (p) en la tabla, se observa que corresponde a una distribución normal, por lo que se utilizó una prueba paramétrica. Como los datos corresponden a una distribución normal, se toma como estadístico de prueba la T de

Student, como prueba paramétrica. Además, se considera el valor de significancia bilateral (criterio del valor de p) para aceptar o rechazar la hipótesis nula.

Si el valor de $p < 0,05$ se rechaza la hipótesis nula

Si el valor de $p > 0,05$ se acepta la hipótesis nula.

Hipótesis general

Hi: Los juegos motores mejoran significativamente las capacidades coordinativas en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.

Ho: Los juegos motores no mejoran significativamente las capacidades coordinativas en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.

	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		T	Gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Par Pretest - 1 Posttest	-27,40000	1,98820	,33607	-28,08297	-26,71703	-81,531	34	,000

Se obtuvo una significancia ($p = 0,000$) menor a 0,05, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se afirma que los juegos motores mejoran significativamente las capacidades coordinativas en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.

Hipótesis específicas

Hi1: Los juegos motores mejoran significativamente las capacidades coordinativas generales en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.

H01: Los juegos motores no mejoran significativamente las capacidades coordinativas generales en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.

	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	Gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Par Pretest D1 - 1 Postest D1	-1,80000	,40584	,06860	-1,93941	-1,66059	-26,239	34	,000

Se obtuvo una significancia ($p = 0,000$) menor a 0,05, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se afirma que los juegos motores mejoran significativamente las capacidades coordinativas generales en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.

Hi2: Los juegos motores mejoran significativamente las capacidades coordinativas especiales en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.

H02: Los juegos motores no mejoran significativamente las capacidades coordinativas especiales en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.

	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	Gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Par Pretest D2 - 1 Postest D2	-1,00000	,48507	,08199	-1,16663	-,83337	-12,196	34	,000

Se obtuvo una significancia ($p = 0,000$) menor a 0,05, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se afirma que los juegos motores mejoran significativamente las capacidades coordinativas especiales en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.

Hi3: Los juegos motores mejoran significativamente las capacidades coordinativas complejas en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.

H03: Los juegos motores no mejoran significativamente las capacidades coordinativas complejas en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.

	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	Gl	Sig. (bilateral)	
				Inferior	Superior				
Par 1	Pretest D3 - Postest D3	-1,85714	,35504	,06001	-1,97910	-1,73518	-30,946	34	,000

Se obtuvo una significancia ($p = 0,000$) menor a 0,05, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se afirma que los juegos motores mejoran significativamente las capacidades coordinativas complejas en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.

CAPÍTULO V. DISCUSIÓN

De acuerdo con los hallazgos investigativos del presente estudio se determinó que los juegos motores mejoran las capacidades coordinativas en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023; dichos hallazgos logran relacionarse con las conclusiones de Manjarres y Silva (2023) quienes determinaron la existencia de relación entre la práctica de juegos motores y el crecimiento psicomotor de los niños, particularmente, se ha encontrado que las habilidades de coordinación de estos niños se ven significativamente impactadas por el juego motor.

Así mismo, otro hallazgo importante es la comprobación de que los juegos motores mejoran las capacidades coordinativas generales en los estudiantes investigados, lo cual se logra comparar con lo mencionado por Velásquez (2020) quien concluye que la aplicación de juegos motores produce una mejora significativa de las capacidades de coordinación motriz en alumnos de primaria. Los resultados posteriores a la prueba revelan que el 80,0% de los individuos del grupo experimental alcanzaron un nivel de rendimiento satisfactorio, frente al 54,3% de los integrantes del grupo de control que mostraron inicialmente este nivel de rendimiento.

Por otro lado, se logró comprobar que los juegos motores mejoran las capacidades coordinativas especiales en los estudiantes investigados, los mismos que se discuten con las conclusiones de Gandulias (2022) quien determinó la existencia de relación positiva entre la participación en juegos motores y el desarrollo de habilidades de equilibrio y el desarrollo de habilidades motrices gruesas en niños de 5 años. Dichos hallazgos se comparan con lo mencionado por Cabello et al. (2022) al concluir que la propuesta de aplicación de juegos motores tiene un impacto sustancial en la mejora del equilibrio y la lateralidad entre los alumnos de primaria, corroborando el valor t calculado de 15,07, que supera el valor t crítico de 1,73, lo que conduce al rechazo de la hipótesis nula.

Otro hallazgo sustancial fue comprobar que los juegos motores mejoran las capacidades coordinativas complejas en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023; resultado que se asemeja a lo determinado por Tarazona et al. (2021) quien constató que los juegos recreativos tenía un impacto notable en la mejora de las capacidades fundamentales de coordinación, siendo crucial para fomentar la adquisición de habilidades de coordinación fundamentales en los niños de segundo curso de primaria, demostrando eficazmente experiencias

interactivas locomotoras y no locomotoras en diversos contextos, mejorando sus capacidades para correr, saltar, girar, desplazarse, tirar, mantener el equilibrio, rodar, inclinarse y otras habilidades complejas relacionadas.

CONCLUSIONES

1. De acuerdo con el objetivo general: Determinar si los juegos motores mejoran las capacidades coordinativas en estudiantes de educación primaria. Mediante la prueba de T de Student se obtuvo una significancia ($p = 0,000$) menor a 0,05; concluyendo que los juegos motores mejoran las capacidades coordinativas en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.
2. Se comprobó que los juegos motores mejoran las capacidades coordinativas generales en estudiantes de educación primaria. Mediante la prueba de T de Student se obtuvo una significancia ($p = 0,000$) menor a 0,05; concluyendo que los juegos motores mejoran las capacidades coordinativas generales en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.
3. Se comprobó que los juegos motores mejoran las capacidades coordinativas especiales en estudiantes de educación primaria. Mediante la prueba de T de Student se obtuvo una significancia ($p = 0,000$) menor a 0,05; concluyendo que los juegos motores mejoran las capacidades coordinativas especiales en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.
4. Se comprobó que los juegos motores mejoran las capacidades coordinativas complejas en estudiantes de educación primaria. Mediante la prueba de T de Student se obtuvo una significancia ($p = 0,000$) menor a 0,05; concluyendo que los juegos motores mejoran las capacidades coordinativas complejas en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.

RECOMENDACIONES O SUGERENCIAS

- A los futuros egresados del área de educación física de la región Huánuco en sus sesiones de aprendizaje desarrollar los juegos motores para mejorar las capacidades coordinativas en los estudiantes del nivel primario.
- Proporcionar oportunidades formativas de capacitación a los docentes del área de educación física, orientados a los juegos motores y su proceso de enseñanza en la mejora de las capacidades coordinativas generales, que les permitan implementar estrategias más efectivas con sus alumnos en clase.
- Organizar actividades extracurriculares que promuevan el desarrollo de capacidades coordinativas especiales a través del juego, el baile, prácticas deportivas, implementándose de manera progresiva y de acuerdo a las necesidades del alumnado.
- A los docentes del área de educación física de la Institución Educativa Marcos Duran Martel, implementar rutinas diarias de actividades mediante capacidades coordinativas complejas durante el horario escolar, incorporando ejercicios, juegos y dinámicas que promuevan la coordinación motora. Esto puede incluir momentos recreativos estructurados para realizar actividades específicas que potencien estas habilidades.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agudelo, L. y Aignerren, M. y Ruiz, J. (2008). Diseños de investigación experimental y no-experimental.
- Alonso, J., Gea, G., y Yuste, J. (2013). Formación emocional y juego en futuros docentes de educación física. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 16(1), 97-108.
<https://doi.org/10.6018/reifop.16.1.179461>
- Cárdenas, A. y Gómez, C. (2014). *El juego en la educación inicial. Serie de Orientaciones Pedagógicas Para La Educación Inicial En El Marco de La Atención Integral*.
<http://www.deceroasiempre.gov.co/Prensa/CDocumentacionDocs/Documento N22-juego-educacion-inicial.pdf>
- Chiva, Ó., Gil, J. y Salvador, C. (2015). Actividad Física Y Síndrome De Down: El Juego Motriz Como Recurso Metodológico. *Revista Digital de Educacion Fisica*, 33, 24–37.
- Camacho Coy, H. (1997). Alternativa curricular de educación física para secundaria de 6 a 11. *Armenia, kinesis*
- Contreras, O. (1998). *Didáctica de la Educación Física. Un enfoque constructivista*. Barcelona: Inde
- Contreras, R. y Galindo, J. (2009). *El juego motor*.
- Elles, E., García, A., Hernández, D., Mallarino, J. y Álvarez, L. (2021). Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños (8-10 años) futbolistas. *Lecturas: Educación Física Y Deportes*, 26(277), 47-59.
<https://doi.org/10.46642/efd.v26i277.251>
- Esteban, N. (2018). Tipos de investigación.
<http://repositorio.usdg.edu.pe/handle/USDG/34>
- Gandulias, Y. (2022). *Juegos motores y motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 430-7 de Yananaco, distrito Independencia, provincia Vilcas Huamán, Ayacucho–2020*. [Tesis de Licenciatura, Universidad

- Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio institucional: <https://hdl.handle.net/20.500.13032/29584>
- García, J. M. (1994). *Comportamiento de la fuerza isométrica máxima ante contracciones repetidas de corta duración y recuperación semiincompleta: Incidencia del sexo, las capacidades condicionales y las características morfológicas*.
- Gonzales, L. y Jarrín, S. (2021). Los juegos tradicionales en la educación física como método de desarrollo de las capacidades coordinativas. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(2), 234-257.
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens* (español) (p. 287).
- Lopez, P. (2004). POBLACIÓN MUESTRA Y MUESTREO.
- Manjarres, N. y Silva, A. (2023). *Sistema de juegos motrices para mejorar la coordinación en los niños de 10 años de la Unidad Educativa San José del cantón Babahoyo de la Provincia de Los Ríos*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Babahoyo]. Repositorio institucional: <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/14603>
- Navarro, V. (2002). El afán de jugar. *Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: INDE.
- Pedrahita, Y. y Jaime, R. (2022). *Los juegos motores y su relación con el desarrollo psicomotriz de los niños de 2º grado de primaria de la institución educativa técnica Félix B. Cárdenas, Santa María 2021*. [Tesis de Licenciatura, Universidad José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio institucional: <http://hdl.handle.net/20.500.14067/6638>
- Pineda, B., De Alvarado, E. Y De Canales, F. (1994). Metodología de la investigación, manual para el desarrollo de person al de salud, Segunda edición. Organización Panamericana de la Salud. Washington.
- Pozo, P. (2010). *Desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices en la Educación Física escolar*. Revista digital www.efdeportes.com. Consultado el 03 de mayo de 2016, 228 disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd143/capacidades-perceptivo-motrices-enla-educacion-fisica.htm>
- Regidor, R. (2005). Las capacidades del niño. *Guía de estimulación temprana de 0 a 8*.

- Rigal, R. (2006). *Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria*. Inde.
- Ruiz, A., López, A., y Dorta, F. (1985). *Metodología de la enseñanza de la Educación Física*. La Habana: Pueblo y Educación
- Pascual, D. (s.f.). *El libro de juegos de Dario*.
- Quiroga, E., Velandia, I. y Lara, C. (2017). *El Juego Motor, un aporte para mejorar habilidades de locomoción en los estudiantes con Síndrome de Down entre los 8- 14 años del Colegio Madre Adela Corporación Universitaria Minuto de Dios*. https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/5072/TEFIS_MillanQuirogaEdison_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Tarazona, D., Vela, O. y Coz, A. (2021). *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 Licenciatura, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. Repositorio institucional: <https://hdl.handle.net/20.500.13080/6959>
- Tarazona, T. y Rodríguez, R. (2019). *Programa de juegos recreativos para mejorar las capacidades coordinativas en estudiantes del tercer grado de educación primaria de la IE N° 32814 "Miguel Grau Seminario" - Huánuco 2018*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. Repositorio institucional: <https://hdl.handle.net/20.500.13080/5206>
- Torres, M. (2005). *Enciclopedia de la Educación Física y el Deporte*. Barcelona: Ediciones del Serbal
- Vega León, L. B. (2022). *Relación de los juegos motores y las capacidades coordinativas en edades de 7 a 10 años en clubes filiales a la Asociación de Taekwondo de Pichincha en la ciudad de Quito, en el periodo 2021–2021* (Bachelor's thesis, Quito: UCE).
- Velásquez, W. (2020). *Programa de juegos motores para mejorar la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria*. [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio institucional: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/41854>

- Villa, C. R., (2010) Coordinación y equilibrio: base para la educación física en primaria. *Revista Digital: Innovación y Experiencias Educativas*.
- Sánchez, J. y Carmona, J. (2004). *Juegos motores para primaria 10 a 12 años*.
- Carrillo, E., Aguilar, V., & González, Y. (2020). El desarrollo de las capacidades físicas del estudiante de Mecánica desde la Educación Física. *Mendive. revista de educación*, 18(4), 794-807.
- Weineck, J. (2005). *Entrenamiento de la Coordinación en el Fútbol*. Barcelona: Paidotribo.
- Galindo, F. (2011). Evaluación de la competencia motriz en los ámbitos de desarrollo personal y de la productividad de los escolares del municipio de Neiva. *Paideia Surcolombiana*, (16), 47-61.
- Baustista, J. (2018). Las capacidades coordinativas y los fundamentos técnicos del futbol en los alumnos de 10–12 años de la “Escuela Talento de Futbol Pana Sport” Irrigación Sta Rosa 2017.

ANEXOS

ANEXO 01.
MATRIZ DE
CONSISTENCIA

JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARCOS DURAN MARTEL HUÁNUCO, 2023

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables	Metodología
<p>PROBLEMA GENERAL ¿De qué manera los juegos motores mejoran las capacidades coordinativas en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>¿De qué manera los juegos motores mejoran las capacidades coordinativas generales en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023?</p> <p>¿De qué manera los juegos motores mejoran las capacidades coordinativas especiales en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023?</p> <p>¿De qué manera los juegos motores mejoran las capacidades coordinativas complejas en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar si los juegos motores mejoran las capacidades coordinativas en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>Comprobar de qué manera los juegos motores mejoran las capacidades coordinativas generales en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.</p> <p>Comprobar de qué manera los juegos motores mejoran las capacidades coordinativas especiales en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.</p> <p>Comprobar de qué manera los juegos motores mejoran las capacidades coordinativas complejas en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL Hi: Los juegos motores mejoran significativamente las capacidades coordinativas en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.</p> <p>H0: Los juegos motores no mejoran significativamente las capacidades coordinativas en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</p> <p>Hi1: Los juegos motores mejoran significativamente las capacidades coordinativas generales en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.</p> <p>H01: Los juegos motores no mejoran significativamente las capacidades coordinativas generales en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.</p> <p>Hi2: Los juegos motores mejoran significativamente las capacidades coordinativas especiales en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.</p> <p>H02: Los juegos motores no mejoran significativamente las capacidades coordinativas especiales en estudiantes de educación primaria de la</p>	<p>JUEGOS MOTORES</p> <p>DIMENSIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> - El cuerpo y el movimiento - Identidad e imagen personal - La vida social - Capacidades físicas <p>CAPACIDADES COORDINATIVAS</p> <p>DIMENSIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capacidades coordinativas generales - Capacidades coordinativas especiales - Capacidades coordinativas complejas 	<p>ENFOQUE Cuantitativo</p> <p>ALCANCE explicativo</p> <p>DISEÑO Cuasi experimental</p> <p>TECNICA DE RECOLECCION DE DATOS. Observación</p> <p>INSTRUMENTO PARA LA RECOLECCION DE DATOS.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ficha de observación de las capacidades coordinativas.

		<p>Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.</p> <p>Hi3: Los juegos motores mejoran significativamente las capacidades coordinativas complejas en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.</p> <p>H03: Los juegos motores no mejoran significativamente las capacidades coordinativas complejas en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.</p>		
--	--	--	--	--

ANEXO 02.

INSTRUMENTO DE

RECOLECCIÓN DE DATOS

30	TOLENTINO ESCOBAL, Josue Antony				1				1				1				1				2			07
31	VALVERDE FANANTE, Reymond Moises				1				1				1				1						1	06
32	VARGAS BENAVIDES, Melany Aniel			2				1			2					1			1				1	08
33	VILLANERA DIONICIO, Luana Valeska				1				1				2					2				2		09
34	YAURI ROMERO, Jeanpierre				1				1							1							1	06
35	ZEVALLLOS MANTILLA, Haianna Mackensie				1				1							1							1	06

ESCALA VALORATIVA

A	4	EXCELENTE
B	3	BUENO
C	2	REGULAR
D	1	PROCESO

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL PRE TEST N° 02 GRUPO EXPERIMENTAL

RESULTADO DE LA APLICACIÓN DEL PRE TEST DE CAPACIDADES COORDINATIVAS ESPECIALES MEDIANTE LOS JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS EN LOS ALUMNOS DEL 4° GRADO "A" DEL NIVEL PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARCOS DURAN MARTEL HUÁNUCO 2023.

DIMENSIONES		CAPACIDADES COORDINATIVAS ESPECIALES																																					
CRITERIOS		ORIENTACIÓN								REACCIÓN								EQUILIBRIO								PUNTAJE	PROMEDIO												
ITEMS		Realiza y se orienta al desplazarse en diferentes direcciones en búsqueda de un objeto.		Identifica y comprende direcciones específicas, como arriba, abajo, adelante, atrás, izquierda y derecha.		Ejecuta movimientos coordinados en un entorno espacial.		Realiza skipping rápidos al sonido del silbato.		Propone y ejecuta acciones motrices en el juego motor.		Ejecuta ante estímulos auditivos.		Regula su posición del cuerpo al realizar los saltos.		Demuestra equilibrio dinámico al desplazarse con un pie.		Realiza equilibrio estático durante el juego																					
VALORACIÓN		A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D						
PUNTAJE		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
APELLIDOS Y NOMBRES																																							
1	ALVA CARDENAS, Franky Aldair			1					1				1				1			2				2					1				1				1		
2	ALVAREZ ROJAS, Dylan Yael			1					1				1				1				1				1				1				1				1		
3	CALDERON HERRERA, Ariana Aleysha			1					1			2					1				1				1				1				2				1		
4	CALERO SALAZAR, Walter Alexandro			1					1				1				1				1				1				1				1				1		
5	CARHUAYANO MERGILDO, Angelo Giovanni			1				2					1				1				1				1				2				1				1		
6	CASIMIRO HUERTAS, Suly Dayana			2					1				1				1			2					1			2					1				1		
7	CERVANTES ESTEBAN, Jorge Luis			1					1				1			2					1				1				1				1				1		
8	DIAZ ESTELA, Luana Alessandra			1					1				1				1				2				1				1				1				1		
9	DURAND JESUS, Ariana Priscila			1					1				1				1				1				1				1				1				1		
10	ESPINOZA CASTAÑEDA, Yosenith Milagros			1					1			2					1				1				1				1				2				1		
11	ESPINOZA ESPINOZA, Zahori Noemi			1					1				1				1				1				1				1				1				1		
12	EUGENIO BUSTAMANTE, Ariana Jamile			2					1				1				1				1				1				2				1				1		
13	FALCON VELASQUEZ, Zamira Ariana			1				2					1				1				1				1				1				1				1		
14	FUCHS AMANCIO, Britzay Aamira			1					1				1				1			2					1			2					1				1		
15	ISIDRO PONCIANO, Thiago Esneyder			1					1			2					1				1				1				1				2				1		
16	JORGE ESPINOZA, Adirik Felix			2					1				1				1				2				1				1				1				1		
17	MANSILLA MORAN, Alejandro Saul			1					1				1				1				1				1				2				1				1		

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL PRE TEST N° 03 GRUPO EXPERIMENTAL

RESULTADO DE LA APLICACIÓN DEL PRE TEST DE CAPACIDADES COORDINATIVAS COMPLEJAS MEDIANTE LOS JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS EN LOS ALUMNOS DEL 4° GRADO "A" DEL NIVEL PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARCOS DURAN MARTEL HUÁNUCO 2023.

DIMENSIONES		CAPACIDADES COORDINATIVAS COMPLEJAS																													
CRITERIOS		CAPACIDAD DE DESARROLLO MOTOR												CAPACIDAD DE AGILIDAD																	
ITEMS		Se manifiesta con gran exactitud los movimientos totales de diferenciación.				Ordena los movimientos y regula su ritmo.				Asimila rápidamente movimientos armónicos y dinámicos en el menor tiempo.				Demuestra su ubicación y posición en los juegos				Ejecuta movimientos de su cuerpo y se acopla con exactitud en el juego motor.				Demuestra habilidad para cambiar de dirección de manera rápida y precisa en el juego				PUNTAJE	PROMEDIO				
VALORACIÓN		A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B1	C	D						
PUNTAJE		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1						
APELLIDOS Y NOMBRES																															
1	ALVA CARDENAS, Franky Aldair				1								1								1								1		
2	ALVAREZ ROJAS, Dylan Yael			2								2									1								1		
3	CALDERON HERRERA, Ariana Aleysha				1			2					1			2													1		
4	CALERO SALAZAR, Walter Alexandro				1				1				1				1								2				1		
5	CARHUAYANO MERGILDO, Angelo Giovanni				1				1				1				1				2								1		
6	CASIMIRO HUERTAS, Suly Dayana				1			2					1				1												1		
7	CERVANTES ESTEBAN, Jorge Luis			2					1				2				1												1		
8	DIAZ ESTELA, Luana Alessandra				1				1				2				2											2			
9	DURAND JESUS, Ariana Priscila				1				1				1				1												1		
10	ESPINOZA CASTAÑEDA, Yosenith Milagros				1				1				1				2				2								1		
11	ESPINOZA ESPINOZA, Zahori Noemi				1			2					2				1								2				1		
12	EUGENIO BUSTAMANTE, Ariana Jamile				1				1				1				1				2								1		
13	FALCON VELASQUEZ, Zamira Ariana				1				1				1				1												1		
14	FUCHS AMANCIO, Britzay Aamira				1				1				1				2												1		
15	ISIDRO PONCIANO, Thiago Esneyder				1				1				1				1												1		
16	JORGE ESPINOZA, Adirik Felix		2					2					1				1												1		
17	MANSILLA MORAN, Alejandro Saul				1				1				1				1												1		
18	MEZA ALONSO, Eduardo Edwin Manuel				1				1				2				2				2								1		
19	NARCISO GARAY, Kiara Angela				1				1				1				1												1		
20	PICON ALONSO, Jhaiza Naiara				1				1				1				2											2			

21	PONCIANO LUCAS, Nadine				1				1					1				1				1			06	
22	QUIÑONES CASTRO, Diago Samir				1		2				2				1				1					1		08
23	RETIS BERMUDEZ, Ederson Nilmar			2					1					2				2						1		09
24	RIOS TRUJILLO, Anghely Ana				1				1						1				1					1		06
25	RODRIGUEZ GAMARRA, Zamy Alejandra				1				1						1				1					1		06
26	ROJAS PRINCIPE, Juan Jeanpier				1				1						1			2						1		07
27	ROMERO CONTRERAS, Erick Frans				1				1						1				1				2			07
28	SANCHEZ ALEGRE, Violeta Mahal				1				1				2				2						1			08
29	SORIA REYES, Daniel Dani				1			2						1					1				1			07
30	TOLENTINO ESCOBAL, Josue Antony			2					1					1					1				2			08
31	VALVERDE FANANTE, Reymond Moises				1				1					2					1					1		07
32	VARGAS BENAVIDES, Melany Aniel				1				1				2					1				2			1	08
33	VILLANERA DIONICIO, Luana Valeska			2					1					2					1				2			09
34	YAURI ROMERO, Jeanpierre				1				1					2					1					1		07
35	ZEVALLOS MANTILLA, Haianna Mackensie				1			2					2					1				2			1	08

ESCALA VALORATIVA

A	4	EXCELENTE
B	3	BUENO
C	2	REGULAR
D	1	PROCESO

23	QUISPE VILLANUEVA, Alexander Salvador				1		3			3					1			2			2			12
24	RIOS FLORES, Mia Akemi			2				1			2			2					1		3			11
25	RIVERA MAYLLE, Aracely Berenice				1			2			2			2				2				2		11
26	RUFINO BUSTAMANTE, Milet Dayana		3					1			2			2				2				2		12
27	SILVA RODRIGUEZ, Thiago Yelsthin				1			2			2			3				2					1	11
28	SOLORZANO PEREZ, Yulbrenth			2			2					1			2			2				2		11
29	SOSA BRICEÑO, Christopher Elial				1			1			2				2				1			2		09
30	SUSANO MARTEL, Yadhith Jasmin			2			2				2				1			2				2		11
31	TOLENTINO SALVADOR, Maylee Giuliana				1		2			3					2			2					1	11
32	TUCTO TOLENTINO, Willian Lian			2			3				2				1			2				2		12
33	YAIPEN HIDALGO, Maria Jose			2			2				2				1			3				2		12
34	ZEVALLS APAC, Dayiro Henry Patric				1		2					1			2			2				2		10
35	ZUNIGA ORDONEZ, Alessandro Adriano Gabriel			2			2					1			2			2				2		11

ESCALA VALORATIVA		
A	4	EXCELENTE
B	3	BUENO
C	2	REGULAR
D	1	PROCESO

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL PRE TEST N° 03 GRUPO DE CONTROL

RESULTADO DE LA APLICACIÓN DEL PRE TEST DE CAPACIDADES COORDINATIVAS COMPLEJAS MEDIANTE LOS JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS EN LOS ALUMNOS DEL 4° GRADO "B" DEL NIVEL PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARCOS DURAN MARTEL HUÁNUCO 2023.

DIMENSIONES		CAPACIDADES COORDINATIVAS COMPLEJAS																												
		CAPACIDAD DE DESARROLLO MOTOR												CAPACIDAD DE AGILIDAD																
CRITERIOS		CAPACIDAD DE DESARROLLO MOTOR												CAPACIDAD DE AGILIDAD																
ITEMS		Se manifiesta con gran exactitud los movimientos totales de diferenciación.				Ordena los movimientos y regula su ritmo.				Asimila rápidamente movimientos armónicos y dinámicos en el menor tiempo.				Demuestra su ubicación y posición en los juegos				Ejecuta movimientos de su cuerpo y se acopla con exactitud en el juego motor.				Demuestra habilidad para cambiar de dirección de manera rápida y precisa en el juego				PUNTAJE	PROMEDIO			
VALORACIÓN		A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D					
PUNTAJE		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
APELLIDOS Y NOMBRES																														
1	APOLINARIO GONZALES, Anheli Dayana			2				2					1			2						1			2					10
2	BARRETO HUETE, Juan Carlos			2				2					2				1					2							1	10
3	CALERO GAMARRA, Alessandra Antonia			2					1				2				2					2							2	11
4	CASAVILCA CIERTO, Margaret Margot				1			2					2				2					1							2	10
5	CASTRO SANCHEZ, Daniel Enrique			2				2					2				2					2							2	12
6	CRUZ AGUILAR, Thayra Luana			2				2					1				2					1							2	10
7	DOMINGUEZ PONCIANO, Danna Connie			2					1				2				1					2							1	09
8	ELGUERA PONCE, Oshanel Kiara			2				2					2				2					1							2	11
9	ESPINOZA PALACIN, Thiago Daniel			2				2					2				2					2							2	12
10	ESPIRITU SUMARAN, Miriam Marlene			2				2					2				1					1							2	10
11	EVANGELISTA ESCOBAR, Jhermony Jose				1			2					2				2					2							2	11
12	FALCON SANTACRUZ, Milen Ana			2					1				2				2					2							1	10
13	FIGUEROA PRESENTACION, Frank Jordy			2				2					1				1					2							2	10
14	GALLARDO MOSQUERA, Jhon Evans			2				2					2				2					1							1	10
15	HURTADO BAUTISTA, San Gabriel De Los Angeles				1			2					2				2					2							2	11
16	ISLA JARA, Didier Neymar			2				2					2				2					2							2	12
17	LASTRA SALAS, Joseph Lenin			2					1				1				2					2							1	09
18	LUCAS VERDE, Nicol Ashlen			2				2					2				2					1							2	11
19	MARQUEZ ORTEGA, Christopher Thiago			2				2					2				1					2							1	10
20	NIETO SOLIS, Celia Luz				1			2					2				2					2							2	11

21	ÑIQUEN CUMPA, César Adriano			2				2				2				1			2				2				11
22	PONCE MALLQUI, Shomara Ghiyim			1			2					2				2			2				2				11
23	QUISPE VILLANUEVA, Alexander Salvador			2			2					2						1							1		10
24	RIOS FLORES, Mia Akemi			2				1				1				1			2				2				09
25	RIVERA MAYLLE, Aracely Berenice			1			2					2							2				2			1	09
26	RUFINO BUSTAMANTE, Milett Dayana			2			2					2											1			2	11
27	SILVA RODRIGUEZ, Thiago Yelsthin			2			2					2							2						2		12
28	SOLORZANO PEREZ, Yulbrenth			2			2					1				2						1				1	09
29	SOSA BRICEÑO, Christopher Elial			1				1				2				2			2					2			10
30	SUSANO MARTEL, Yadith Jasmin			2			2					2				1			2					2			11
31	TOLENTINO SALVADOR, Maylee Giuliana			2			2					2										1				1	10
32	TUCTO TOLENTINO, Willian Lian			1			2					2							2					2			11
33	YAIPEN HIDALGO, Maria Jose			2			2					2							2					2			12
34	ZEVALLOS APAC, Dayiro Henry Patric			2				1				1				2						1				1	08
35	ZUÑIGA ORDOÑEZ, Alessandro Adriano Gabriel			2			2					1				1			2					2			10

ESCALA VALORATIVA		
A	4	EXCELENTE
B	3	BUENO
C	2	REGULAR
D	1	PROCESO

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL POST TEST N° 01 GRUPO EXPERIMENTAL

RESULTADO DE LA APLICACIÓN DEL POST TEST DE CAPACIDADES COORDINATIVAS GENERALES MEDIANTE LOS JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS EN ALUMNOS DEL 4° GRADO "A" DEL NIVEL PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARCOS DURAN MARTEL HUÁNUCO 2023.

DIMENSIONES		CAPACIDADES COORDINATIVAS GENERALES																													
CRITERIOS		REGULACIÓN DE MOVIMIENTOS												ADAPTACIÓN Y CAMBIOS MOTRICES																	
ITEMS	y el movimiento al participar con los juegos motores.	Regula y el controla el movimiento al participar con los juegos motores.				Se adapta a las situaciones de los juegos motores.				Realiza movimientos coordinativos durante el juego motor.				Realiza movimientos armónicos y dinámicos en los juegos motores.				Se adapta rápidamente a un movimiento nuevo en el juego motor.				Ejecuta movimientos constantes y coherentes en diferentes repeticiones en el juego.				PUNTAJE	PROMEDIO				
		A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D										
VALORACIÓN		A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D						
PUNTAJE		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1						
APELLIDOS Y NOMBRES																															
1	ALVA CARDENAS, Franky Aldair		3					2			3				3								3								
2	ALVAREZ ROJAS, Dylan Yael		3				3				3					2			3								3				
3	CALDERON HERRERA, Ariana Aleysha		3				3				3				3								3								
4	CALERO SALAZAR, Walter Alexandro		3				3				3				3								3								
5	CARHUAYANO MERGILDO, Angelo Giovanni		3				3				3					2			3								3				
6	CASIMIRO HUERTAS, Suly Dayana	4					3				3				3				3								3				
7	CERVANTES ESTEBAN, Jorge Luis			2			3					2			3				3								3				
8	DIAZ ESTELA, Luana Alessandra			2			3				3				3				3								3				
9	DURAND JESUS, Ariana Priscila			2				2			3				3				3								3				
10	ESPINOZA CASTAÑEDA, Yosenith Milagros			2			3				3					2			3								3				
11	ESPINOZA ESPINOZA, Zahori Noemi			2			3				3				3				3								3				
12	EUGENIO BUSTAMANTE, Ariana Jamile		3				3				3				3				3								3				
13	FALCON VELASQUEZ, Zamira Ariana		3				3				3					2					2						3				
14	FUCHS AMANCIO, Britzay Aamira			2			3					2				2					2						3				
15	ISIDRO PONCIANO, Thiago Esneyder			2			3					2			3				3								3				
16	JORGE ESPINOZA, Adirik Felix		3				3					2			3				3								3				
17	MANSILLA MORAN, Alejandro Saul		3				3					2			3				3								3				
18	MEZA ALONSO, Eduardo Edwin Manuel	4					3				3				3				3								3				
19	NARCISO GARAY, Kiara Angela			2			3					2			3				3								3				
20	PICON ALONSO, Jhaiza Naiara			2			3					2			3						2						3				
21	PONCIANO LUCAS, Nadine			2			3					2			3				3								3				
22	QUINONES CASTRO, Diago Samir	4					3				3				3				3								3				
23	RETIS BERMUDEZ, Ederson Nilmar	4					3				3				3				3								3				
24	RIOS TRUJILLO, Anghely Ana			2				2				3				2					2						3				

25	RODRIGUEZ GAMARRA, Zamy Alejandra			2			3					2				2			3				3					15
26	ROJAS PRINCIPE, Juan Jeanpier			2			3					3							3				3					17
27	ROMERO CONTRERAS, Erick Frans			2			3					3							3				3					17
28	SANCHEZ ALEGRE, Violeta Mahal		3				3					2							3				3					17
29	SORIA REYES, Daniel Dani		3				3					3							3				3					18
30	TOLENTINO ESCOBAL, Josue Antony		3				3					3							3				3					18
31	VALVERDE FANANTE, Reymond Moises				1		3					2							2				3					14
32	VARGAS BENAVIDES, Melany Aniel		3				3					2							2				3					16
33	VILLANERA DIONICIO, Luana Valeska				2		3					2							2				3					15
34	YAURI ROMERO, Jeanpierre		3				3					2							3				3					17
35	ZEVALLOS MANTILLA, Haianna Mackensie		3				3					2							3				3					17

ESCALA VALORATIVA

A	4	EXCELENTE
B	3	BUENO
C	2	REGULAR
D	1	PROCESO

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL POST TEST N° 02 GRUPO EXPERIMENTAL

RESULTADO DE LA APLICACIÓN DEL POST TEST DE CAPACIDADES COORDINATIVAS ESPECIALES MEDIANTE LOS JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS EN LOS ALUMNOS DEL 4° GRADO "A" DEL NIVEL PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARCOS DURAN MARTEL HUÁNUCO 2023.

DIMENSIONES		CAPACIDADES COORDINATIVAS ESPECIALES																																														
CRITERIOS		ORIENTACIÓN												REACCIÓN												EQUILIBRIO								PUNTAJE	PROMEDIO													
ITEMS		Realiza y se orienta al desplazarse en diferentes direcciones en búsqueda de un objeto.				Identifica y comprende direcciones específicas, como arriba, abajo, adelante, atrás, izquierda y derecha.				Ejecuta movimientos coordinados en un entorno espacial.				Realiza skipping rápidos al sonido del silbato.				Propone y ejecuta acciones motrices en el juego motor.				Ejecuta ante estímulos auditivos.				Regula su posición del cuerpo al realizar los saltos.				Demuestra equilibrio dinámico al desplazarse con un pte.						Realiza equilibrio estático durante el juego												
VALORACIÓN		A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D											
PUNTAJE		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1							
APELLIDOS Y NOMBRES																																																
1	ALVA CARDENAS, Franky Aldair			2					2				2								3					1								3								2						19
2	ALVAREZ ROJAS, Dylan Yael			2					2				2								3				2									2											1			18
3	CALDERON HERRERA, Ariana Aleysha			2					2				2								3				2									2											2			19
4	CALERO SALAZAR, Walter Alejandro			2					2				2								3				2									2											2			19
5	CARHUAYANO MERGILDO, Angelo Giovanni			2					2				1				2				3				2									2				3							1			18
6	CASIMIRO HUERTAS, Suly Dayana			2					2				1				2				3				2									2				3							2			19
7	CERVANTES ESTEBAN, Jorge Luis			2					2				1				2				3				2									2							2				2			18
8	DIAZ ESTELA, Luana Alessandra			2					2				2								3				2									2							2				2			19
9	DURAND JESUS, Ariana Priscila			2					2				1				2				3				2									2				3							2			19
10	ESPINOZA CASTANEDA, Yosenith Milagros			2					2				2								3				2				1									3							2			19
11	ESPINOZA ESPINOZA, Zahori Noemi			2					2				1				2				3								1					2							2				2			17
12	EUGENIO BUSTAMANTE, Ariana Jamile			2					2				2								2				2									2				3							1			18
13	FALCON VELASQUEZ, Zamira Ariana			2					2				2								2								1					2				3							2			18
14	FUCHS AMANCIO, Britzay Aamira			2					2				2								2				2									2							2				2			18
15	ISIDRO PONCIANO, Thiago Esnyder			2					2				2								1				2									2				3							2			18
16	JORGE ESPINOZA, Adirik Felix			2					2				2								2				2									2				3							2			19
17	MANSILLA MORAN, Alejandro Saul			2					2				2								1				2									2							2				2			17
18	MEZA ALONSO, Eduardo Edwin Manuel			2					2				2								2				2									2				3							2			19
19	NARCISO GARAY, Kiara Angela			1					2				2								2				2									2				3							2			18

23	RETIS BERMUDEZ, Ederson Nilmar		3				3				3				2			3				2			16
24	RIOS TRUJILLO, Anghely Ana		3				2				3				2			3				3			16
25	RODRIGUEZ GAMARRA, Zamy Alejandra		3				2				3				2			3				3			16
26	ROJAS PRINCIPE, Juan Jeanpier		3				3				3				2			4				3			18
27	ROMERO CONTRERAS, Erick Frans	4					2				3				2			3				2			16
28	SANCHEZ ALEGRE, Violeta Mahal		3				3				3				2			3				3			17
29	SORIA REYES, Daniel Dani		3				2				3				2			3				3			16
30	TOLENTINO ESCOBAL, Josue Antony		3				3				3				3			3				3			18
31	VALVERDE FANANTE, Reymond Moises		3				3				3				2			3				2			16
32	VARGAS BENAVIDES, Melany Aniel		3				3				3				3			3				2			17
33	VILLANERA DIONICIO, Luana Valeska		3				3				3				2			3				3			17
34	YAURI ROMERO, Jeanpierre		3				3				3				3			3				2			17
35	ZEVALLOS MANTILLA, Haianna Mackensie	4					2				3				2			3				2			16

ESCALA VALORATIVA

A	4	EXCELENTE
B	3	BUENO
C	2	REGULAR
D	1	PROCESO

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL POST TEST N° 01 GRUPO DE CONTROL

RESULTADO DE LA APLICACIÓN DEL POST TEST DE CAPACIDADES COORDINATIVAS GENERALES MEDIANTE LOS JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS EN LOS ALUMNOS DEL 4° GRADO "B" DEL NIVEL PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARCOS DURAN MARTEL HUÁNUCO 2023.

DIMENSIONES		CAPACIDADES COORDINATIVAS GENERALES																												
CRITERIOS		REGULACIÓN DE MOVIMIENTOS												ADAPTACIÓN Y CAMBIOS MOTRICES																
ITEMS	VALORACIÓN	y el movimiento al participar con los juegos motores.				Se adapta a las situaciones de los juegos motores.				Realiza movimientos coordinativos durante el juego motor.				Realiza movimientos armónicos y dinámicos en los juegos motores.				Se adapta rápidamente a un movimiento nuevo en el juego motor.				Ejecuta movimientos constantes y coherentes en diferentes repeticiones en el juego.				PUNTAJE	PROMEDIO			
		A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D					
PUNTAJE		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
APELLIDOS Y NOMBRES																														
1	APOLINARIO GONZALES, Anhelí Dayana			2					1			2				2				3						2				12
2	BARRETO HUETE, Juan Carlos			2				1				2				2				3							1			11
3	CALERO GAMARRA, Alessandra Antonia			2				1				2				2				3							1			11
4	CASAVILCA CIERTO, Margaret Margot			2				1				2				2				3							1			11
5	CASTRO SANCHEZ, Daniel Enrique			2				1				2				2					2						1			10
6	CRUZ AGUILAR, Thayra Luana			2				1				2				2					2						1			10
7	DOMINGUEZ PONCIANO, Danna Connie			2				1					1			2					2						1			09
8	ELGUERA PONCE, Oshanel Kiara			2				1				2				2					2						1			10
9	ESPINOZA PALACIN, Thiago Daniel			2				1				2						1			2						1			09
10	ESPIRITU SUMARAN, Miriam Marlene			2				1				2						1			2						1			09
11	EVANGELISTA ESCOBAR, Jhermony Jose			2				1				2						1			2						1			09
12	FALCON SANTACRUZ, Milen Ana			2				1				2				2					2						1			10
13	FIGUEROA PRESENTACION, Frank Jordy			2				1					1			2					2						1			09
14	GALLARDO MOSQUERA, Jhon Evans			2				1				2				2					2						1			10
15	HURTADO BAUTISTA, San Gabriel De Los Angeles			2				1				2				2					2						1			10
16	ISLA JARA, Didier Neymar			2				1				2				2					2						1			10
17	LASTRA SALAS, Joseph Lenin			2				1				2						1			2						1			09
18	LUCAS VERDE, Nicol Ashlen			2				1				2				2					3						1			11
19	MARQUEZ ORTEGA, Cristopher Thiago			2				1				2				2					3						1			11
20	NIETO SOLIS, Celia Luz				1				1			2				2					3						1			10

21	ÑIQUEN CUMPA, César Adriano			2				1			2				2							1		11
22	PONCE MALLQUI, Shomara Ghiyim			2				1			2				2							1		10
23	QUISPE VILLANUEVA, Alexander Salvador			2				1			2				2							1		11
24	RIOS FLORES, Mia Akemi			2				1			2				2							1		10
25	RIVERA MAYLLE, Aracely Berenice			2				1			2				2						2			11
26	RUFINO BUSTAMANTE, Milet Dayana			2				1			2				2						3		2	12
27	SILVA RODRIGUEZ, Thiago Yelsthin			2				1			2				2							1		10
28	SOLORZANO PEREZ, Yulbrenth			2				1			2				2							1		10
29	SOSA BRICENO, Christopher Elial			2				1			2				2						3		1	11
30	SUSANO MARTEL, Yadhith Jasmin			2				1			2				2						2		1	10
31	TOLENTINO SALVADOR, Maylee Giuliana			2				1			2				2							1		10
32	TUCTO TOLENTINO, Willian Lian			2				1			2				2						3		1	11
33	YAIPEN HIDALGO, Maria Jose			2				1			2				2						3		2	12
34	ZEBALLOS APAC, Dayiro Henry Patric			2				1			2				2						3		1	11
35	ZUNIGA ORDÓÑEZ, Alessandro Adriano Gabriel			2				1			2				2						3		2	12

ESCALA VALORATIVA		
A	4	EXCELENTE
B	3	BUENO
C	2	REGULAR
D	1	PROCESO

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL POST TEST N° 02 GRUPO DE CONTROL

RESULTADO DE LA APLICACIÓN DEL POST TEST DE CAPACIDADES COORDINATIVAS ESPECIALES MEDIANTE LOS JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS EN LOS ALUMNOS DEL 4° GRADO "B" DEL NIVEL PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARCOS DURAN MARTEL HUÁNUCO 2023.

DIMENSIONES		CAPACIDADES COORDINATIVAS ESPECIALES																																																																							
		ORIENTACIÓN								REACCIÓN								EQUILIBRIO								PUNTAJE	PROMEDIO																																														
CRITERIOS		Realiza y se orienta al desplazarse en diferentes direcciones en búsqueda de un objeto.								Identifica y comprende direcciones específicas, como arriba, abajo, adelante, atrás, izquierda y derecha.								Ejecuta movimientos coordinados en un entorno espacial.										Realiza skipping rápidos al sonido del silbato.								Propone y ejecuta acciones motrices en el juego motor.								Ejecuta ante estímulos auditivos.								Regula su posición del cuerpo al realizar los saltos.								Demuestra equilibrio al dinámico al desplazarse con un pic.								Realiza equilibrio estático durante el juego					
ITEMS		A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D																																				
VALORACIÓN		A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D																																				
PUNTAJE		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1																																				
APellidos Y NOMBRES																																																																									
1	APOLINARIO GONZALES, Anheli Dayana				1				2				1				2				1				1											2			12																																		
2	BARRETO HUETE, Juan Carlos				1				2				1				2				1				1												1			11																																	
3	CALERO GAMARRA, Alessandra Antonia				1				2				1				1				1				1													1			10																																
4	CASAVILCA CIERTO, Margaret Margot				1				2				1				1				1				1											3				12																																	
5	CASTRO SANCHEZ, Daniel Enrique				1				2				1				1				1				1												2			11																																	
6	CRUZ AGUILAR, Thayra Luana				1				1				1				2				1				1												1			10																																	
7	DOMINGUEZ PONCIANO, Danna Connie				1				2				1				2				1				1												2			12																																	
8	ELGUERA PONCE, Oshanel Kiara				1				2				1				2				1				1												1			11																																	
9	ESPINOZA PALACIN, Thiago Daniel				1				2				1				1				1				1												2			11																																	
10	ESPIRITU SUMARAN, Miriam Marlenc				1				2				1				2				1				1												2			12																																	
11	EVANGELISTA ESCOBAR, Jhermony Jose				1				2				1				1				1				1												1			10																																	
12	FALCON SANTACRUZ, Milen Ana				1				1				1				2				1				1												2			11																																	
13	FIGUEROA PRESENTACION, Frank Jordy				1				2				1				1				1				1												1			10																																	
14	GALLARDO MOSQUERA, Jhon Evans				1				1				1				1				1				1													1			09																																
15	HURTADO BAUTISTA, San Gabriel De Los Angeles				1				1				1				2				1				1												2			11																																	
16	ISLA JARA, Didier Neymar				1				2				1				2				1				1													1			11																																
17	LASTRA SALAS, Joseph Lenin				1				2				1				1				1				1												2			11																																	
18	LUCAS VERDE, Nicol Ashlen				1				2				1				2				1				1												2			12																																	

RESULTADO DE LA APLICACIÓN DEL POST TEST DE CAPACIDADES COORDINATIVAS COMPLEJAS MEDIANTE LOS JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS EN LOS ALUMNOS DEL 4° GRADO "B" DEL NIVEL PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARCOS DURAN MARTEL HUÁNUCO 2023.

DIMENSIONES		CAPACIDADES COORDINATIVAS COMPLEJAS																														
CRITERIOS		CAPACIDAD DE DESARROLLO MOTOR												CAPACIDAD DE AGILIDAD												PUNTAJE	PROMEDIO					
ITEMS		Se manifiesta con gran exactitud los movimientos totales de diferenciación.				Ordena los movimientos y regula su ritmo.				Asimila rápidamente movimientos armónicos y dinámicos en el menor tiempo.				Demuestra su ubicación y posición en los juegos				Ejecuta movimientos de su cuerpo y se acopla con exactitud en el juego motor.				Demuestra habilidad para cambiar de dirección de manera rápida y precisa en el juego										
VALORACIÓN		A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D							
PUNTAJE		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			
APELLIDOS Y NOMBRES																																
1	APOLINARIO GONZALES, Anheli Dayana			1				2				2				2				2				2				2				11
2	BARRETO HUETE, Juan Carlos		3					2				2				2				2				2				1				12
3	CALERO GAMARRA, Alessandra Antonia			1				1				2				1				2				2				2				09
4	CASAVILCA CIERTO, Margaret Margot		3					2				1				2				2				2				1				11
5	CASTRO SANCHEZ, Daniel Enrique		3					2				2				2				2				2				1				12
6	CRUZ AGUILAR, Thayra Luana		3					2				1				2								1				2				11
7	DOMINGUEZ PONCIANO, Danna Connie		3					2				1				2								1				2				11
8	ELGUERA PONCE, Oshanel Kiara		3					1				2				1				2								1				10
9	ESPINOZA PALACIN, Thiago Daniel		3					2				2				2				2				2				1				12
10	ESPIRITU SUMARAN, Miriam Marlene		3					1				2				2								1				2				11
11	EVANGELISTA ESCOBAR, Jhermony Jose		3					1				1				2								1				2				10
12	FALCON SANTACRUZ, Milen Ana			2				2				2				2				2				2				2				10
13	FIGUEROA PRESENTACION, Frank Jordy			2				2				1				2								1				2				10
14	GALLARDO MOSQUERA, Jhon Evans		3					2				2				1				2				2				1				11
15	HURTADO BAUTISTA, San Gabriel De Los Angeles			1				2				2				2				2				2				1				10
16	ISLA JARA, Didier Neymar		3					2				2				1								1				2				11
17	LASTRA SALAS, Joseph Lenin			2				2				1				2								1				2				10
18	LUCAS VERDE, Nicol Ashlen		3					2				2				1				2								1				11
19	MARQUEZ ORTEGA, Cristopher Thiago		3					2				1				2								1				1				10
20	NIETO SOLIS, Celia Luz			2				2				2				2				2				1				2				11
21	NIQUEN CUMPA, César Adriano			2				2				2				2				2				1				2				11
22	PONCE MALLQUI, Shomara Ghiyim			2				2				2				2								1				1				10

23	QUISPE VILLANUEVA, Alexander Salvador			2					1				1			2				2			2				10	
24	RIOS FLORES, Mia Akemi		3					2				2				2				2					1			12
25	RIVERA MAYLLE, Aracely Berenice		3					2					1			1						1			3			11
26	RUFINO BUSTAMANTE, Milet Dayana		3					2					1			2						1			2			11
27	SILVA RODRIGUEZ, Thiago Yelsthin					1			2				2			2									1			10
28	SOLORZANO PEREZ, Yulbrenth					2			2							1									2			10
29	SOSA BRICEÑO, Christopher Elial		3					2					2			2						1				1		11
30	SUSANO MARTEL, Yadith Jasmin		3					2					2			2						1			2			12
31	TOLENTINO SALVADOR, Maylee Giuliana		3					2					1			2										1		11
32	TUCTO TOLENTINO, Willian Lian					2			2							2									2			12
33	YAIPEN HIDALGO, Maria Jose					2			2							2										1		11
34	ZEVALLOS APAC, Dayiro Henry Patric					1			2							2										1		10
35	ZUÑIGA ORDOÑEZ, Alessandro Adriano Gabriel					1			2							2									2			11

ESCALA VALORATIVA

A	4	EXCELENTE
B	3	BUENO
C	2	REGULAR
D	1	PROCESO

ANEXO 03.
TRATAMIENTO
EXPERIMENTAL

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA - UNHEVAL

**EVALUACIÓN DEL PRE TEST N° 01****I.- DATOS INFORMATIVOS**

ÁREA	Educación Física	FECHA	29/08/23
GRADO Y SECCIÓN	4° "A"	CICLO	IV
I.E.	MARCOS DURAN MARTEL	DURACIÓN	90 MINUTOS
DOCENTES	LUDEÑA VALDIVIA, Andrea SERRANO PUENTE, Magdalena HUARAC TEVEZ, Olger Jhon		
N° DE ALUMNOS:	35		
LUGAR:	LOZA DEPORTIVA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA		

II.- PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Los estudiantes conocen sus capacidades coordinativas que poseen antes de iniciar los juegos motores.

DESARROLLO DEL TRATAMIENTO	CONCEPTOS
Evaluación de las capacidades coordinativas de: <ul style="list-style-type: none"> • Regulación de movimientos. • Adaptación. • Orientación. • Reacción. • Equilibrio • Desarrollo motor. • Agilidad. 	Las capacidades coordinativas son consideradas como prerequisites de rendimiento, o de movimiento, que capacitan al individuo para ejecutar determinadas acciones, sean deportivas, profesionales o de la vida cotidiana.

IV.- SECUENCIA DIDÁCTICA (PROCESOS PEDAGÓGICOS Y COGNITIVOS)

SECUENCIAS PEDAGÓGICAS	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO Y RECURSOS
APERTURA Motivación Recuperación de saberes previos Conflicto cognitivo Adecuación Morfo Funcional (2/10)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente da la bienvenida a los estudiantes mientras acordamos las normas de convivencia, y da a conocer el nombre del proyecto que será aplicado. ✓ El docente pide a desplazarse en formación de dos columnas para trasladarse a la loza deportiva. ✓ El docente pide a trotar por diferentes direcciones por la losa realizando trotes, saltos y giros como manera de la activación fisiológica. 	18
PARTE MEDULAR Construcción del aprendizaje Aplicación/Transferencia de lo aprendido (6/10)	Regulación de movimientos Diseñar un recorrido con conos que formen diferentes direcciones (izquierda, derecha, adelante, atrás, etc.). Adaptación. Realizan movimientos lentos y controlados, y su compañero debe adaptarse su movimiento para seguirlo y mantener la sincronización. Orientación Deben lanzar las pelotas donde esta los aros, tratando de acertar que caiga en el centro. Reacción. Divididos en equipos deben buscar y recolectar la mayor cantidad de pelotitas en un determinado tiempo al sonido del silbato.	54 

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA - UNHEVAL



	<p>Equilibrio Recorren por una cinta demarcado en el suelo, trotando sobre ellas, manteniendo el equilibrio (dos pies y pata coja).</p> <p>Desarrollo motor En el siguiente juego trabajaran los miembros inferiores y superiores en el lanzamiento. Así mismo aprenden a coordinar los movimientos con la intención de tirar la mayor cantidad de botellas.</p> <p>Agilidad Se realiza un circuito por estaciones</p> <p>Primera estación: Desplazamientos. Segunda estación: Saltos. Tercera estación: Reptar Cuarta estación: Equilibrio Quinta estación: Cuadrúpeda. Sexta estación: velocidad (el estudiante corre para dar la mano al siguiente compañero así sucesivo)</p>	 
<p>FINALIZACIÓN</p> <p>Evaluación Metacognición <i>Equilibrio Psicofísico</i> (2/10)</p>	<p>Al concluir realizamos las siguientes actividades.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Caminatas por toda la cancha. ✓ Inhalar y exhalar. ✓ Los estiramientos: Suaves y lentos ✓ De los miembros superiores e inferiores. <p>preguntas + ¿Qué aprendimos hoy? + ¿Cómo te sentiste al trabajar en equipo? Escucha sus respuestas y bríndales una retroalimentación sobre lo aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexión y recomendaciones. • Conducelos a los servicios para el aseo personal. • Nos despedimos. 	<p>18</p>


DIRECCIÓN
DIRECTORA
DIRECTOR


DOCENTE DEL AREA


TESISTA


TESISTA


TESISTA

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA - UNHEVAL

**EVALUACIÓN DEL PRE TEST N° 01****I.- DATOS INFORMATIVOS**

ÁREA	Educación Física	FECHA	29/08/23
GRADO Y SECCIÓN	4° "B"	CICLO	IV
I.E.	MARCOS DURAN MARTEL	DURACIÓN	90 MINUTOS
DOCENTES	LUDEÑA VALDIVIA, Andrea SERRANO PUENTE, Magdalena HUARAC TEVEZ, Olger Jhon		
N° DE ALUMNOS:	35		
LUGAR:	LOZA DEPORTIVA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA		

II.- PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Los estudiantes conocen sus capacidades coordinativas que poseen antes de iniciar los juegos motores.

DESARROLLO DEL TRATAMIENTO	CONCEPTOS
Evaluación de las capacidades coordinativas de: <ul style="list-style-type: none"> • Regulación de movimientos. • Adaptación. • Orientación. • Reacción. • Equilibrio • Desarrollo motor. • Agilidad. 	Las capacidades coordinativas son consideradas como prerrequisitos de rendimiento, o de movimiento, que capacitan al individuo para ejecutar determinadas acciones, sean deportivas, profesionales o de la vida cotidiana.

IV.- SECUENCIA DIDÁCTICA (PROCESOS PEDAGÓGICOS Y COGNITIVOS)

SECUENCIAS PEDAGÓGICAS	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO Y RECURSOS
APERTURA Motivación Recuperación de saberes previos Conflicto cognitivo Adecuación Morfo Funcional (2/10)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente da la bienvenida a los estudiantes mientras acordamos las normas de convivencia, y da a conocer el nombre del proyecto que será aplicado. ✓ El docente pide a desplazarse en formación de dos columnas para trasladarse a la loza deportiva. ✓ El docente pide a trotar por diferentes direcciones por la losa realizando trotes, saltos y giros como manera de la activación fisiológica. 	18
PARTE MEDULAR Construcción del aprendizaje Aplicación/Transferencia de lo aprendido (6/10)	Regulación de movimientos Diseñar un recorrido con conos que formen diferentes direcciones (izquierda, derecha, adelante, atrás, etc.). Adaptación. Realizan movimientos lentos y controlados, y su compañero debe adaptarse su movimiento para seguirlo y mantener la sincronización. Orientación Deben lanzar las pelotas donde esta los aros, tratando de acertar que caiga en el centro. Reacción. Divididos en equipos deben buscar y recolectar la mayor cantidad de pelotitas en un determinado tiempo al sonido del silbato.	54 

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA - UNHEVAL



	<p>Equilibrio Recorren por una cinta demarcado en el suelo, trotando sobre ellas, manteniendo el equilibrio (dos pies y pata coja).</p> <p>Desarrollo motor En el siguiente juego trabajaran los miembros inferiores y superiores en el lanzamiento. Así mismo aprenden a coordinar los movimientos con la intención de tirar la mayor cantidad de botellas.</p> <p>Agilidad Se realiza un circuito por estaciones</p> <p>Primera estación: Desplazamientos. Segunda estación: Saltos. Tercera estación: Reptar Cuarta estación: Equilibrio Quinta estación: Cuadrúpeda. Sexta estación: velocidad (el estudiante corre para dar la mano al siguiente compañero así sucesivo)</p>	 
<p>FINALIZACIÓN</p> <p>Evaluación Metacognición Equilibrio Psicofísico (2/10)</p>	<p>Al concluir realizamos las siguientes actividades.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Caminatas por toda la cancha. ✓ Inhalar y exhalar. ✓ Los estiramientos: Suaves y lentos ✓ De los miembros superiores e inferiores. <p>preguntas + ¿Qué aprendimos hoy? + ¿Cómo te sentiste al trabajar en equipo? Escucha sus respuestas y bríndales una retroalimentación sobre lo aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexión y recomendaciones. • Condúcelos a los servicios para el aseo personal. • Nos despedimos. 	18



DIRECTOR

DOCENTE DEL AREA

TESISTA

TESISTA

TESISTA

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA - UNHEVAL



TRATAMIENTO EXPERIMENTAL N° 01
JUGAMOS EN EQUIPO MEJORANDO NUESTROS MOVIMIENTOS EN LOS
JUEGOS MOTORES

I.- DATOS INFORMATIVOS

ÁREA	Educación Física	FECHA	31/08/23
GRADO Y SECCIÓN	4° "A"	CICLO	IV
I.E.	MARCOS DURAN MARTEL	DURACIÓN	45 MINUTOS
DOCENTES	LUDEÑA VALDIVIA ANDREA SERRANO PUENTE MAGDALENA HUARAC TEVEZ OLGER JHON		
N° DE ALUMNOS:	31		
LUGAR:	LOZA DEPORTIVA DE LA INSTITUCIÓN		

II.- PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: El estudiante desarrolla las funciones de percepción, decisión y ejecución en los juegos motores.

DESARROLLO DEL TRATAMIENTO

Evaluación de las capacidades coordinativas de:

- ✓ JUEGOS MOTORES.
- ✓ CAPACIDADES COORDINATIVAS.

IV.- SECUENCIA DIDÁCTICA (PROCESOS PEDAGÓGICOS Y COGNITIVOS)

SECUENCIAS PEDAGÓGICAS	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO Y RECURSOS
<p><u>APERTURA</u></p> <p>Motivación Recuperación de saberes previos Conflicto cognitivo</p> <p>Adecuación Morfo Funcional</p> <p>(2/10)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente da la bienvenida a los estudiantes mientras acordamos las normas de convivencia, y da a conocer el nombre del proyecto que será aplicado. ✓ El docente pide a desplazarse en formación de dos columnas para trasladarse a la loza deportiva. ✓ El docente pide a trotar por diferentes direcciones por la losa realizando trotes, saltos y giros como manera de la activación fisiológica. 	18
<p><u>PARTE MEDULAR</u></p> <p>Construcción del aprendizaje</p> <p>Aplicación/Transferencia de lo aprendido</p> <p>(6/10)</p>	<p><u>JUEGO DE NUMERO</u></p> <p>Materiales: silbato, conos.</p> <p>Los estudiantes se agruparán de acuerdo el número que indique el docente. Los niños se desplazan por el espacio determinado, el docente indica un número y los niños tienen que juntarse, por ejemplo, si dice 2, se colocaran en parejas.</p> <p>Variantes: La docente utilizara un silbato para indicar los números. Señalar con los dedos el número de los estudiantes que se van agrupar.</p> <p><u>JUEGO DE LOS TRONCOS</u></p> <p>MATERIALES: colchón, conos y silbato</p>	54

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA - UNHEVAL

	<p>Los estudiantes se formarán en columna donde compartirán las colchonetas, donde rodaran sobre el eje longitudinal imaginándose que es un tronco. Variantes:</p>  <p>JUEGOS 1 Y 2</p> <p>Los estudiantes se formarán en dos grupos luego se desplazarán libremente por el espacio al sonido de la música, en cuanto paremos la música, le decimos grupo 1 se sientan y el grupo 2 saltan. Variantes: Agregamos un material.</p> 	
<p>FINALIZACIÓN</p> <p>Evaluación Metacognición Equilibrio Psicofísico (2/10)</p>	<p>Al concluir realizamos las siguientes actividades.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Caminatas por toda la cancha. ✓ Inhalar y exhalar. ✓ Los estiramientos: Suaves y lentos ✓ De los miembros superiores e inferiores. <p>preguntas + ¿Qué aprendimos hoy? + ¿Cómo te sentiste al trabajar en equipo? Escucha sus respuestas y bríndales una retroalimentación sobre lo aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexión y recomendaciones. • Condúcelos a los servicios para el aseo personal. • Nos despedimos. 	<p>18</p>



DIRECTOR



DOCENTE DEL AREA



TESISTA



TESISTA



TESISTA



TRATAMIENTO EXPERIMENTAL N° 02

TÍTULO: DESARROLLO MIS HABILIDADES EN LOS JUEGOS DE ADAPTACIÓN

I.- DATOS INFORMATIVOS

ÁREA	Educación Física	FECHA	05/09/23
GRADO Y SECCIÓN	4° "A"	CICLO	IV
I.E.	MARCOS DURAN MARTEL	DURACIÓN	45 MINUTOS
DOCENTES	LUDEÑA VALDIVIA, Andrea SERRANO PUENTE, Magdalena HUARAC TEVEZ, Olger Jhon		
N° DE ALUMNOS:	35		
LUGAR:	LOSA DEPORTIVA DE LA INSTITUCIÓN		

II.- PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

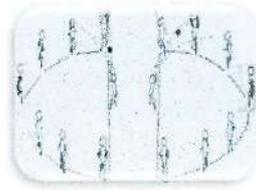
Los estudiantes comprenden y expresan sus emociones al desarrollar los juegos de adaptación.

DESARROLLO DEL TRATAMIENTO

Evaluación de las capacidades coordinativas de:

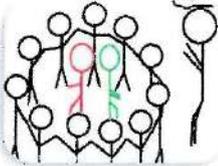
- ✓ JUEGOS MOTORES.
- ✓ CAPACIDADES COORDINATIVAS.

IV.- SECUENCIA DIDÁCTICA (PROCESOS PEDAGÓGICOS Y COGNITIVOS)

SECUENCIAS PEDAGÓGICAS	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO Y RECURSOS
<p>APERTURA</p> <p>Motivación Recuperación de saberes previos Conflicto cognitivo</p> <p>Adecuación Morfo Funcional</p> <p>(2/10)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente da la bienvenida a los estudiantes mientras acordamos las normas de convivencia, y da a conocer el nombre del proyecto que será aplicado. ✓ El docente pide a desplazarse en formación de dos columnas para trasladarse a la losa deportiva. ✓ El docente pide a trotar por diferentes direcciones por la losa realizando trotes, saltos y giros como manera de la activación fisiológica. 	18
<p>PARTE MEDULAR</p> <p>Construcción del aprendizaje</p> <p>Aplicación/Transferencia de lo aprendido</p> <p>(6/10)</p>	<p>JUEGO EL ABANICO:</p> <p>Se forman dos equipos, formando un semi círculo, colocándose en el centro un jugador. El juego consiste en el intercambio de pases lo más rápido posible. El jugador central envía el balón al primer jugador del "abanico", que se lo devuelve inmediatamente; y así sucesivamente hasta el último, gana el equipo que antes complete el abanico.</p> 	<p>54</p> 

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA - UNHEVAL

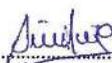


	<p>JUEGO EN BUSCA DEL TESORO</p> <p>Formados de 4 grupos, donde los primeros de cada grupo saldrán en busca del tesoro, donde está escondido bajo los conos, el grupo que consigue más tesoros será el ganador.</p>  <p>JUEGOS DE LOS CONOS</p> <p>La docente coloca varios conos formando un círculo donde al ritmo de la música se desplazarán. Cuando se detiene la música tiene que coger un cono y el que queda sin cono se retirará a sentarse y así sucesivamente hasta llegar al último estudiante quien será el ganador.</p>  <p>EL JUEGO DE LA MÍMICA</p> <p>Los estudiantes se formarán en semicírculo donde los estudiantes tendrán que presentar diferentes acciones como gestos y mímicas, donde los demás niños también repetirán la mímica.</p> 	
<p>FINALIZACIÓN</p> <p>Evaluación Metacognición Equilibrio Psicofísico (2/10)</p>	<p>Al concluir realizamos las siguientes actividades.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Caminatas por toda la cancha. ✓ Inhalar y exhalar. ✓ Los estiramientos: Suaves y lentos ✓ De los miembros superiores e inferiores. <p>preguntas + ¿Qué aprendimos hoy? + ¿Cómo te sentiste al trabajar en equipo?</p> <p>Escucha sus respuestas y bríndales una retroalimentación sobre lo aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexión y recomendaciones. • Conducelos a los servicios para el aseo personal. • Nos despedimos. 	<p>18</p>



 DIRECCIÓN
 Mg. Reyna Rodríguez Sánchez
 DIRECTORA
DIRECTOR (A)


DOCENTE DEL AREA


TESISTA


TESISTA


TESISTA

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA - UNHEVAL

**TRATAMIENTO EXPERIMENTAL N° 03****TÍTULO: ME DIVIERTO CON LOS JUEGOS DE ADAPTACIÓN Y COORDINACIÓN****I.- DATOS INFORMATIVOS**

ÁREA	Educación Física	FECHA	07/09/23
GRADO Y SECCIÓN	4° "A"	CICLO	IV
I.E.	MARCOS DURAN MARTEL	DURACIÓN	90 minutos
DOCENTES	LUDEÑA VALDIVIA, Andrea SERRANO PUENTE, Magdalena HUARAC TEVEZ, Olger Jhon		
N° DE ALUMNOS:	35		
LUGAR:	LOSA DEPORTIVA DE LA INSTITUCIÓN		

II.- PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Los estudiantes desarrollan sus capacidades coordinativas generales en los juegos de adaptación.

DESARROLLO DEL TRATAMIENTO

Evaluación de las capacidades coordinativas de:

- ✓ JUEGOS MOTORES.
- ✓ CAPACIDADES COORDINATIVAS.

IV.- SECUENCIA DIDÁCTICA (PROCESOS PEDAGÓGICOS Y COGNITIVOS)

SECUENCIAS PEDAGÓGICAS	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO Y RECURSOS
<p>APERTURA</p> <p>Motivación Recuperación de saberes previos Conflicto cognitivo</p> <p>Adecuación Morfo Funcional (2/10)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente da la bienvenida a los estudiantes mientras acordamos las normas de convivencia, y da a conocer el nombre del proyecto que será aplicado. ✓ El docente pide a desplazarse en formación de dos columnas para trasladarse a la losa deportiva. ✓ El docente pide a trotar por diferentes direcciones por la losa realizando trotes, saltos y giros. Donde realizaran la activación fisiológica. 	8
<p>PARTE MEDULAR</p> <p>Construcción del aprendizaje</p> <p>Aplicación/Transferencia de lo aprendido (6/10)</p>	<p>CAZAR CON EL BALON El profesor lanza el balón hacia arriba y comienza el juego, el jugador que coge el balón se convierte en cazador y trata de cazar lanzando el balón a los demás participantes. Modificación</p>  <p>JUEGO LOS TRES PIES: De tres, con las piernas semi separadas, se atarán una pierna, utilizando una cinta o sogá, a la señal del docente deberán desplazarse hasta el otro extremo donde se encuentra el cono. Gana quien llegue primero. Modificación</p> 	<p>29</p>   

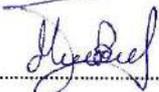
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA - UNHEVAL



	<p>JUEGO DEL TUNEL Se formarán en grupos por hileras donde los primeros participantes tendrán que pasar el balón por debajo de los miembros inferiores separados, hasta que llegue hasta el último integrante. Así sucesivamente. Modificación</p> <p>EL JUEGO DE LA PELOTA VIAJERA Los estudiantes se agruparán en 4 grupos, donde cada grupo estarán en posición sentado (filas) cada integrante tendrá un balón. Al silbato los estudiantes pasaran lateralmente el balón con ayuda de los miembros inferiores, así sucesivamente hasta llegar a la línea designada.</p> <p>JUEGO PASAR POR LOS AROS Se formarán en columnas donde cada grupo tendrán cierta cantidad de aros, al silbato los estudiantes comenzarán a pasarse los aros por su cuerpo sin soltarse de las manos en ningún momento hasta que terminen de pasar todos los aros. Modificación</p>	  	
<p>FINALIZACIÓN</p> <p>Evaluación Metacognición Equilibrio Psicofísico (2/10)</p>	<p>Al concluir realizamos las siguientes actividades.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ En posición de pie: Inhalar y exhalar. ✓ Los estiramientos: Suaves y lentos ✓ De los miembros superiores e inferiores. <p>preguntas + ¿Qué aprendimos hoy? + ¿Cómo te sentiste al trabajar en equipo? Escucha sus respuestas y bríndales una retroalimentación sobre lo aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexión y recomendaciones. • Conducelos a los servicios para el aseo personal. • Nos despedimos. 		<p>8</p>


 DIRECCIÓN
 M^g. Roxana Rodríguez
 DIRECTORA

DIRECTOR (A)



DOCENTE DEL AREA



TESISTA



TESISTA



TESISTA

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA - UNHEVAL

**TRATAMIENTO EXPERIMENTAL N° 04****TÍTULO: ME DIVIERTO PRACTICANDO JUEGOS COORDINADOS Y DINÁMICOS****I.- DATOS INFORMATIVOS**

ÁREA	Educación Física	FECHA	12/09/23
GRADO Y SECCIÓN	4° "A"	CICLO	IV
I.E.	MARCOS DURAN MARTEL	DURACIÓN	45 minutos
DOCENTES	LUDEÑA VALDIVIA, Andrea SERRANO PUENTE, Magdalena HUARAC TEVEZ, Olger Jhon		
N° DE ALUMNOS:	35		
LUGAR:	LOZA DEPORTIVA DE LA INSTITUCIÓN		

II.- PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Los estudiantes conocen sus capacidades coordinativas al adaptarse en los juegos.

DESARROLLO DEL TRATAMIENTO

Evaluación de las capacidades coordinativas de:

- ✓ JUEGOS MOTORES.
- ✓ CAPACIDADES COORDINATIVAS.

IV.- SECUENCIA DIDÁCTICA (PROCESOS PEDAGÓGICOS Y COGNITIVOS)

SECUENCIAS PEDAGÓGICAS	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO Y RECURSOS
<p>APERTURA</p> <p>Motivación Recuperación de saberes previos Conflicto cognitivo</p> <p>Adecuación Morfo Funcional</p> <p>(2/10)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente da la bienvenida a los estudiantes mientras acordamos las normas de convivencia, y da a conocer el nombre del proyecto que será aplicado. ✓ El docente pide a desplazarse en diferentes direcciones la loza deportiva, pero trotando realizando ejercicios básicos. Y estiramientos ✓ El docente propone una dinámica de la papa se quema al ritmo de música. Una vez formado en círculo se pasarán el balón, donde la música se pone estop el estudiante que queda con el balón tendrá un castigo. 	18
<p>PARTE MEDULAR</p> <p>Construcción del aprendizaje</p> <p>Aplicación/Transferencia de lo aprendido</p> <p>(6/10)</p>	<p>MÚSICA Y MOVIMIENTO</p> <p>Los estudiantes, se muevan al compás de la música realizando movimientos armónicos y ejercicios al ritmo de la música, con orientación espacial (lateralidades, adelante – atrás)</p>  <p>SALTA SOGA:</p> 	54

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA - UNHEVAL

	<p>Los estudiantes, se agrupan y realizan saltos con la cuerda, manteniendo un ritmo constante, sincronizando y sus saltos serán para evitar tropezar con la cuerda.</p>   <p>ESTACIONES DE ULA ULA: El docente, colocara aros de ula ula en el suelo a diferentes distancias. Los estudiantes, deben correr de un aro al siguiente, saltando dentro de ellos y luego saltando hacia el siguiente. Esto requiere coordinación y adaptación.</p> 	
<p>FINALIZACIÓN</p> <p>Evaluación Metacognición Equilibrio Psicofísico (2/10)</p>	<p>Al concluir realizamos las siguientes actividades.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ En posición sentado: Inhalan y exhalan. ✓ Los estiramientos: Suaves y lentos ✓ De los miembros superiores e inferiores.  <p>preguntas + ¿Qué aprendimos hoy? + ¿Cómo te sentiste al trabajar en equipo?</p> <p>Escucha sus respuestas y bríndales una retroalimentación sobre lo aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexión y recomendaciones. • Condúcelos a los servicios para el aseo personal. • Nos despedimos. 	<p>18</p>


DIRECCIÓN
DIRECTOR (A)


DOCENTE DEL AREA


TESISTA


TESISTA


TESISTA

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA - UNHEVAL

**TRATAMIENTO EXPERIMENTAL N° 05****TÍTULO: ME MUEVO A TRAVÉS DE LOS JUEGOS DE ADAPTACIÓN.****I.- DATOS INFORMATIVOS**

ÁREA	Educación Física	FECHA	14/09/23
GRADO Y SECCIÓN	4° "A"	CICLO	IV
I.E.	MARCOS DURAN MARTEL	DURACIÓN	90 minutos
DOCENTES	LUDEÑA VALDIVIA, Andrea SERRANO PUENTE, Magdalena HUARAC TEVEZ, Oíger Jhon		
N° DE ALUMNOS:	35		
LUGAR:	LOZA DEPORTIVA DE LA INSTITUCIÓN		

II.- PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Los estudiantes promueven la integración y fomentan la relación interpersonal mediante los juegos de adaptación y cambios motores.

DESARROLLO DEL TRATAMIENTO

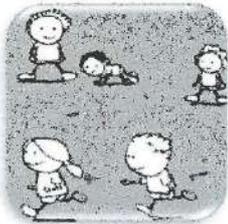
Evaluación de las capacidades coordinativas de:

- ✓ JUEGOS MOTORES.
- ✓ CAPACIDADES COORDINATIVAS.

IV.- SECUENCIA DIDÁCTICA (PROCESOS PEDAGÓGICOS Y COGNITIVOS)

SECUENCIAS PEDAGÓGICAS	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO Y RECURSOS
<p><u>APERTURA</u></p> <p>Motivación Recuperación de saberes previos Conflicto cognitivo</p> <p><i>Adecuación Morfo Funcional</i></p> <p>(2/10)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente da la bienvenida a los estudiantes mientras acordamos las normas de convivencia, y da a conocer el nombre del proyecto que será aplicado. ✓ El docente pide a desplazarse en formación de dos columnas para trasladarse a la loza deportiva. ✓ El docente pide a trotar por diferentes direcciones por la losa realizando trotes, saltos y giros. Donde realizaran la activación fisiológica. 	18
<p><u>PARTE MEDULAR</u></p> <p>Construcción del aprendizaje</p> <p><i>Aplicación/Transferencia de lo aprendido</i></p> <p>(6/10)</p>	<p><u>CARRERA DE RELEVOS SORPRESA:</u></p> <p>El docente, organiza una carrera de relevos y los equipos designados deben adaptarse a los desafíos sorpresa en cada estación de relevos. Son desafíos que incluyen obstáculos, cambios de dirección al desplazarse (correr, saltar, gatear, etc.)</p> 	54

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA - UNHEVAL

	<p>EL CONGELADO: El docente, reproduce la música y deja que los estudiantes bailen libremente. Cuando la música se detenga, los estudiantes deben quedarse completamente quietos o estáticos en la posición en la que se encuentren. Luego, cuando la música vuelva a sonar, deben adaptarse rápidamente a un nuevo movimiento a la señal del docente.</p>  <p>JUEGO DE PELOTA CAMBIANTE: En el juego de pelota cambia inesperadamente de dirección o a la velocidad de la pelota. Los jugadores deben adaptarse rápidamente para atrapar o golpear la pelota de manera adecuada.</p>  <p>CARRERA DE CAMBIO DE VELOCIDAD: El docente, propone un circuito de carrera por estaciones en diferentes espacios. Los estudiantes deben adaptarse según su habilidad y velocidad de carrera en los circuitos demarcados.</p> 	
<p>FINALIZACIÓN Evaluación Metacognición Equilibrio Psicofísico (2/10)</p>	<p>Al concluir realizamos las siguientes actividades.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ En posición de pie: Inhalar y exhalar. ✓ Los estiramientos: Suaves y lentos. ✓ De los miembros superiores e inferiores. <p>preguntas + ¿Qué aprendimos hoy? + ¿Cómo te sentiste al trabajar en equipo? Escucha sus respuestas y bríndales una retroalimentación sobre lo aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexión y recomendaciones. • Condúcelos a los servicios para el aseo personal. • Nos despedimos. 	<p>18</p>



[Signature]
DIRECTOR (A)

[Signature]
DOCENTE DEL AREA

[Signature]
TESISTA

[Signature]
TESISTA

[Signature]
TESISTA

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA - UNHEVAL



TRATAMIENTO EXPERIMENTAL N° 06

TÍTULO: NAVEGANDO MIS MOVIMIENTOS A TRAVÉS DE LOS JUEGOS DE ADAPTACIÓN Y CAMBIOS MOTRICES

I.- DATOS INFORMATIVOS

ÁREA	Educación Física	FECHA	19/09/23
GRADO Y SECCIÓN	4° "A"	CICLO	IV
I.E.	MARCOS DURAN MARTEL	DURACIÓN	45 minutos
DOCENTES	LUDEÑA VALDIVIA, Andrea SERRANO PUENTE, Magdalena HUARAC TEVEZ, O'ger Jhon		
N° DE ALUMNOS:	35		
LUGAR:	LOZA DEPORTIVA DE LA INSTITUCIÓN		

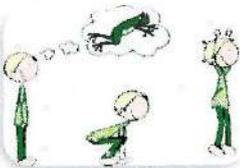
II.- PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Los estudiantes desarrollan habilidades motoras de adaptación a través de los cambios motrices en los juegos.

DESARROLLO DEL TRATAMIENTO

Evaluación de las capacidades coordinativas de:

- ✓ JUEGOS MOTORES.
- ✓ CAPACIDADES COORDINATIVAS.

IV.- SECUENCIA DIDÁCTICA (PROCESOS PEDAGÓGICOS Y COGNITIVOS)

SECUENCIAS PEDAGÓGICAS	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO Y RECURSOS
<p>APERTURA</p> <p>Motivación Recuperación de saberes previos Conflicto cognitivo</p> <p>Adecuación Morfo Funcional</p> <p>(2/10)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente da la bienvenida a los estudiantes mientras acordamos las normas de convivencia, y da a conocer el nombre del proyecto que será aplicado. ✓ El docente pide a desplazarse en formación de dos columnas para trasladarse a la loza deportiva. ✓ El docente pide a trotar por diferentes direcciones por la losa realizando trotes, saltos y giros. Donde realizaran la activación fisiológica. 	18
<p>PARTE MEDULAR</p> <p>Construcción del aprendizaje</p> <p>Aplicación/Transferencia de lo aprendido</p> <p>(6/10)</p>	<p>SALTOS DE RANA: Los estudiantes se agrupan y realizan "saltos de rana" en el mismo lugar durante un período de tiempo determinado. Se desplazan de un lugar a otro variando su velocidad y la duración de los saltos, realizando movimientos coherentes en diferentes direcciones.</p>  <p>CAMINATA EN CUADRÚPEDA: Los estudiantes caminan en cuadrúpeda hasta un determinado lugar. Se establece reglas como "caminar hacia adelante durante 5 segundos" y luego "caminar hacia atrás durante 5 segundos". Esto implica movimientos constantes y coherentes con cambios de dirección.</p> 	54   

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA - UNHEVAL

	<p>SIGUE AL LIDER" CON DIRECCIONES: Juega a "Sigue al Líder" donde el líder da direcciones a los seguidores. Por ejemplo, "camina hacia el sur", "gira a la derecha" o "da tres saltos hacia el este". Los seguidores deben seguir las direcciones del líder.</p>		
<p>FINALIZACIÓN Evaluación Metacognición Equilibrio Psicofísico (2/10)</p>	<p>Al concluir realizamos las siguientes actividades.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ En posición de pie: Inhalar y exhalar. ✓ Los estiramientos: Suaves y lentos. ✓ De los miembros superiores e inferiores. <p>preguntas + ¿Qué aprendimos hoy? + ¿Cómo te sentiste al trabajar en equipo? Escucha sus respuestas y bríndales una retroalimentación sobre lo aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexión y recomendaciones. • Condúcelos a los servicios para el aseo personal. • Nos despedimos. 		<p>18</p>



DIRECTOR (A)

DOCENTE DEL AREA

TESISTA

TESISTA

TESISTA

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA - UNHEVAL



TRATAMIENTO EXPERIMENTAL N° 07



TÍTULO: EXPLORANDO Y NAVEGANDO EL MUNDO A TRAVÉS DE LA ORIENTACIÓN Y LA PERCEPCIÓN ESPACIAL

I.- DATOS INFORMATIVOS

ÁREA	Educación Física	FECHA	21/09/23
GRADO Y SECCIÓN	4° "A"	CICLO	IV
I.E.	MARCOS DURAN MARTEL	DURACIÓN	90 minutos
DOCENTES	LUDEÑA VALDIVIA, Andrea SERRANO PUENTE, Magdalena HUARAC TEVEZ, Olger Jhon		
N° DE ALUMNOS:	35		
LUGAR:	LOZA DEPORTIVA DE LA INSTITUCIÓN		

II.- PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Los estudiantes desarrollan y mejoran sus habilidades de percepción espacial y orientación al realizar diferentes juegos.

DESARROLLO DEL TRATAMIENTO

Evaluación de las capacidades coordinativas de:

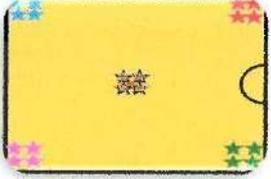
- ✓ JUEGOS MOTORES.
- ✓ CAPACIDADES COORDINATIVAS.

IV.- SECUENCIA DIDÁCTICA (PROCESOS PEDAGÓGICOS Y COGNITIVOS)

SECUENCIAS PEDAGÓGICAS	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO Y RECURSOS
<p>APERTURA</p> <p>Motivación Recuperación de saberes previos Conflicto cognitivo</p> <p>Adecuación Morfo Funcional</p> <p>(2/10)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente da la bienvenida a los estudiantes mientras acordamos las normas de convivencia, y da a conocer el nombre del proyecto que será aplicado. ✓ El docente pide a desplazarse en formación de dos columnas para trasladarse a la loza deportiva. ✓ El docente pide a trotar por diferentes direcciones por la loza realizando trotes, saltos y giros. Donde realizaran la activación fisiológica. 	18
<p>PARTE MEDULAR</p> <p>Construcción del aprendizaje</p> <p>Aplicación/Transferencia de lo aprendido (6/10)</p>	<p>JUEGO DE LOS CARDINALES</p> <p>El docente, propone en formación de ajedrez divide a los estudiantes en tres grupos, una vez formados se le entregara pelotitas de trapo aleatoriamente, por ejemplo: Si el estudiante le entrega una pelotita por delante, y la docente dirá por atrás, trabajaran sus lados opuestos. En caso de que se indica por la izquierda deberá entregar por la derecha, etc.</p>  <p>JUEGO DE LA GALLINITA CIEGA</p> <p>Un jugador es seleccionado para ser "la gallina ciega". Esta persona es vendada con un pañuelo para que no pueda ver. La gallina ciega intenta atrapar a los otros jugadores tocándolos. Si la gallina ciega toca a un jugador, ese jugador se convierte en la nueva gallina ciega y el juego continúa.</p> 	54

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA - UNHEVAL



	<p>LAS CUATRO ESQUINAS El docente, forma 4 grupos donde se coloran en 4 esquinas de la loza y un estudiante se quedará en el centro donde el estudiante del centro guiara a sus compañeros, por ejemplo: cuando dice a la derecha se desplazarán a la derecha y cuando se dice adelante se desplazarán adelante. Variante es que el desplazamiento de los grupos será en pata coja, saltando, etc.</p> <p>PIES QUIETOS El docente propone un juego, donde se trabajará por grupos y cada grupo tendrá un balón una vez. Se arroja la pelota al aire y se dice el nombre de un compañero que deberá atrapar el balón y decir "pies quietos". Tras dar tres pasos, lanzará el balón al que se quede más cerca, el cual luego lanzará el balón al aire diciendo otro nombre así sucesivamente.</p>	 	
<p>FINALIZACIÓN Evaluación Metacognición Equilibrio Psicofísico (2/10)</p>	<p>Al concluir realizamos las siguientes actividades.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ En posición sentado: Inhalar y exhalar. ✓ Los estiramientos: Suaves y lentos. ✓ De los miembros superiores e inferiores. <p>preguntas + ¿Qué aprendimos hoy? + ¿Cómo te sentiste al trabajar en equipo? Escucha sus respuestas y bríndales una retroalimentación sobre lo aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexión y recomendaciones. • Condúcelos a los servicios para el aseo personal. • Nos despedimos. 		<p>18</p>


DIRECTOR (A)


DOCENTE DEL AREA


TESISTA


TESISTA


TESISTA

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA - UNHEVAL

**TRATAMIENTO EXPERIMENTAL N° 08****TÍTULO: ME DIVIERTO Y ENTRENO MI MENTE EN LOS JUEGOS DE REACCIÓN****I.- DATOS INFORMATIVOS**

AREA	Educación Física	FECHA	26/09/23
GRADO Y SECCIÓN	4° "A"	CICLO	IV
I.E.	MARCOS DURAN MARTEL	DURACIÓN	45 minutos
DOCENTES	LUDEÑA VALDIVIA, Andrea SERRANO PUENTE, Magdalena HUARAC TEVEZ, Olger Jhon		
N° DE ALUMNOS:	35		
LUGAR:	LOZA DEPORTIVA DE LA INSTITUCIÓN		

II.- PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Los estudiantes desarrollan y mejoran su coordinación y sus reflejos en los juegos de reacción.

DESARROLLO DEL TRATAMIENTO

Evaluación de las capacidades coordinativas de:

- ✓ JUEGOS MOTORES.
- ✓ CAPACIDADES COORDINATIVAS.

IV.- SECUENCIA DIDÁCTICA (PROCESOS PEDAGÓGICOS Y COGNITIVOS)

SECUENCIAS PEDAGÓGICAS	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO Y RECURSOS
<p>APERTURA</p> <p>Motivación Recuperación de saberes previos Conflicto cognitivo</p> <p>Adecuación Morfo Funcional (2/10)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente da la bienvenida a los estudiantes mientras acordamos las normas de convivencia, y da a conocer el nombre del proyecto que será aplicado. ✓ El docente pide a los estudiantes formarse en círculo y realizar ejercicios para activar las articulaciones de los miembros superiores e inferiores. ✓ El docente pide a trotar por diferentes direcciones por la losa realizando trotes, saltos y giros. Donde realizaran la activación fisiológica. 	18
<p>PARTE MEDULAR</p> <p>Construcción del aprendizaje</p> <p>Aplicación/Transferencia de lo aprendido (6/10)</p>	<p>PIEDRA, PAPEL O TIJERAS RÁPIDO: Una vez formados dos grupos se colocarán aros en forma de U. Donde los estudiantes realizaran saltos al sonido del silbato. Donde saldrán los estudiantes de cada grupo hasta que se encuentren y jugarán piedra, papel y tijera el que gana sigue su recorrido y el siguiente compañero debe de salir a realizar el mismo juego así sucesivamente, y el grupo que acumula más puntos gana.</p> 	54 

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA - UNHEVAL



	<p>JUEGO DEL CALAMAR O DEL SEMÁFORO: Los estudiantes se colocarán en una línea recta horizontal donde se escogerá un jugador que actúa como el semáforo y dice "verde" para que los otros jugadores avancen y "rojo" para que se detengan. El jugador que dé la orden intenta atrapar a los demás cuando están en movimiento.</p>  <p>INDIOS Y VAQUEROS Una vez formados dos grupos uno en frente del otro, cada niño tendrá a su espalda a uno del equipo contrario. El docente dirá "indios" o "vaqueros". Si dice indios, estos escapan y los vaqueros tienen que intentar pillarlos, y viceversa. Para evitar ser pillados deberán de llegar hasta una línea que estará dentro de su campo. Cuando un estudiante consigue pillar al otro suma un punto para su equipo. El equipo que alcance una mayor puntuación resultará ganador.</p> 	
<p>FINALIZACIÓN Evaluación Metacognición Equilibrio Psicofísico (2/10)</p>	<p>Al concluir realizamos las siguientes actividades.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ En posición de pie: Inhalar y exhalar. ✓ Los estiramientos: Suaves y lentos. ✓ De los miembros superiores e inferiores. <p>preguntas + ¿Qué aprendimos hoy? + ¿Cómo te sentiste al trabajar en equipo? Escucha sus respuestas y bríndales una retroalimentación sobre lo aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexión y recomendaciones. • Condúcelos a los servicios para el aseo personal. • Nos despedimos. 	<p>18</p>

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN DE LA AMAZONIA
 UGEL HUANUCO
 JEFE "MARCOS DURAN MARTEL"
 DIRECCIÓN
 DCE HUANUCO
 M^{te} Romina Rodríguez Galmeiz Meza
 DIRECTORA

DIRECTOR (A)

[Handwritten Signature]
 DOCENTE DEL AREA

[Handwritten Signature]
 TESISTA

[Handwritten Signature]
 TESISTA

[Handwritten Signature]
 TESISTA

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA - UNHEVAL



TRATAMIENTO EXPERIMENTAL N° 09


TÍTULO: "NOS DIVERTIMOS CON JUEGOS DE REACCIÓN AL SONIDO Y MEJORAMOS NUESTRO EQUILIBRIO"

I.- DATOS INFORMATIVOS

ÁREA	Educación Física	FECHA	28/09/23
GRADO Y SECCIÓN	4° "A"	CICLO	IV
I.E.	MARCOS DURAN MARTEL	DURACIÓN	90 minutos
DOCENTES	LUDEÑA VALDIVIA, Andrea SERRANO PUENTE, Magdalena HUARAC TEVEZ, Olger Jhon		
N° DE ALUMNOS:	35		
LUGAR:	LOZA DEPORTIVA DE LA INSTITUCIÓN		

II.- PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: los estudiantes desarrollan sus habilidades motoras, como la coordinación óculo manual, la agilidad y el equilibrio

DESARROLLO DEL TRATAMIENTO

Evaluación de las capacidades coordinativas de:

- ✓ JUEGOS MOTORES.
- ✓ CAPACIDADES COORDINATIVAS.

IV.- SECUENCIA DIDÁCTICA (PROCESOS PEDAGÓGICOS Y COGNITIVOS)

SECUENCIAS PEDAGÓGICAS	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO Y RECURSOS
<p>APERTURA</p> <p>Motivación Recuperación de saberes previos Conflicto cognitivo</p> <p>Adecuación Morfo Funcional (2/10)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente da la bienvenida a los estudiantes mientras acordamos las normas de convivencia, y da a conocer el nombre del proyecto que será aplicado. ✓ El docente pide formarse en círculo para desarrollar movimientos articulares del miembro superior y miembro inferior. ✓ El docente pide a trotar por diferentes direcciones por la losa realizando trotes, saltos y giros. Donde realizaran la activación fisiológica. 	18
<p>PARTE MEDULAR</p> <p>Construcción del aprendizaje</p> <p>Aplicación/Transferencia de lo aprendido (6/10)</p>	<p>1. CARRERA DE SONIDOS Los estudiantes una vez sentados en un círculo, uno de ellos comenzará con un sonido (como silbar, aplaudir y etc). El estudiante que se encuentra a su derecha debe replicar al sonido realizado y agregará uno propio. El juego continúa al sentido horario, y cada jugador debe recordar y replicar los sonidos en orden. Quien cometa un error queda eliminado. Así sucesivamente todos participarán.</p>  <p>2. ADIVINANDO El docente reproduce diferentes sonidos de los animales, una vez escuchado el sonido los estudiantes se desplazarán imitando al sonido del animal que escucharon. Y los estudiantes proponen variantes relacionadas al tema.</p>  <p>3. TRANSPORTANDO CONOS EN LA CABEZA</p> 	54

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA - UNHEVAL



	<p>Los estudiantes, trabajarán en grupos los primeros de la fila se desplazará con conos en la cabeza, en pata coja hasta llegar a una línea trazada y regresarán de la misma manera hasta llevar a un compañero de la misma manera con los conos en la cabeza. Todos los del grupo deben desplazarse de la misma manera. Los estudiantes proponen variantes.</p>		 
<p>FINALIZACIÓN</p> <p>Evaluación Metacognición Equilibrio Psicofísico (2/10)</p>	<p>Al concluir realizamos las siguientes actividades.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ En posición de pie: Inhalar y exhalar. ✓ Los estiramientos: Suaves y lentos. ✓ De los miembros superiores e inferiores. <p>preguntas + ¿Qué aprendimos hoy? + ¿Cómo te sentiste al trabajar en equipo? Escucha sus respuestas y bríndales una retroalimentación sobre lo aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexión y recomendaciones. • Conducelos a los servicios para el aseo personal. • Nos despedimos. 		<p>18</p>



DIRECTOR (A)

DOCENTE DEL AREA

TESISTA

TESISTA

TESISTA

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA - UNHEVAL

**TRATAMIENTO EXPERIMENTAL N° 10**

Mejoro mi equilibrio y manifiesto mis movimientos en juegos de diferenciación.

I.- DATOS INFORMATIVOS

ÁREA	Educación Física	FECHA	03/10/23
GRADO Y SECCIÓN	4° "A"	CICLO	IV
I.E.	MARCOS DURAN MARTEL	DURACIÓN	45 minutos
DOCENTES	LUDEÑA VALDIVIA, Andrea SERRANO PUENTE, Magdalena HUARAC TEVEZ, Olger Jhon		
N° DE ALUMNOS:	35		
LUGAR:	LOZA DEPORTIVA DE LA INSTITUCIÓN		

II.- PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Los estudiantes, desarrollan y mejoran sus habilidades de equilibrio y coordinación en juegos de diferenciación.

DESARROLLO DEL TRATAMIENTO

Evaluación de las capacidades coordinativas de:

- ✓ JUEGOS MOTORES.
- ✓ CAPACIDADES COORDINATIVAS.

IV.- SECUENCIA DIDÁCTICA (PROCESOS PEDAGÓGICOS Y COGNITIVOS)

SECUENCIAS PEDAGÓGICAS	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO Y RECURSOS
<p><u>APERTURA</u></p> <p>Motivación Recuperación de saberes previos Conflicto cognitivo</p> <p><i>Adecuación Morfo Funcional</i> <i>(2/10)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente da la bienvenida a los estudiantes mientras acordamos las normas de convivencia, y da a conocer el nombre del proyecto que será aplicado. ✓ El docente pide a desplazarse en formación de dos columnas para trasladarse a la loza deportiva. ✓ El docente pide a trotar por diferentes direcciones por la loza realizando trotes, saltos y giros. Donde realizaran la activación fisiológica. 	18
<p><u>PARTE MEDULAR</u></p> <p>Construcción del aprendizaje</p> <p><i>Aplicación/Transferencia de lo aprendido</i> <i>(6/10)</i></p>	<p><u>PRIMERA ACTIVIDAD</u></p> <p>El docente propone un juego de equilibrio estático, trabajo en grupos este juego consiste en lanzar el aro y tratar que caiga en el cono, de una distancia adecuada.</p> 	54 

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA - UNHEVAL



	<p>SEGUNDA ACTIVIDAD Una vez conformados los grupos consiste en facilitar aros a los grupos, en los cuales los primeros de la fila se desplazarán con dos aros y en pata coja hasta un lugar determinado el trabajo es viceversa todos trabajan sucesivamente. Los estudiantes proponen variantes.</p> <p>TERCERA ACTIVIDAD Los estudiantes, se desplazarán llevando diferentes objetos a un lugar determinado donde se encontrará un aro, se desplazará en diferentes formas, por ejemplo: (saltando, con un pie, cuadrúpeda, a velocidad y etc.) Todos participarán sucesivamente.</p>	 	
<p>FINALIZACIÓN</p> <p>Evaluación Metacognición Equilibrio Psicofísico (2/10)</p>	<p>Al concluir realizamos las siguientes actividades.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ En posición de pie: Inhalar y exhalar. ✓ Los estiramientos: Suaves y lentos. ✓ De los miembros superiores e inferiores. <p>preguntas + ¿Qué aprendimos hoy? + ¿Cómo te sentiste al trabajar en equipo? Escucha sus respuestas y bríndales una retroalimentación sobre lo aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexión y recomendaciones. • Conducelos a los servicios para el aseo personal. • Nos despedimos. 		<p>18</p>



DIRECTOR (A)

DOCENTE DEL AREA

TESISTA

TESISTA

TESISTA

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA - UNHEVAL

**TRATAMIENTO EXPERIMENTAL N° 11****REALIZAMOS MOVIMIENTOS Y DESARROLLAMOS NUESTRAS HABILIDADES MOTORAS EN EL JUEGO.****I.- DATOS INFORMATIVOS**

ÁREA	Educación Física	FECHA	05/10/23
GRADO Y SECCIÓN	4° "A"	CICLO	IV
I.E.	MARCOS DURAN MARTEL	DURACIÓN	45 minutos
DOCENTES	LUDEÑA VALDIVIA, Andrea SERRANO PUENTE, Magdalena HUARAC TEVEZ, Olger Jhon		
N° DE ALUMNOS:	35		
LUGAR:	LOZA DEPORTIVA DE LA INSTITUCIÓN		

II.- PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Los estudiantes desarrollan y mejoran su coordinación motora, donde afianzaran sus movimientos armónicos y dinámicas en el juego.

DESARROLLO DEL TRATAMIENTO

Evaluación de las capacidades coordinativas de:

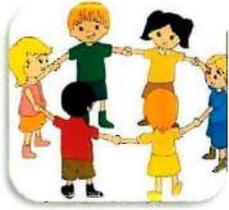
- ✓ **JUEGOS MOTORES.**
- ✓ **CAPACIDADES COORDINATIVAS.**

IV.- SECUENCIA DIDÁCTICA (PROCESOS PEDAGÓGICOS Y COGNITIVOS)

SECUENCIAS PEDAGÓGICAS	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO Y RECURSOS
<p><u>APERTURA</u></p> <p>Motivación Recuperación de saberes previos Conflicto cognitivo</p> <p>Adecuación Morfo Funcional (2/10)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente da la bienvenida a los estudiantes mientras acordamos las normas de convivencia, y da a conocer el nombre del proyecto que será aplicado. ✓ El docente pide a desplazarse en formación de dos columnas para trasladarse a la loza deportiva. ✓ El docente pide a trotar por diferentes direcciones por la losa realizando trotes, saltos y giros. Donde realizarán la activación fisiológica. 	18
<p><u>PARTE MEDULAR</u></p> <p>Construcción del aprendizaje</p> <p>Aplicación/Transferencia de lo aprendido (6/10)</p>	<p>PRIMERA ACTIVIDAD Los estudiantes, realizan un juego "Simón Dice" donde realizarán movimientos rítmicos donde habrá un líder para que de órdenes donde involucran movimientos rítmicos como " Simón fice aplaudir" o "Simón dice saltar" así sucesivamente. Los estudiantes propondrán variantes.</p> <p>SEGUNDA ACTIVIDAD Los estudiantes realizan, aerobicos con aros al ritmo de la música ;), realizan movimientos adecuados y coordinados al sonido de la música.</p>  	54   

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA - UNHEVAL



	<p>TERCERA ACTIVIDAD El juego de carreras congelados, los estudiantes bailan al ritmo de la música y cuando la música se detiene, deben quedarse congelados con una posición armónica y dinámica hasta que la música continúe hasta llegar al lugar designado.</p> <p>CUARTA ACTIVIDAD Los estudiantes realizarán un juego llamado "sigue el ritmo" donde habrá un ritmo constante de un instrumento. El docente comienza con movimiento por ejemplo: "palmadas, saltos y otros movimientos corporales" los estudiantes deben realizar los mismos movimientos que realiza el docente.</p>	 	 
<p>FINALIZACIÓN Evaluación Metacognición <i>Equilibrio Psicofísico (2/10)</i></p>	<p>Al concluir realizamos las siguientes actividades.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ En posición de pie: Inhalar y exhalar. ✓ Los estiramientos: Suaves y lentos. ✓ De los miembros superiores e inferiores. <p>preguntas + ¿Qué aprendimos hoy? + ¿Cómo te sentiste al trabajar en equipo? Escucha sus respuestas y bríndales una retroalimentación sobre lo aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexión y recomendaciones. • Condúcelos a los servicios para el aseo personal. • Nos despedimos. 		<p>18</p>



DIRECTOR (A)

[Signature]

DOCENTE DEL AREA

[Signature]

TESISTA

[Signature]

TESISTA

[Signature]

TESISTA

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA - UNHEVAL

**TRATAMIENTO EXPERIMENTAL N° 12****TÍTULO: ME DESPLAZO DEMOSTRANDO COORDINACIÓN Y AGILIDAD MOTORA ORIENTANDO MI ESPACIO EN EL JUEGO****I.- DATOS INFORMATIVOS**

ÁREA	Educación Física	FECHA	10/10/23
GRADO Y SECCIÓN	4° "A"	CICLO	IV
I.E.	MARCOS DURAN MARTEL	DURACIÓN	45 minutos
DOCENTES	LUDEÑA VALDIVIA, Andrea SERRANO PUENTE, Magdalena HUARAC TEVEZ, Olgier Jhon		
N° DE ALUMNOS:	35		
LUGAR:	LOZA DEPORTIVA DE LA INSTITUCIÓN		

II.- PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Los estudiantes desarrollan y mejoran su agilidad a través de la interacción de sus pares.

DESARROLLO DEL TRATAMIENTO

Evaluación de las capacidades coordinativas de:

- ✓ JUEGOS MOTORES.
- ✓ CAPACIDADES COORDINATIVAS.

IV.- SECUENCIA DIDÁCTICA (PROCESOS PEDAGÓGICOS Y COGNITIVOS)

SECUENCIAS PEDAGÓGICAS	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO Y RECURSOS
<p>APERTURA</p> <p>Motivación Recuperación de saberes previos Conflicto cognitivo</p> <p>Adecuación Morfo Funcional</p> <p>(2/10)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente da la bienvenida a los estudiantes mientras acordamos las normas de convivencia, y da a conocer el nombre del proyecto que será aplicado. ✓ El docente pide a trotar por diferentes direcciones por la losa realizando trotes, saltos y giros. Donde realizaran la activación fisiológica. También realizaran movimientos articulares 	18
<p>PARTE MEDULAR</p> <p>Construcción del aprendizaje</p> <p>Aplicación/Transferencia de lo aprendido (6/10)</p>	<p>EL PAÑUELO Cada participante se coloca un pañuelo colgando detrás del pantalón. Todos los jugadores tienen que andar en cuadrupedia, intentando quitar pañuelos y que no se los quiten. Pueden usarse variantes como que haya algunos con pañuelos y otros sin. Gana aquel que tenga más pañuelos al finalizar el juego.</p>  <p>LA PAPA SE QUEMA Sentados formando un círculo en el suelo, el profesor tendrá en su poder una pelota o cualquier otro objeto. El profesor cerrará los ojos y en ese momento empezarán a pasar la pelota de mano en mano, mientras los alumnos dicen "se quema la papa, se quema la papa" así tantas veces como sea necesario hasta que el maestro diga se quemó y en el momento en que un alumno se quede con la pelota ese será el</p> 	54   

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA - UNHEVAL



	<p>sea necesario hasta que el maestro diga se quemó y en el momento en que un alumno se quede con la pelota ese será el de la papa quemada. Escogerán algún castigo o una orden a cumplir para el niño que se "quemó".</p> <p>PAPÁ OSO Sentados en el suelo formando un círculo se encuentran los alumnos, previamente el profesor escogerá a un niño que será el que adivine, y le pedirá que se aleje un poco. El profesor le indicará a otro niño que realice una serie de movimientos y el resto del grupo lo imitará, pero observándolo de manera discreta. Al niño que se retiró se le pedirá que regrese mientras el grupo se encuentra haciendo movimientos de manera uniforme, como este alumno no sabe <i>quién es el que está ordenando los movimientos</i>, éste intentará en dos oportunidades adivinar quién es el director de la orquesta. Una vez que adivine, se hará el cambio del que adivina y el director de la orquesta.</p>	
<p>FINALIZACIÓN</p> <p>Evaluación Metacognición <i>Equilibrio Psicofísico (2/10)</i></p>	<p>Al concluir realizamos las siguientes actividades.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ En posición de pie: Inhalar y exhalar. ✓ Los estiramientos: Suaves y lentos. ✓ De los miembros superiores e inferiores. <p>preguntas + ¿Qué aprendimos hoy? + ¿Cómo te sentiste al trabajar en equipo? Escucha sus respuestas y bríndales una retroalimentación sobre lo aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexión y recomendaciones. • Conducelos a los servicios para el aseo personal. • Nos despedimos. 	<p>18</p>



DIRECTOR (A)

DOCENTE DEL AREA

TESISTA

TESISTA

TESISTA

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA - UNHEVAL



TRATAMIENTO EXPERIMENTAL N° 13

TÍTULO: DEMUESTRO MIS HABILIDADES MOTRICES ESPECÍFICAS EN LOS JUEGOS DE AGILIDAD

I.- DATOS INFORMATIVOS

ÁREA	Educación Física	FECHA	12/10/23
GRADO Y SECCIÓN	4° "A"	CICLO	IV
I.E.	MARCOS DURAN MARTEL	DURACIÓN	45 minutos
DOCENTES	LUDEÑA VALDIVIA, Andrea SERRANO PUENTE, Magdalena HUARAC TEVEZ, Olgier Jhon		
N° DE ALUMNOS:	35		
LUGAR:	LOSA DEPORTIVA DE LA INSTITUCIÓN		

II.- PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Los estudiantes desarrollan y mejoran sus habilidades motrices mediante juegos de agilidad.

DESARROLLO DEL TRATAMIENTO

Evaluación de las capacidades coordinativas de:

- ✓ JUEGOS MOTORES.
- ✓ CAPACIDADES COORDINATIVAS.

IV.- SECUENCIA DIDÁCTICA (PROCESOS PEDAGÓGICOS Y COGNITIVOS)

SECUENCIAS PEDAGÓGICAS	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO Y RECURSOS
<p>APERTURA</p> <p>Motivación Recuperación de saberes previos Conflicto cognitivo Adecuación Morfo Funcional (2/10)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente da la bienvenida a los estudiantes mientras acordamos las normas de convivencia, y da a conocer el nombre del proyecto que será aplicado. ✓ El docente pide a los estudiantes a trotar por diferentes direcciones por la losa realizando trotes, saltos y giros. Donde realizaran la activación fisiológica. ✓ Realizaran movimientos articulares del miembros inferiores superiores e miembros inferiores. 	18
<p>PARTE MEDULAR</p> <p>Construcción del aprendizaje Aplicación/Transferencia de lo aprendido (6/10)</p>	<p>CRUZAR EL RÍO Se formarán grupos y se le reparte 3 aros a cada uno. Mediante su ingenio tienen que descubrir la forma de llegar hasta la otra parte del campo, como si de un río se tratase, pero únicamente pudiendo pisar dentro del aro.</p>  <p>CARRERA DE LIEBRES Los estudiantes se colocan en columnas de 4 o 5. Sale el primero de cada columna cuando el profesor lo dicte. Deben ir saltando en cuclillas y, cuando llegan a la línea de meta, vuelven en cuadrupedia. Al llegar, se le da la orden al siguiente para que repita lo mismo. Gana el equipo que termina antes.</p> 	54 

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA - UNHEVAL

	<p>DERRIBAR LOS CASTILLOS Los estudiantes se dividen en dos equipos y se colocan unos siete o nueve conos separados en la línea demarcado a una distancia de 5 a 6 metros. El primer equipo que consiga derribar todos los conos gana un punto. Los jugadores no pueden ponerse frente a los conos.</p> <p>JUEGOS DE COLORES EN ACCIÓN Los estudiantes formarán en hileras en parejas de 2 dónde se colocarán 2 conos de diferentes colores entre los dos alumnos. el docente indicará primero tocar sus partes del cuerpo como: cabeza, pies, ojos, etc. Hasta decir como color: Azul o rojo. y así sucesivamente para desarrollar su reacción y su agilidad.</p>	 	 <p>Conos, pelotitas de trapos, aros, etc.</p>
<p>FINALIZACIÓN</p> <p>Evaluación Metacognición Equilibrio Psicofísico (2/10)</p>	<p>Al concluir realizamos las siguientes actividades.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ En posición de pie: Inhalar y exhalar. ✓ Los estiramientos: Suaves y lentos. ✓ De los miembros superiores e inferiores. <p>preguntas + ¿Qué aprendimos hoy? + ¿Cómo te sentiste al trabajar en equipo? Escucha sus respuestas y brindales una retroalimentación sobre lo aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexión y recomendaciones. • Condúcelos a los servicios para el aseo personal. • Nos despedimos. 		<p>18</p>


 UGEL HUANOCA
 JEFE "MARCOS DURAN MARTEL"
 DIRECCION DE HUANOCA
 M.E. ROSA MARÍA GARCÍA MEZA
 DIRECTORA

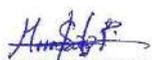
DIRECTOR (A)



 DOCENTE DEL AREA



 TESISISTA



 TESISISTA



 TESISISTA

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA - UNHEVAL



EVALUACIÓN POST TEST N° 01

I.- DATOS INFORMATIVOS

ÁREA	Educación Física	FECHA	14/10/2023
GRADO Y SECCIÓN	4° "A"	CICLO	IV
I.E.	MARCOS DURAN MARTEL	DURACIÓN	90 minutos
DOCENTES	LUDEÑA VALDIVIA, Andrea SERRANO PUENTE, Magdalena HUARAC TEVEZ, Olger Jhon		
N° DE ALUMNOS:	35		
LUGAR:	LOSA DEPORTIVA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA		

II.- PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Los estudiantes conocen sus capacidades coordinativas que poseen después del tratamiento experimental realizado en los juegos motores.

DESARROLLO DEL TRATAMIENTO	CONCEPTOS
Evaluación de las capacidades coordinativas de: <ul style="list-style-type: none"> • Regulación de movimientos. • Adaptación. • Orientación. • Reacción. • Equilibrio • Desarrollo motor. • Agilidad. 	Las capacidades coordinativas son consideradas como prerrequisitos de rendimiento, o de movimiento, que capacitan al individuo para ejecutar determinadas acciones, sean deportivas, profesionales o de la vida cotidiana.

IV.- SECUENCIA DIDÁCTICA (PROCESOS PEDAGÓGICOS Y COGNITIVOS)

SECUENCIAS PEDAGÓGICAS	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO Y RECURSOS
APERTURA Motivación Recuperación de saberes previos Conflicto cognitivo Adecuación Morfo Funcional (2/10)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente da la bienvenida a los estudiantes mientras acordamos las normas de convivencia, y da a conocer el nombre del proyecto que será aplicado. ✓ El docente pide a desplazarse en formación de dos columnas para trasladarse a la loza deportiva. ✓ El docente pide a trotar por diferentes direcciones por la loza realizando trotes, saltos y giros como manera de la activación fisiológica. 	18
PARTE MEDULAR Construcción del aprendizaje Aplicación/Transferencia de lo aprendido. (6/10)	Regulación de movimientos Diseñar un recorrido con conos que formen diferentes direcciones (izquierda, derecha, adelante, atrás, etc.). Adaptación. Realizan movimientos lentos y controlados, y su compañero debe adaptarse su movimiento para seguirlo y mantener la sincronización. Orientación Deben lanzar las pelotas donde esta los aros, tratando de acertar que caiga en el centro. Reacción. Divididos en equipos deben buscar y recolectar la mayor cantidad de pelotitas en un determinado tiempo al sonido del silbato. Equilibrio	54

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA - UNHEVAL

	<p>Recorren por una cinta demarcado en el suelo, trotando sobre ellas, manteniendo el equilibrio (dos pies y pata coja).</p> <p>Desarrollo motor En el siguiente juego trabajaran los miembros inferiores y superiores en el lanzamiento. Así mismo aprenden a coordinar los movimientos con la intención de tirar la mayor cantidad de botellas.</p> <p>Agilidad Se realiza un circuito por estaciones</p> <p>Primera estación: Desplazamientos. Segunda estación: Saltos. Tercera estación: Reptar Cuarta estación: Equilibrio Quinta estación: Cuadrúpeda. Sexta estación: velocidad (el estudiante corre para dar la mano al siguiente compañero así sucesivo)</p>	 
<p>FINALIZACIÓN</p> <p>Evaluación Metacognición Equilibrio Psicofísico (2/10)</p>	<p>Al concluir realizamos las siguientes actividades.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Caminatas por toda la cancha. ✓ Inhalar y exhalar. ✓ Los estiramientos: Suaves y lentos ✓ De los miembros superiores e inferiores. <p>preguntas + ¿Qué aprendimos hoy? + ¿Cómo te sentiste al trabajar en equipo?</p> <p>Escucha sus respuestas y bríndales una retroalimentación sobre lo aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexión y recomendaciones. • Condúcelos a los servicios para el aseo personal. • Nos despedimos. 	<p>18</p>



DIRECTOR

DOCENTE DEL AREA

TESISTA

TESISTA

TESISTA

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA - UNHEVAL



EVALUACIÓN POST TEST N° 01

I.- DATOS INFORMATIVOS

ÁREA	Educación Física	FECHA	14/10/2023
GRADO Y SECCIÓN	4° "B"	CICLO	IV
I.E.	MARCOS DURAN MARTEL	DURACIÓN	90 minutos
DOCENTES	LUDEÑA VALDIVIA, Andrea SERRANO PUENTE, Magdalena HUARAC TEVEZ, Olger Jhon		
N° DE ALUMNOS:	35		
LUGAR:	LOSA DEPORTIVA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA		

II.- PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

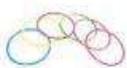
Los estudiantes conocen sus capacidades coordinativas que poseen después del tratamiento experimental realizado en los juegos motores.

DESARROLLO DEL TRATAMIENTO	CONCEPTOS
Evaluación de las capacidades coordinativas de: <ul style="list-style-type: none"> • Regulación de movimientos. • Adaptación. • Orientación. • Reacción. • Equilibrio • Desarrollo motor. • Agilidad. 	Las capacidades coordinativas son consideradas como prerrequisitos de rendimiento, o de movimiento, que capacitan al individuo para ejecutar determinadas acciones, sean deportivas, profesionales o de la vida cotidiana.

IV.- SECUENCIA DIDÁCTICA (PROCESOS PEDAGÓGICOS Y COGNITIVOS)

SECUENCIAS PEDAGÓGICAS	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO Y RECURSOS
APERTURA Motivación Recuperación de saberes previos Conflicto cognitivo <i>Adecuación Morfo Funcional</i> (2/10)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente da la bienvenida a los estudiantes mientras acordamos las normas de convivencia, y da a conocer el nombre del proyecto que será aplicado. ✓ El docente pide a desplazarse en formación de dos columnas para trasladarse a la losa deportiva. ✓ El docente pide a trotar por diferentes direcciones por la losa realizando trotes, saltos y giros como manera de la activación fisiológica. 	18
PARTE MEDULAR Construcción del aprendizaje <i>Aplicación/Transferencia de lo aprendido</i> (6/10)	Regulación de movimientos Diseñar un recorrido con conos que formen diferentes direcciones (izquierda, derecha, adelante, atrás, etc.). Adaptación. Realizan movimientos lentos y controlados, y su compañero debe adaptarse su movimiento para seguirlo y mantener la sincronización. Orientación Deben lanzar las pelotas donde esta los aros, tratando de acertar que caiga en el centro. Reacción. Divididos en equipos deben buscar y recolectar la mayor cantidad de pelotitas en un determinado tiempo al sonido del silbato. Equilibrio	54

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA - UNHEVAL

	<p>Recorren por una cinta demarcado en el suelo, trotando sobre ellas, manteniendo el equilibrio (dos pies y pata coja).</p> <p>Desarrollo motor En el siguiente juego trabajaran los miembros inferiores y superiores en el lanzamiento. Así mismo aprenden a coordinar los movimientos con la intención de tirar la mayor cantidad de botellas.</p> <p>Agilidad Se realiza un circuito por estaciones</p> <p>Primera estación: Desplazamientos. Segunda estación: Saltos. Tercera estación: Reptar Cuarta estación: Equilibrio Quinta estación: Cuadrúpeda. Sexta estación: velocidad (el estudiante corre para dar la mano al siguiente compañero así sucesivo)</p>	 
<p>FINALIZACIÓN</p> <p>Evaluación Metacognición <i>Equilibrio Psicofísico</i> (2/10)</p>	<p>Al concluir realizamos las siguientes actividades.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Caminatas por toda la cancha. ✓ Inhalar y exhalar. ✓ Los estiramientos: Suaves y lentos ✓ De los miembros superiores e inferiores. <p>preguntas</p> <ul style="list-style-type: none"> + ¿Qué aprendimos hoy? + ¿Cómo te sentiste al trabajar en equipo? <p>Escucha sus respuestas y bríndales una retroalimentación sobre lo aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexión y recomendaciones. • Condúcelos a los servicios para el aseo personal. • Nos despedimos. 	<p>18</p>



DIRECTOR

[Handwritten Signature]
DOCENTE DEL AREA

[Handwritten Signature]

TESISTA

[Handwritten Signature]

TESISTA

[Handwritten Signature]

TESISTA

ANEXO 04.
DOCUMENTOS
ADMINISTRATIVOS
NÓMINA DE
MATRÍCULA



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2023

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)			Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo							Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica											
Código	Número y/o Nombre		MARCOS DURAN MARTEL			Gestión ⁽⁷⁾	PGD	Inicio	13/03/2023	Fin	22/12/2023	Dpto.	HUÁNUCO												
Nombre de la DRE - UGEL	Resolución de Creación N°		Forma ⁽⁵⁾		Esc	Programa ⁽⁸⁾	Datos del Estudiante						Prov.	HUÁNUCO											
	UGEL Huánuco		R.D.D.N° 00865											Dist.	AMARILIS										
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)			Fecha de Nacimiento			Sexo H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive S / NO	Madre vive S / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante S / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado S/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Centro Poblado		Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾			
		Modalidad ⁽²⁾		PRI	Grado/Edad ⁽³⁾	4	Sección ⁽⁶⁾													A	Turno ⁽⁹⁾	M	PAUCARBAMBA		Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾
																		Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD						
1	D.N.I. 787118270	ALVA CARDENAS, Franky Aldair			12	01	2014	H	P	B	SI	SI	C	NO	S	SI									
2	D.N.I. 78313632	ALVAREZ ROJAS, Dylan Yael			27	10	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI									
3	D.N.I. 81009847	CALDERON HERRERA, Ariana Aleysha			10	09	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI									
4	D.N.I. 81009878	CALERO SALAZAR, Walter Alexandro			22	11	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI									
5	D.N.I. 81003904	CARHUAYANO MERGILDO, Angelo Giovanni			13	11	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI									
6	D.N.I. 81217005	CASIMIRO HUERTAS, Suly Dayana			06	09	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI									
7	D.N.I. 81009839	CERVANTES ESTEBAN, Jorge Luis			08	04	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI									
8	D.N.I. 78338918	DIAZ ESTELA, Luana Alessandra			16	11	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI									
9	D.N.I. 78521824	DURAND JESUS, Ariana Priscila			13	03	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI									
10	D.N.I. 81552048	ESPINOZA CASTAÑEDA, Yosenith Milagros			13	02	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI									
11	D.N.I. 78390112	ESPINOZA ESPINOZA, Zahori Noemi			21	12	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI									
12	D.N.I. 81155764	EUGENIO BUSTAMANTE, Ariana Jamile			19	06	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI									
13	D.N.I. 81217131	FALCON VELASQUEZ, Zamira Ariana			30	10	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI									
14	D.N.I. 78398755	FUCHS AMANCIO, Britzay Aamira			19	12	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI									
15	D.N.I. 63531004	ISIDRO PONCIANO, Thiago Esneyder			06	07	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI									
16	D.N.I. 78527083	JORGE ESPINOZA, Adrick Félix			13	03	2014	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI									
17	D.N.I. 81552014	MANSILLA MORAN, Alejandro Saul			22	01	2014	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI									
18	D.N.I. 81215039	MEZA ALONSO, Eduardo Edwin Manuel			20	11	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI									
19	D.N.I. 81438510	NARCISO GARAY, Kiara Angela			25	07	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI									
20	D.N.I. 81156137	PICON ALONSO, Jhaiza Naiara			18	06	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI									
21	D.N.I. 78457415	PONCIANO LUCAS, Nadine			14	02	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI									

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria
Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado
(2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBC) Educ. Básica Especial.
(3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial, registrar Edad (0,1,2,3,4,5).
En el caso de Primaria o Secundaria, registrar grados: 1,2,3,4,5,8.
En el caso de EBA, C. Inicial 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3°, Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°
Colocar "-" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (EI) o grados (Pr).
(4) Caracterist. : Primaria : (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.
(5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado
Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia
(6) Sección : A, B, C, ... Colocar "-" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial
(7) Gestión : (PGD) Púb. de gestión directa, (PGP) Púb. de Gestión Privada, (PR) Privada
(8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes
(PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos
(PBN/PBJ/PEBANA/PEBAJA) Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos.
Colocar "-" en caso de no corresponder
(9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
(10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reingresante.
Solo en el caso de EBA: (REI) Reingresante
(11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
(12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
(13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
(14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DF) Física, (TEA) Autista, (DV) Visual, (DA) Auditiva, (SC) Sordoceguera, (OT) Otra. En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco
(15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
(16) N° de DNI o Cod. Del Est. : El Cód. del Est. Se anotar solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾			
			Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matriculación ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular	Número y/o Nombre - R/J/RD
22	D.N.I. 78334826	QUIÑONEZ CASTRO, Thiago Samir	08	11	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI					
23	D.N.I. 78426922	RETIS BERMUDEZ, Ederson Nilmar	23	01	2014	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI					
24	D.N.I. 81156093	RIOS TRUJILLO, Anghely Ana	11	06	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI					
25	D.N.I. 78811192	RODRIGUEZ GAMARRA, Zamy Alejandra	19	03	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI					
26	D.N.I. 78397987	ROJAS PRINCIPE, Juan Jeanpier	07	01	2014	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI					
27	D.N.I. 80828844	ROMERO CONTRERAS, Erick Frans	06	06	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI					
28	D.N.I. 78434541	SANCHEZ ALEGRE, Violeta Mahal	19	01	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI					
29	D.N.I. 787116267	SORIA REYES, Daniel Dani	27	09	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI					
30	D.N.I. 63133012	TOLENTINO ESCOBAL, Josue Antony	04	05	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI					
31	D.N.I. 78317774	VALVERDE FANANTE, Reymond Moises	02	11	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI					
32	D.N.I. 811551852	VARGAS BENAVIDES, Melany Aniel	18	11	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI					
33	D.N.I. 81217770	VILLANERA DIONICIO, Luana Valeska	16	11	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI					
34	D.N.I. 78539705	YAURI ROMERO, Jeanpierre	13	03	2014	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI					
35	D.N.I. 78356518	ZEVALLOS MANTILLA, Haianna Mackensie	01	07	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI					
36																			
37																			
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			

Resumen	
Hombres	17
Mujeres	18
Total	35

ALONSO FERNANDEZ, Nancy Eugenia
 Responsable de la matrícula
 Firma - Post Firma

GOMEZ MEZA, Reyna Margarita
 Director (a) de la Institución Educativa
 Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
R.D. N° 088	28	03	2023



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

CONSTANCIA DE EJECUCIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE APLICACIÓN "MARCOS DURÁN MARTEL" DE PAUCARBAMBA, DISTRITO DE AMARILIS, PROVINCIA DE HUÁNUCO, CÓDIGO MODULAR N° 0848374 (PRIMARIA) Y 0807297 (SECUNDARIA), que al final suscribe:

HACE CONSTAR:

Que, los estudiantes **Andrea LUDENA VALDIVIA**, con DNI N° 46489213, **Magdalena SERRANO PUENTE**, con N° 74140722 y **Olger Jhon HUARAC TEVEZ**, con DNI N° 71913318, estudiantes X Ciclo de la Escuela Profesional de Educación Física de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional "Hermilio Valdizán" han ejecutado el proyecto denominado "**JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARCOS DURAN MARTEL, HUÁNUCO - 2023**", aplicado a los estudiantes del cuarto grado "A" de Educación Primaria de esta prestigiosa Institución Educativa, del 29 de agosto a 12 de octubre del 2023, durante la ejecución ha cumplido con la aplicación de pre pruebas para optar la población muestral, aplicación de tratamientos experimentales con el grupo de la muestra según diseño establecido, establecer criterios adecuados respetando protocolos de salubridad en los integrantes de la muestra y durante el tiempo de su permanencia han demostrado su trabajo con responsabilidad de formación presencial según informe de la Profesora **Milagros Magaly Biffi Loarte**, responsables del Área de Educación Física.

Se expide la presente constancia a petición de los interesados para los fines que estime por conveniente.

Paucarbamba, 13 de octubre de 2023.



RMGMD/MOM
LACG/Ofo. II.

Av. Marcos Durán Martel S/N – Paucarbamba-Amarilis-Huánuco.

Correo electrónico: mesadepartes@mdm.edu.pe

Celular: 931 671 871

ANEXO 05.

**VALIDACIÓN DEL (DE
LOS) INSTRUMENTO (S)
POR JUECES**



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN



DATOS GENERALES:

Grado Académico, Nombres y Apellidos del Informante	Institución donde labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor (es) del Instrumento
Dr. Bardales Tarazona, Joel Cipriano.	UNHEVAL	FICHA DE OBSERBACIÓN	LUDEÑA VALDIVIA ANDREA SERRANO PUENTE MAGDALENA HUARAC TEVEZ OLGER JHON
TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:			
"JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARCOS DURAN MARTEL HUÁNUCO, 2023"			

ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

N°	CRITERIOS	INDICADORES	ESCALA VALORATIVA				
			MD	D	R	B	MB
			0,0	0,5	1,0	1,5	2,0
1	CLARIDAD	El lenguaje se presenta en forma clara y coherente.					X
2	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					X
3	ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y tecnología.			X		
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica en la presentación de los items.					X
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos suficientes en cantidad y calidad.			X		
6	INTENCIONALIDAD	Es adecuado para el trabajo pedagógico.					X
7	CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teóricos y enfoques actuales.			X		
8	COHERENCIA	Entre el título de la investigación, formulación del problema, objetivos y la hipótesis.					X
9	RELACIÓN	Entre la hipótesis, las variables, dimensiones e indicadores					X
10	METODOLOGÍA	Responde al propósito del trabajo según el objetivo trazado.					X
PUNTAJE PARCIAL					3		14
PUNTAJE TOTAL					17		

REFORMULAR	CUALITATIVA		CUNANTITATIVA	VÁLIDO	CUALITATIVA		CUNANTITATIVA
	D	DEFICIENTE	(07-11)		A	EXCELENTE	(18-20)
	E	MUY DEFICIENTE	(00-07)		B	BUENO	(14-18)
					C	REGULAR	(11-14)

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

VALIDACIÓN CUALITATIVA

VALIDACIÓN CUANTITATIVA

IV. OPINIÓN DE APLICACIÓN:

..... *Es aplicable*

V. RECOMENDACIONES:

Hco. 28 de agosto 2023	22513276		962613055
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN



DATOS GENERALES:

Grado Académico, Nombres y Apellidos del Informante	Institución donde labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor (es) del Instrumento
Mg. Vela Rojas, José Luis	UNHEVAL	FICHA DE OBSERVACIÓN	LUDEÑA VALDIVIA ANDREA SERRANO PUENTE MAGDALENA HUARAC TEVEZ OLGER JHON

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

"JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARCOS DURAN MARTEL HUÁNUCO, 2023"

ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

N°	CRITERIOS	INDICADORES	ESCALA VALORATIVA				
			MD	D	R	B	MB
			0,0	0,5	1,0	1,5	2,0
1	CLARIDAD	El lenguaje se presenta en forma clara y coherente.				X	
2	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				X	
3	ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y tecnología.				X	
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica en la presentación de los ítems.				X	
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos suficientes en cantidad y calidad.				X	
6	INTENCIONALIDAD	Es adecuado para el trabajo pedagógico.					X
7	CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teóricos y enfoques actuales.					X
8	COHERENCIA	Entre el título de la investigación, formulación del problema, objetivos y la hipótesis.				X	
9	RELACIÓN	Entre la hipótesis, las variables, dimensiones e indicadores.				X	
10	METODOLOGÍA	Responde al propósito del trabajo según el objetivo trazado.				X	
PUNTAJE PARCIAL						12	4
PUNTAJE TOTAL						16	

REFORMULAR	CUALITATIVA	CUANTITATIVA	VÁLIDO	CUALITATIVA	CUANTITATIVA
	D DEFICIENTE	(07-11)		A EXCELENTE	(18-20)
E MUY DEFICIENTE	(00-07)	B BUENO	(14-18)		
		C REGULAR	(11-14)		

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

VALIDACIÓN CUALITATIVA	VALIDACIÓN CUANTITATIVA
------------------------	-------------------------

IV. OPINIÓN DE APLICACIÓN:

El instrumento es aplicable

V. RECOMENDACIONES:

Hco. 29 de 2030 2023	22518738		962536505
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

DATOS GENERALES:

Grado Académico, Nombres y Apellidos del Informante	Institución donde labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor (es) del Instrumento
Mg. Villanueva Y Chang, Carlos Abelardo.	UNHEVAL	FICHA DE OBSERBACIÓN	LUDENA VALDIVIA ANDREA SERRANO PUENTE MAGDALENA HUARAC TEVEZ OLGER JHON

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

"JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARCOS DURAN MARTEL HUÁNUCO, 2023

ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

N°	CRITERIOS	INDICADORES	ESCALA VALORATIVA				
			MD 0,0	D 0,5	R 1,0	B 1,5	MB 2,0
1	CLARIDAD	El lenguaje se presenta en forma clara y coherente.					X
2	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					X
3	ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y tecnología.			X		
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica en la presentación de los Items.					X
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos suficientes en cantidad y calidad.				X	
6	INTENCIONALIDAD	Es adecuado para el trabajo pedagógico.					X
7	CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teóricos y enfoques actuales.			X		
8	COHERENCIA	Entre el título de la investigación, formulación del problema, objetivos y la hipótesis.					X
9	RELACIÓN	Entre la hipótesis, las variables, dimensiones e indicadores					X
10	METODOLOGÍA	Responde al propósito del trabajo según el objetivo trazado.					X
PUNTAJE PARCIAL					2	1,5	14
PUNTAJE TOTAL					17,5		

REFORMULAR			VÁLIDO	ESCALA VALORATIVA	
	CUALITATIVA	CUANTITATIVA		A EXCELENTE	(18-20)
	D DEFICIENTE	(07-11)		B BUENO	(14-18)
E MUY DEFICIENTE	(00-07)	C REGULAR	(11-14)		

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: VALIDACIÓN CUALITATIVA **B** VALIDACIÓN CUANTITATIVA **17,5**

IV. OPINIÓN DE APLICACIÓN: *Aplicable*

V. RECOMENDACIONES:

Hco.....de202.....	22/1/23	<i>Carli Villanueva</i>	962989842
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono

ANEXO 06.
CONSENTIMIENTO
INFORMADO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: Juegos motores para mejorar las capacidades coordinativas en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023

Investigadoras: Huarac Tevez, Olger Jhon, Ludeña Valdivia, Andrea y Serrano Puente, Magdalena.

Objetivo: Determinar si los juegos motores mejoran las capacidades coordinativas en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.

Consentimiento / Participación voluntaria

Acepto participar en el estudio: He leído la información proporcionada, o me ha sido leída. He tenido la oportunidad de preguntar dudas sobre ello y se me ha respondido satisfactoriamente. Consiento voluntariamente participar en este estudio y entiendo que tengo el derecho de retirarme en cualquier momento sin que me afecte de ninguna manera.

Firmas del participantes o responsable

Firma del participante: _____

Firma de los investigadores responsables: _____


 HUARAC TEVEZ, Olger Jhon


 LUDEÑA VALDIVIA, Andrea


 SERRANO PUENTE, Magdalena

Huánuco, 2023

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: Juegos motores para mejorar las capacidades coordinativas en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023

Investigadoras: Huarac Tevez, Olger Jhon, Ludeña Valdivia, Andrea y Serrano Puente, Magdalena.

Objetivo: Determinar si los juegos motores mejoran las capacidades coordinativas en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.

Consentimiento / Participación voluntaria

Acepto participar en el estudio: He leído la información proporcionada, o me ha sido leída. He tenido la oportunidad de preguntar dudas sobre ello y se me ha respondido satisfactoriamente. Consiento voluntariamente participar en este estudio y entiendo que tengo el derecho de retirarme en cualquier momento sin que me afecte de ninguna manera.

Firmas del participantes o responsable



Firma del participante: _____

Firma de los investigadores responsables:

HUARAC TEVEZ, Olger Jhon

LUDEÑA VALDIVIA, Andrea

SERRANO PUENTE, Magdalena

Huánuco, 2023

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: Juegos motores para mejorar las capacidades coordinativas en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023

Investigadoras: Huarac Tevez, Olger Jhon, Ludeña Valdivia, Andrea y Serrano Puente, Magdalena.

Objetivo: Determinar si los juegos motores mejoran las capacidades coordinativas en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.

Consentimiento / Participación voluntaria

Acepto participar en el estudio: He leído la información proporcionada, o me ha sido leída. He tenido la oportunidad de preguntar dudas sobre ello y se me ha respondido satisfactoriamente. Consiento voluntariamente participar en este estudio y entiendo que tengo el derecho de retirarme en cualquier momento sin que me afecte de ninguna manera.

Firmas del participantes o responsable

Firma del participante:  
 Dra. Nely Calderón Romero
 C.M. 1022672080

Firma de los investigadores responsables:


 HUARAC TEVEZ, Olger Jhon


 LUDEÑA VALDIVIA, Andrea


 SERRANO PUENTE, Magdalena

Huánuco, 2023

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: Juegos motores para mejorar las capacidades coordinativas en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023

Investigadoras: Huarac Tevez, Olger Jhon, Ludeña Valdivia, Andrea y Serrano Puente, Magdalena.

Objetivo: Determinar si los juegos motores mejoran las capacidades coordinativas en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.

Consentimiento / Participación voluntaria

Acepto participar en el estudio: He leído la información proporcionada, o me ha sido leída. He tenido la oportunidad de preguntar dudas sobre ello y se me ha respondido satisfactoriamente. Consiento voluntariamente participar en este estudio y entiendo que tengo el derecho de retirarme en cualquier momento sin que me afecte de ninguna manera.

Firmas del participantes o responsable

Firma del participante: _____



Firma de los investigadores responsables:



HUARAC TEVEZ, Olger Jhon



LUDEÑA VALDIVIA, Andrea



SERRANO PUENTE, Magdalena

Huánuco, 2023

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: Juegos motores para mejorar las capacidades coordinativas en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023

Investigadoras: Huarac Tevez, Olger Jhon, Ludeña Valdivia, Andrea y Serrano Puente, Magdalena.

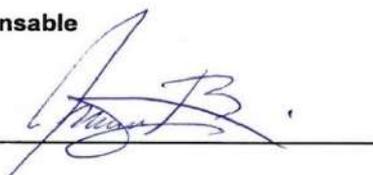
Objetivo: Determinar si los juegos motores mejoran las capacidades coordinativas en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Marcos Duran Martel Huánuco, 2023.

Consentimiento / Participación voluntaria

Acepto participar en el estudio: He leído la información proporcionada, o me ha sido leída. He tenido la oportunidad de preguntar dudas sobre ello y se me ha respondido satisfactoriamente. Consiento voluntariamente participar en este estudio y entiendo que tengo el derecho de retirarme en cualquier momento sin que me afecte de ninguna manera.

Firmas del participantes o responsable

Firma del participante: _____



Firma de los investigadores responsables:



HUARAC TEVEZ, Olger Jhon



LUDEÑA VALDIVIA, Andrea



SERRANO PUENTE, Magdalena

Huánuco, 2023

ANEXO 07.

EVIDENCIAS

FOTOGRAFÍCAS



ESTUDIANTES DEL 4º GRADO "A" DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARCOS DURAN MARTEL HUÁNUCO

2023



JUEGO DERUMBAR LOS CASTILLOS



JUEGO DE LOS PIES QUIETOS



JUEGOS DE COLORES EN ACCIÓN



EL JUEGO DE LA PELOTA CAMBIANTE



JUEGO DE LAS 4 ESQUINAS



JUEGO DE 1 Y 2



JUEGOS DE LOS TRES PIES



JUEGOS EN BUSCA DEL TESORO



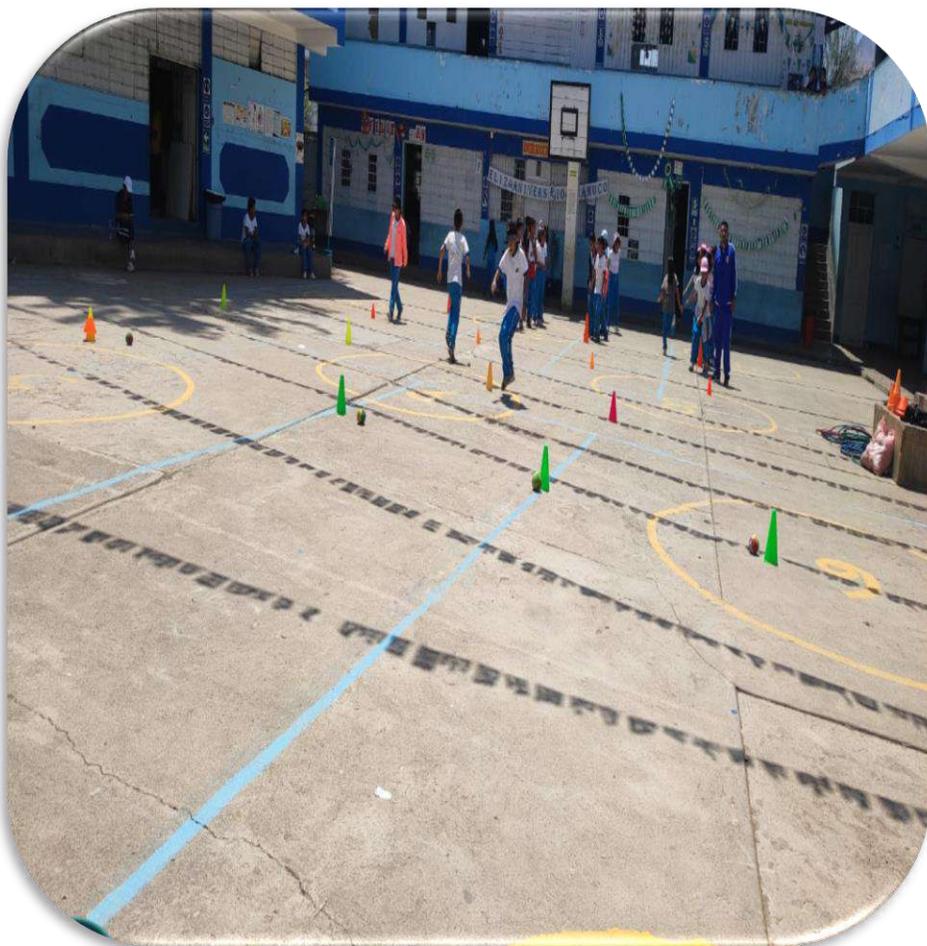
JUEGO DEL PAPA SE QUEMA



JUEGO DE LA PIEDRA PAPEL O TIJERA



JUEGO DE ULA ULA



JUEGO DE LOS CONOS



JUEGO DE LA PELOTA VIAJERA



JUEGOS PASAR EL ARO



JUEGO CRUZAR EL RIO



EL JUEGO DEL SIGUE AL LIDER CON DIRECCIONES



ACTIVACIÓN FISIOLÓGICA

ANEXO 08.
NOTA BIOGRÁFICA

NOTA BIOGRÁFICA

Olger Jhon Huarac Tevez nació en el distrito de Punchao, provincia de Huamiles, departamento de Huánuco el 08 de agosto del 2000, cursó sus estudios de nivel primario en la Institución Educativa “32412 Punchao”, sus estudios del nivel secundario en la “Institución Educativa Colegio Nacional de Punchao”, en el año 2019 ingresó a la “Universidad Nacional Hermilio Valdizan” a la Facultad de Ciencias de la Educación, Escuela Profesional de Educación Física, sobresaliendo y obteniendo puestos de tercio superior durante sus años de estudios académicos, egresó el año 2023, obteniendo el grado de bachiller en Educación Física en 2024.

NOTA BIOGRÁFICA

Magdalena Serrano Puente nació en el distrito de San Miguel de Cauri, Provincia de Lauricocha, departamento de Huánuco el 19 de setiembre del 2000, cursó sus estudios del nivel primario en la “Institución Educativa 32282 San Miguel”, sus estudios del nivel secundario en la “Institución Educativa Filother Mendoza Campos”, en el año 2019 ingresó a la “Universidad Nacional Hermilio Valdizan” a la Facultad de Ciencias de la Educación, Escuela Profesional de Educación Física, sobresaliendo y obteniendo puestos de tercio superior durante sus años de estudios académicos, egresó el año 2023, obteniendo el grado de bachiller en Educación Física en 2024.

NOTA BIOGRÁFICA

Andrea Ludeña Valdivia nació en el distrito de Chuquis Provincia de Dos de Mayo departamento de Huánuco, 08 de mayo del 1990, cursó sus estudios del nivel primario en la “Institución Educativa 32224 Chuquis”, sus estudios del nivel secundario en la “Institución Educativa “Manuel Scorza Torres”, en el año 2019 ingresó a la “Universidad Nacional Hermilio Valdizan” a la Facultad de Ciencias de la Educación, Escuela Profesional de Educación Física, sobresaliendo y obteniendo puestos de tercio superior durante sus años de estudios académicos, egresó el año 2023, obteniendo el grado de bachiller en Educación Física en 2024.

ANEXO 09.
ACTA DE
SUSTENTACIÓN



RECTORADO

FACULTAD DE CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN

"Decenio de la Igualdad de Oportunidades para Mujeres y Hombres"

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL

En la ciudad universitaria de Cayhuayna, siendo las 15:00 horas del día lunes 19 de agosto de 2024, nos reunimos en la Auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la UNHEVAL, los miembros integrantes del Jurado Evaluador:

- Dr. Lolo PEREZ NAUPAY
 - Mg. Carlos Abelardo VILLANUEVA Y CHANG
 - Mg. Jose Luis VELA ROJAS
- PRESIDENTE
 - SECRETARIO
 - VOCAL

Acreditados mediante Resolución N° 2396-2024-UNHEVAL-FCE/D de fecha 24 de julio del 2024, de la tesis colectiva titulada **JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARCOS DURAN MARTEL HUÁNUCO, 2023**, presentada por las titulandos **Andrea LUDENA VALDIVIA** y **Magdalena SERRANO PUENTE** y el titulado **Olger Jhon HUARAC TEVEZ**, con el asesoramiento del docente Dr. Omar Hans CONTRERAS CANTO se procedió a dar inicio el acto de sustentación para optar el **Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Especialidad: Educación Física**.

Concluido el acto de sustentación, cada miembro del Jurado Evaluador procedió a la evaluación de los titulandos, teniendo presente los siguientes criterios:

1. Presentación
2. Exposición y dominio del tema
3. Absolución de preguntas

Nombres y Apellidos de los Titulandos	Jurado Evaluador			Promedio Final
	Presidente	Secretario	Vocal	
Andrea LUDENA VALDIVIA	16	16	16	16
Magdalena SERRANO PUENTE	16	16	16	16
Olger Jhon HUARAC TEVEZ	16	16	16	16

Obteniendo en consecuencia la titulado **Andrea LUDENA VALDIVIA** la nota de Dieciséis (16), equivalente a Buena, por lo que se declara Aprobada.

Obteniendo en consecuencia la titulado **Magdalena SERRANO PUENTE** la nota de Dieciséis (16), equivalente a Buena, por lo que se declara Aprobada.

Y el titulado **Olger Jhon HUARAC TEVEZ** la nota de Dieciséis (16), equivalente a Buena, por lo que se declara Aprobado.

Calificación que se realiza de acuerdo con el Art. 46° del Reglamento de Grados y Títulos UNHEVAL.

Se da por finalizado el presente acto, siendo las 16:30 horas, del día lunes 19 de agosto de 2024, firmando en señal de conformidad.

PRESIDENTE
DNI N° 22514537

SECRETARIO
DNI N° 22417123

VOCAL
DNI N° 22518735

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

Av. Universitaria 601-607- Ciudad Universitaria - Cayhuayna Pillco Marca-Pabellón N° 11- Teléfono
062-591060 Anexo 0502 - Correo electrónico: deducacion1@unheval.edu.pe

EMPRESA
SOCIEDAD
UNIVERSIDAD

ANEXO 10.
CONSTANCIA DE
SIMILITUD



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN - HUÁNUCO
Facultad de Ciencias de la Educación
Unidad de Investigación
"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración
de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"



CONSTANCIA DE SIMILITUD N° 130-2024 SOFTWARE ANTIPLAGIO – (FCE) – UNHEVAL

La Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación, emite la presente constancia de similitud, aplicando el Software TURNITIN, a la tesis titulado: **JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARCOS DURAN MARTEL HUÁNUCO, 2023**; la cual reporta un 16% de similitud, correspondiente a los interesados: **HUARAC TEVEZ Olger Jhon, LUDEÑA VALDIVIA Andrea y SERRANO PUENTE Magdalena**, de la Carrera Profesional de Educación Física, considerando como asesor al **Dr. Omar Hans CONTRERAS CANTO**.

DECLARANDO (APTO)

Se expide la presente, para los trámites pertinentes.

Pillco Marca, 20 de junio de 2024.



Dr. Edwin Roger Esteban Rivera

Director de la Unidad de Investigación - Facultad de Ciencias de la Educación

UNHEVAL

ANEXO 11.
REPORTE DE
SIMILITUD

Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARCOS DURAN MARTEL HUÁNUCO, 2023

AUTOR

**HUARAC TEVEZ Olger Jhon,
LUDEÑA VALDIVIA Andrea y
SERRANO PUENTE Magdalena**

RECuento DE PALABRAS

23381 Words

RECuento DE CARACTERES

118488 Characters

RECuento DE PÁGINAS

144 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

17.3MB

FECHA DE ENTREGA

Jun 20, 2024 9:56 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jun 20, 2024 9:59 AM GMT-5

● **16% de similitud general**

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

- 15% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 8% 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

ANEXO 12.
DESCRIPCIÓN
GENERAL DE FUENTES

Reporte de similitud

● 16% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 15% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 8% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

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	8%
2	repositorio.unjfsc.edu.pe Internet	1%
3	hdl.handle.net Internet	<1%
4	College of Alameda on 2023-08-25 Submitted works	<1%
5	1library.co Internet	<1%
6	dspace.uce.edu.ec Internet	<1%
7	repositorio.uap.edu.pe Internet	<1%
8	dspace.utb.edu.ec Internet	<1%

Descripción general de fuentes

Reporte de similitud

9	Luis Hedison González-Cordero, Santiago Alejandro Jarrín-Navas. "Los... Crossref	<1%
10	repositorio.autonoma.edu.pe Internet	<1%
11	cybertesis.unmsm.edu.pe Internet	<1%
12	slideshare.net Internet	<1%
13	repositorio.unu.edu.pe Internet	<1%
14	repositorio.untumbes.edu.pe Internet	<1%
15	repositorio.uladech.edu.pe Internet	<1%
16	consultoriadeserviciosformativos on 2024-03-11 Submitted works	<1%
17	alicia.concytec.gob.pe Internet	<1%
18	Maulana Azad National Institute of Technology Bhopal on 2024-06-06 Submitted works	<1%
19	Mountain Lakes High School on 2024-01-16 Submitted works	<1%
20	Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran ... Submitted works	<1%

Reporte de similitud

21	repositorio.unap.edu.pe Internet	<1%
22	docplayer.es Internet	<1%
23	Infile on 2024-02-22 Submitted works	<1%
24	José-Luis Martínez, Isabel Vicario-Molina, Eva González, Paola Ilabaca... Crossref	<1%
25	Universidad Sergio Arboleda on 2024-02-27 Submitted works	<1%

ANEXO 13.
AUTORIZACIÓN DE
PUBLICACIÓN



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	X	Segunda Especialidad		Maestro		Doctor	
-----------	--	--------------------	---	----------------------	--	---------	--	--------	--

Ingrese los datos según corresponda.

Facultad/Escuela	CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Escuela/Carrera Profesional	EDUCACIÓN FÍSICA
Programa	
Grado que otorga	
Título que otorga	LICENCIADO (A) EN EDUCACIÓN ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN FÍSICA

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

Apellidos y Nombres:	HUARAC TEVEZ OLGER JHON							
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		N° de Documento:	71913318
Correo Electrónico:	Ohuaractevez71@gmail.com							
Apellidos y Nombres:	LUDEÑA VALDIVIA ANDREA							
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		N° de documento:	46489213
Correo Electrónico:	miamagavy11@gmail.com							
Apellidos y Nombres:	SERRANO PUENTE MAGDALENA							
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		N° de Documento:	74140722
Correo Electrónico:	magdalenaunhevalsp@gmail.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	PEREZ NAUPAY LOLO
Secretario	VILLANUEVA Y CHANG CARLOS ABELARDO
Vocal	RIOS SORIA JORGE ANTONIO
Vocal	
Vocal	
Accesitario	VELA ROJAS JOSE LUIS

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)	2024							
Modalidad de obtención del Grado Académico o Título Profesional: (Marque con X según corresponda)	Trabajo de Investigación		Tesis	X	Trabajo Académico		Trabajo de Suficiencia Profesional	
Palabras claves	JUEGOS MOTORES			COORDINACION		MOVIMIENTO		
Tipo de acceso: (Marque con X según corresponda)	Abierto	X	Cerrado*		Restringido*		Periodo de Embargo	
(*) Sustentar razón:								



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

Soy Autor (a) (es) del Trabajo de Investigación Titulado: *(Ingrese el título tal y como está registrado en el Acta de Sustentación)*

JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARCOS DURAN MARTEL HUÁNUCO, 2023

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, sometiéndome 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 paginas de manera gratuita pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla siempre y cuando se respete la autoría y sea citada correctamente.

Apellidos y Nombres	HUARAC TEVEZ OLGER JHON	Firma	
Apellidos y Nombres	LUDEÑA VALDIVIA ANDREA	Firma	
Apellidos y Nombres	SERRANO PUENTE MAGDALENA	Firma	

FECHA: Huánuco, 22 de agosto 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 calibrí, 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 firmar y luego escanear el documento (legible).