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

"PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE DE LOS FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL ESTILO CRAWL DE LA NATACIÓN EN ALUMNOS DEL 1º "A" DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL AMAUTA JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI, HUÁNUCO-2016"

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO DE EDUCACIÓN FÍSICA

TESISTAS:

- **RIVERA INOCENCIO, Marino Gerardo**
- **VALDIVIA GÓMEZ, Giovanni Lorenz**

ASESOR:

MG.PEREZ NAUPAY, Lolo

HUÁNUCO, PERÚ

2017

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

"PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE DE LOS FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL ESTILO CRAWL DE LA NATACIÓN EN ALUMNOS DEL 1º "A" DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL AMAUTA JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI, HUÁNUCO-2016"

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO DE EDUCACIÓN FÍSICA

TESISTAS:

- **RIVERA INOCENCIO, Marino Gerardo**
- **VALDIVIA GÓMEZ, Giovanni Lorenz**

ASESOR:

MG.PEREZ NAUPAY, Lolo

HUÁNUCO, PERÚ

2017

DEDICATORIA

A todos mis profesores que con sus enseñanzas han sabido orientarme a seguir adelante y convertirme en unos excelentes profesionales.

RIVERA INOCENCIO, Marino Gerardo

Dedico este esfuerzo y trabajo a mis padres, porque creyeron en mí y supieron guiarme con ejemplos dignos de superación y entrega, porque en gran parte gracias a ustedes, hoy puedo ver alcanzado mi meta, ya que siempre estuvieron impulsándome en los momentos más difíciles de la carrera, y porque el orgullo que sienten por mí, fue lo que me hizo llegar hasta el final.

VALDIVIA GÓMEZ, Giovanni Lorenz

AGRADECIMIENTO

Expresamos nuestros más sinceros agradecimientos a los:

- Docentes de la “Universidad Nacional Herminio Valdizán”, Institución que nos acogió durante cinco años y nos brindó la oportunidad de realizarnos como profesionales al servicio de la educación y de la sociedad, a su personal directivo y a sus docentes por la enseñanza y orientaciones que nos fueron proporcionadas en nuestra formación profesional.
- A nuestros profesores de la especialidad de Educación Física, por su orientación y enseñanza dentro del proceso de nuestros aprendizajes, y haber colaborado con su orientación en la realización de nuestro trabajo de Tesis.
- Al profesor del curso de Tesis Mg. Alejandro Lizana Zora por incentivarnos en el camino de la investigación y habernos guiado acertadamente en nuestro desarrollo de Tesis.
- Al Director de la Institución Educativa El Amauta José Carlos Mariátegui - Huánuco, Mg. Marco Antonio Choque Mantilla, por autorizarnos, acogernos y brindarnos facilidades para llevar a cabo nuestra investigación.
- A los alumnos del 1° grado “A” de educación secundaria de la I.E. El Amauta José Carlos Mariátegui por habernos apoyado en la aplicación del programa de juegos lúdicos en el aprendizaje de los fundamentos técnicos del estilo crawl de la natación.
- A nuestros Padres, por el apoyo que me brindaron en mi formación profesional

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación surge al ver que en la provincia de Huánuco las clases de Educación Física en el área de natación tienen una metodología de enseñanza que no tiene gran impacto en los alumnos ya que utilizan una enseñanza que no llama la atención de los alumnos los cuales no practican lo aprendido en clase la que es de vital importancia en el campo de la natación; Por esa razón surge “El programa de juegos lúdicos en el aprendizaje técnico del estilo crawl” lo que tiene una metodología de enseñanza usando juegos lúdicos lo que permite emplear fundamento técnico basado en los juegos lúdicos con la finalidad de desarrollar la condición física de los alumnos en la práctica de la natación mientras se divierten lo que tiene gran impacto en ellos y los motiva a practicar lo realizado en clase; Considerando que la capacidad física tiene como componentes principales las cualidades tales como la respiración, flotabilidad, propulsión de piernas, propulsión de brazos, el presente programa permite emplear juegos debidamente adaptados a la edad de los participantes.

En el presente trabajo de investigación se abordaron cuatro capítulos; donde en el capítulo uno se presenta el problema de investigación donde se describe y plateo problema de investigación y también se planteó los objetivos e hipótesis que se deseó lograr en la presente investigación además se identifican las variables, se justifica porque es importante la realización del presente trabajo de investigación y la viabilidad y

limitaciones que tiene el trabajo de investigación, en el capítulo dos es el marco teórico donde nos presenta los antecedentes, bases teóricas científica y la definición de términos sobre los juegos lúdicos en el aprendizaje técnico del estilo crawl de la natación. En el capítulo de tres el marco metodológico muestra el tipo, nivel y diseño de la investigación que es pretest – postest con un solo grupo y además nos muestra la muestra que son un total de 28 alumnos del 1°"A" como grupo experimental y el instrumento de recolección de datos será la ficha de observación y se procesaran en el programa Excel y en el capítulo cuatro se presenta los resultados en gráficos donde se compara e interpreta los resultados obtenidos en el transcurso de la presente investigación y después esta la discusión con los autores de las investigaciones anteriores luego las conclusiones de proyectos seguido de las sugerencias para los futuros investigadores que lean el presente trabajo de investigación.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación se desarrolló con el objetivo de aplicar un programa de juegos lúdicos en el aprendizaje técnico del estilo crawl de la natación en alumnos del 1º “A” grado de secundaria de la Institución Educativa El Amauta José Carlos Mariátegui, Huánuco-2016.

Se trabajó con una muestra de 28 alumnos como grupo Experimental, donde se diseñó y aplicó un Pre Test y Post Test y al término de la variable independiente, se pudo obtener resultados satisfactorios.

EL programa de juegos lúdicos en el aprendizaje de los fundamentos técnicos del estilo crawl de la natación en alumnos del 1º “A” grado de secundaria con el propósito de prepararlos para mejorar sus capacidades al desarrollar la condición física en la práctica de la natación y así evitar una serie de complicaciones al realizar la práctica de este deporte.

Por tal razón, dicho programa estuvo basado en una serie de actividades diversificadas de acuerdo a la edad cronológica, a la acción morfo funcional y al grado de rendimiento físico que cada educando posee, y de este modo lograr que los alumnos y alumnas mejoren su nivel técnico y físico a través de dicho programa.

La aplicación de este proyecto brindo muchos aportes y buenos resultados al finalizar el trabajo propuesto se comprueba la hipótesis plateada que el programa de Juegos Lúdicos influye significativamente

en aprendizaje de los fundamentos técnico del estilo crawl de la natación en los alumnos del 1º “A” de secundaria de la Institución Educativa El amauta José Carlos Mariátegui donde la nota de los alumnos tiene un aumento considerable en comparación a antes de la aplicación del proyecto

Palabras clave: juegos lúdicos, crawl, fundamentos técnicos

ABSTRACT

The present research work was developed with the aim of applying a program of playful games in the technical learning of the crawl style of swimming in students of the 1st "A" grade of secondary school of El Amauta Educational Institution José Carlos Mariátegui, Huánuco-2016.

We worked with a sample of 28 students as an Experimental group, where a Pre Test and Post Test were designed and applied and at the end of the independent variable, satisfactory results were obtained.

The program of playful games in the learning of the technical foundations of the crawl style of swimming in students of the 1st "A" grade of secondary school with the purpose of preparing them to improve their abilities when developing the physical condition in the practice of swimming and thus avoid a series of complications when practicing this sport.

For this reason, this program was based on a series of activities diversified according to the chronological age, the functional morphological action and the degree of physical performance that each student has, and in this way to achieve that the students improve their level technical and physical through said program.

The application of this project provided many contributions and good results at the end of the proposed work is verified the silver hypothesis

that the game program plays a significant role in learning the technical basics of the crawl style of swimming in the students of the 1st "A" of Secondary of the El Amauta José Carlos Mariátegui Educational Institution where the students' grade has a considerable increase compared to before the application of the project

Keywords: playful games, crawl, technical basics

ÍNDICE

DEDICATORIA
AGRADECIMIENTO
INTRODUCCIÓN
RESUMEN
ÍNDICE
CAPÍTULO I
PROBLEMA DE INVESTIGACION 11
1.1. Descripción de problema 11
1.2. Formulación del problema 14
1.2.1. Problema general 14
1.2.2. Problemas específicos 14
1.3. Objetivos de investigación 15
1.3.1. Objetivo general 15
1.3.2. Objetivos específicos 15
1.4. Hipótesis 15
1.4.1. Hipótesis general 16
1.4.2. Hipótesis específicos 16
1.5. Variables 16
1.5.1. Identificación de variables 17
1.5.2. Definición conceptual y operacional de variables 17
1.6. Justificación e importancia 19
1.7. Viabilidad 20
1.8. Limitaciones 20
CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO 21
2.1. Antecedentes 21
2.2. Bases teóricas científicas 25
2.3. Definición conceptual de términos 47

CAPÍTULO III
MARCO METODOLÓGICO..... 51
3.1. Tipo y nivel de investigación 51
3.2. Diseño de investigación..... 51
3.3. Población y muestra..... 53
3.3.1. Poblacion 53
3.3.2. Muestra 53
3.4. Instrumentos de recolección de datos 54
3.5. Técnicas de procesamientos y análisis de datos 55
CAPÍTULO IV
RESULTADOS 56
4.1 Presentación e interpretación de los resultados 56
4.2 Prueba de la hipótesis. 67
4.3 Discusión de los resultados 75
CONCLUSIONES 76
SUGERENCIAS..... 78
BIBLIOGRAFÍA 79
ANEXO

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACION

1.1. DESCRIPCIÓN DE PROBLEMA

A nivel regional y nacional los resultados educativos de la educación física y el deporte en el Perú están cada vez más ajenos de los niveles de alto rendimiento esto según el “XV Congreso panamericano de educación física y deporte (1992)” a pesar del hecho que nuestros niños y jóvenes tienen potencialidades.

La natación es un deporte completo que permite al organismo desarrollarse a través de la práctica, mejorando la calidad motriz y física de las personas.

Una problemática que se visualiza en las prácticas pre profesionales y en una encuesta realizada a los alumnos del 1° “A” de la I.E. El Amauta José Carlos Mariátegui es que 95% de los alumnos no saben nadar con el estilo crawl, Por motivo de que las clases de natación no se viene desarrollando como debe ser, teniendo una enseñanza tradicional lo que ocasiona que los alumnos no aprendan bien los fundamentos técnicos del estilo crawl a pesar que este estilo es fundamental para aprender otros estilos y base para subsistir y

desarrollar las capacidades de la natación ; y la mayoría de los alumnos no aprendan a nadar lo que ocasionaría que un futuro los alumnos no les guste nadar o en peores circunstancias tengan miedo a nadar, y no practican la natación.

Motivos por el cual las ciencias de la cultura física y el deporte en otros países son sumamente desarrolladas a diferencia de nuestro país que se ubica entre uno de los países más bajos en las actividades físicas y deportivas, resultados que hoy en día se aprecian en comparación con otros países de Latinoamérica y del mundo XV Congreso panamericano de educación física y el deporte 1992.

Esta es la razón por la cual se plantea el estudio de investigación Titulado: “Programa de juegos lúdicos en el aprendizaje de los fundamentos técnico del estilo crawl de la natación en alumnos del 1º “a” de secundaria de la Institución Educativa El Amauta José Carlos Mariátegui, Huánuco-2016.De esa manera se planifica y diseña en base el programa de juegos lúdicos en la condición física en la práctica de la natación y sobretodo del estilo crawl buscando así aportar conocimientos y soluciones para superar las deficiencias que pudimos observar y diagnosticar en los alumnos de secundaria de la I.E. El Amauta José Carlos Mariátegui.

En la I.E. sucede como en otros ámbitos escolares, no cuentan con una programación planificada para la preparación y entrenamiento que permite mejorar las condiciones físicas para afrontar con éxito

las futuras competencias. Estos problemas y falencias nos llevaron a preparar un programa de juegos lúdicos en el aprendizaje de los fundamentos técnicos del estilo crawl en la disciplina deportiva de la natación.

Se entiende que la preparación física es muy importante para desempeñarse en cualquier tipo de deporte. En este hemos observado la inexistencia de un entrenamiento adecuado, frente a ello nuestra investigación consiste en buscar soluciones a este problema y contribuir así al correcto desarrollo de los alumnos y su éxito en futuras competencias deportivas mediante la planificación y aplicación de un programa de juegos lúdicos en el aprendizaje técnico del estilo crawl de la natación en los alumnos de 1° "A" grado de secundaria de la institución educativa El Amauta José Carlos Mariátegui, Huánuco – 2016. La intención como futuros docentes es ofrecer una vía que atiende a la capacitación y mejora del trabajo de formación físico para el bienestar de las futuras generaciones de la formación integral de la juventud que son las metas de nuestra profesión y de la sociedad.[1]

[1] Congreso panamericano. (1992). *educación física.* Panamericana: (vx).

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. PROBLEMA GENERAL

¿Cómo influye el programa de juegos lúdicos en el aprendizaje de los fundamentos técnicos del estilo crawl de la natación en alumnos del 1º "A" de secundaria de la Institución Educativa El Amauta José Carlos Mariátegui, Huánuco-2016?

1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

a) ¿Cuál es el nivel de aprendizaje de los fundamentos técnicos del estilo crawl de la natación en los alumnos 1º "A" de secundaria de La Institución Educativa El Amauta José Carlos Mariátegui antes de la aplicación del programa de juegos lúdicos?

b) ¿Cuál es la estrategia más adecuada para mejorar el aprendizaje de los fundamentos técnicos de estilo crawl de la natación en los alumnos del 1º "A" de secundaria de la Institución Educativa El Amauta José Carlos Mariátegui?

c) ¿Cuál es el nivel de aprendizaje de los fundamentos técnicos del estilo crawl de la natación en los alumnos del 1º "A" de secundaria de la institución educativa El Amauta José Carlos Mariátegui después de la aplicación del programa de juegos lúdicos?

1.3. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

Conocer cómo influye el programa de juegos lúdicos en el aprendizaje de los fundamentos técnicos del estilo crawl de la natación en alumnos del 1º "A" de secundaria de la Institución El Amauta José Carlos Mariátegui, Huánuco-2016.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

a) Conocer cuál es el nivel de aprendizaje de los fundamentos técnicos del estilo crawl de la natación en los alumnos 1º "A" de secundaria de la Institución Educativa El Amauta José Carlos Mariátegui antes de la aplicación del programa de juegos lúdicos

b) Aplicar el programa de juegos lúdicos en el aprendizaje de los fundamentos técnicos del estilo crawl de la natación en alumnos del 1º "A" de secundaria de la Institución Educativa El Amauta José Carlos Mariátegui, Huánuco-2016.

c) Conocer cuál es el nivel de aprendizaje de los fundamentos técnicos del estilo crawl de la natación en los alumnos del 1º "A" de secundaria de la Institución Educativa El Amauta José Carlos Mariátegui después de la aplicación del programa de juegos lúdicos.

1.4. HIPÓTESIS

1.4.1. HIPÓTESIS GENERAL

El programa de Juegos Lúdicos influye significativamente en aprendizaje de los fundamentos técnicos del estilo crawl de la natación en los alumnos del 1º "A" de secundaria de la Institución Educativa El Amauta José Carlos Mariátegui, Huánuco-2016.

1.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICOS

a) El nivel de aprendizaje de los fundamentos técnicos del estilo crawl de los alumnos del 1º "A" secundaria de la Institución Educativa El Amauta José Carlos Mariátegui antes de la aplicación del programa se encuentra nivel de inicio de aprendizaje.

b) Aplicando el programa de juegos lúdicos propuesto es posible mejorar el aprendizaje de los fundamentos técnicos del estilo crawl de los alumnos del 1º "A" secundaria de la Institución Educativa El Amauta José Carlos Mariátegui.

c) El nivel de aprendizaje de los fundamentos técnicos del estilo crawl de los alumnos del 1º "A" secundaria de la Institución El Amauta José Carlos Mariátegui después de la aplicación del programa se encuentra el nivel más alto de aprendizaje.

1.5. VARIABLES

1.5.1. IDENTIFICACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE:

Programa de Juegos Lúdicos

VARIABLE DEPENDIENTE:

Aprendizaje técnico del estilo crawl

1.5.2. DEFINICIÓN CONCEPTUAL Y OPERACIONAL DE VARIABLES

Definición conceptual:

Juegos lúdicos. A través del término lúdico se refiere a todo aquello propio o relativo al juego, a la diversión, es decir, un juego de mesa, una salida con amigos a un parque de diversiones son todas actividades lúdicas.

Fundamento técnicos. Un fundamento técnico desde el punto de vista del deporte, son aquellas actividades motrices que son específicas de una actividad deportiva y que realizadas en forma adecuada hacen más eficiente el movimiento, gastando menos energía y obteniendo mejores resultados

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS (Variable Independiente)	Expresión corporal	• Analizar los juegos para el estilo crawl. • Definir los juegos para el estilo crawl. • Aplicar los juegos Lúdicos para el aprendizaje del estilo crawl.	▪ Sesiones ▪ Guías de observación. **Con 10 sesiones**
	Comunicación y creatividad corporal		
	Habilidades locomotrices		
FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL ESTILO CRAWL (Variable Dependiente)	**Posición del cuerpo.**	• Posición horizontal y plana. • Sin elevación de la cabeza. • Sin movimiento arriba debajo de la cadera. • Sin movimientos laterales del cuerpo.	**Lista de cotejo**
	Movimiento de Pies.	• Tobillos extendidos y relajados. • Los pies no salen del agua. • Flexión correcta de las rodillas. • Sin separación lateral de las piernas.	
	Movimientos de los brazos.	• La mano entra con el codo alto y frente al hombro • La mano sale por el muslo sin parada • Recobro con el codo y hombro elevados • Los brazos son espejos uno del otro	
	Respiración.	• La cabeza gira a la vez que el cuerpo • Sin elevación o cabeceo de la cabeza para respirar • Respiración por la boca. • Expiración por la nariz.	
	Coordinación.	• Coordina el batido de las piernas con las brazadas de los brazos. • Coordina la respiración con las brazadas.	

Mediante un programa de juego lúdico que constara de 12 sesiones de clases se aplicaran diversos juegos que ayuden a los alumnos a aprender los diferentes fundamentos técnicos del estilo crawl.

1.6. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

El presente trabajo de investigación titulado **"Programa de juegos lúdicos en el aprendizaje de los fundamentos técnicos del estilo crawl de la natación en alumnos del 1º "A" de secundaria de la Institución Educativa El Amauta José Carlos Mariátegui, Huánuco-2016,** tiene relevancia teórica, educacional y social debido a que la natación es un deporte individual que permite a través de su práctica la interacción social. Asimismo, mejora la calidad motriz y física de los estudiantes y la salud.

Relevancia Teoría

Se tomara en cuenta las ideas de **Moreno y Gutiérrez(1998).** Que nos dice: Atendiendo a este planteamiento, la función del educador (técnico acuático) es la de crear un problema ambiental, es decir, el técnico presenta un juego con unas reglas básicas y un objetivo a conseguir y en la consecución del objetivo surgirán problemas motrices a resolver, siendo el niño el que debe buscar la solución a ese problema, aunque el educador le ayude o guíe hacia su búsqueda

Relevancia Práctica

De igual manera pensamos que la práctica deportiva proporcionará a los escolares una educación integral y se considera adecuada cuando genera buenos hábitos de mejora en la calidad de vida en los niños y las niñas que participan en las mismas, y la práctica deportiva se convierte en un instrumento educativo cuando

desarrolla actividades a la medida de cada participante, integrando y respetando la diversidad a fin de consolidar hábitos deportivos y de salud. El proyecto en mención tendrá mayor trascendencia ya que está enfocado a contribuir al desarrollo de capacidades físicas básicas y a la práctica de la natación.

Relevancia Social

El trabajo de investigación tiene relevancia social ya que contribuye a la adaptación y adquisición de formas de comportamiento que sean significativas para el desarrollo personal y social.

Por lo anteriormente expuesto podemos concluir que los juegos lúdicos no solo mejorarán la condición física, sino que también influirá en el desarrollo integral del alumnado, factores importantes que hoy en día se busca cultivar en todas las instituciones educativas públicas y privadas

1.7. VIABILIDAD

El presente proyecto de investigación es viable porque se cuenta con el tiempo y recursos necesarios para la aplicación del programa de juegos lúdicos y con el permiso del director de la I.E. El Amauta José Carlos Mariátegui.

1.8. LIMITACIONES

El presente estudio, al igual que todo el proceso de investigación tiene limitaciones asociadas a:

- Escases bibliográficos sobre el tema de investigación.
- Recursos económicos autofinanciado.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES

Para el presente trabajo de estudio de investigación cuyo título es el Programa de juegos lúdicos en el aprendizaje de los fundamentos técnicos de la natación en alumnos del 1º "A" grado de secundaria de la Institución Educativa El Amauta José Carlos Mariátegui.

Existen antecedentes bibliográficos a nivel local. Se encontró trabajos similares en el Instituto Pedagógico Superior "Marcos Duran Martel" y en la UNHEVAL.

- **APLICACIÓN DE LOS JUEGOS MOTORES COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES FÍSICAS BÁSICOS (FUERZA Y VELOCIDAD EN LOS ALUMNOS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE COLEGIO NACIONAL MARCOS DURÁN MARTEL, HCO-2003.**

  Cuyos autores
  Álvarez Carrillo, Yobani Wilberto y Otros:

  Conclusiones:

  La efectividad de los juegos motores como estrategia metodológica mejora significativamente el desarrollo de cualidades físicas básicas de los alumnos(as) del segundo

grado de educación secundaria del colegio nacional de aplicación Marcos Durán Martel.

Los juegos motores aplicados como estrategia metodológica en el movimiento oportuno y con mucho dinamismo mejora significativamente en los alumnos del segundo grado de educación secundaria del colegio nacional de aplicación Marcos Durán Martel.

El desarrollo de la fuerza (miembros superiores e inferiores) como la velocidad del desplazamiento ha mejorado de manera notable en el grupo experimental con su aplicación de los juegos motores como estrategia metodológica, mientras que en el grupo de control no se observó mejora alguna.

- **EL TECNOPOR COMO MATERIAL DIDÁCTICO EN EL APRENDIZAJE DE LA TÉCNICA DEL NADO ESTILO CRAWL EN LOS ALUMNOS DEL 2º GRADO DEL NIVEL SECUNDARIO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA "AUGUSTO CARDICH PILLCOMARCA", HUÁNUCO-2008.**

Cuyos autores son: Aíra León, José Antonio y otros

Los investigadores llegaron a las siguientes conclusiones:

Se logró confirmar la efectividad del uso del tecnopor como material didáctico en el logro del aprendizaje luego de la aplicación del pos test, un promedio de 65% de los alumnos del grupo experimental demostraron eficientemente la técnica del nado coordinado a comparación del grupo de control donde se ha logrado alcanzar un nivel de aprendizaje promedio de tan solo un 37%, en tal sentido el logro alcanzado desde los resultados del pre test es del 48 % en el grupo experimental y de 17% en el grupo control.

- **"APLICACIÓN DEL BLAP PARA EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL DEL 1º AÑO DEL COLEGIO NACIONAL GENERAL VELASCO ALVARADO PILLO MARCA".**

  Cuyos Autores Son: Alvares Ortiz, Inocente Y Otros (2004).

  Los investigadores llegaron a la conclusión siguiente:

  La aplicación del programa BLAP ha influenciado positivamente en efecto significativo de desarrollo de la coordinación óculo manual en forma directa encontrando al finalizar el tratamiento un 100% de los alumnos experimental lo que contrastaba con los resultados.

- **APLICACION DE UN PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA LA MEJORA DE HABILIDADES LOCOMOTRICES EN LOS ALUMNOS DEL SEGUNDO CICLO DEL CENTRO ESCOLAR REPUBLICA DEL PERU DEL MUNICIPIO DE MEJICANOS DURANTE EL AÑO LECTIVO 2010.**

  Cuyos Autores Son: Alvarenga Flores, Blanca Estela Lara Castro y Walter Antonio Martínez, Rodrigo Alejandro

  Los investigadores llegaron a la conclusión siguiente:

  - El programa de juegos recreativos contribuyo de manera significativa en la formación de una mejor actitud y aptitud en el alumnado del segundo ciclo del Centro Escolar "República del Perú".
  - El programa de juegos recreativos contribuyo a una mejor formación integral basada en el desarrollo de habilidades locomotrices en el alumnado del segundo ciclo del Centro Escolar "República del Perú".
  - Se determinó que las habilidades locomotrices se desarrollaron de manera significativa con la implementación del programa de juegos recreativos y fue de mucha ayuda para los jóvenes del segundo ciclo del Centro Escolar "República del Perú"

2.2. BASES TEÓRICAS CIENTÍFICAS

PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS

JUEGO.Karl Groos (1902) [2]**.** El juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

LÚDICO. Las definiciones cotidianas identifican al juego como actividad recreativa o de entretenimiento. Sin embargo, estas definiciones no nos permiten estudiar a fondo los fenómenos que se derivan de la actividad lúdica, para esto acudimos a los conceptos más elaborados. Uno de los intentos más significativos por caracterizar y definir al juego lo encontramos en Johan Huizinga quien se encargó de reflexionar al respecto en “homo ludens” (hombre que juega), este autor definió al juego con los siguientes rasgos:

JUEGOS LÚDICOS. El juego lúdico nos conduce a reflexionar en varios escenarios de acuerdo a los autores que han hecho aportes al concepto, su influencia y relación en el ser humano.

[2] (Groos, 1902) El juego como escuela de vida

Partiendo de los conceptos antes señalados al parecer todo juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego. No se trata de un simple malabarismo de palabras, se trata de empezar por reconocer que la lúdica no se reduce o agota en los juegos que va más allá, trascendiéndolos con una connotación general mientras que el juego es más particular.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO LÚDICO.

Se pretende introducir y desarrollar muchos juegos para trabajar y todos lo que se puedan incluir, el juego lleva una serie de características que los hace atractivos, motivantes y participativos además que integra personas y niños/as.

Cuando practicamos un juego, estamos introduciendo los diferentes elementos que influyen en el desarrollo de este como son el objetivo a conseguir. Estos estímulos intervienen directamente de forma que incidimos en el juego, tanto en la tensión emotiva como en la realización de los gestos. Si trabajamos de esta forma los diferentes elementos de forma aislada, estamos creando situaciones artificiales que difícilmente se darán durante el desarrollo del juego real.

JUEGOS ACUÁTICOS EDUCATIVOS.

Recientemente, las aportaciones metodológicas del constructivismo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las actividades acuáticas han contribuido al desarrollo del mismo. Desde la perspectiva de la motricidad,

Piaget (1969)[3]. Entiende que el origen del conocimiento depende de las interacciones entre el niño y los objetos, y posteriormente las personas, es decir, para conocer será preciso actuar sobre las cosas. La coordinación progresiva de acciones y operaciones que el niño interioriza junto con la información que le proporciona la experiencia física con los objetos traerá como resultado la construcción de esquemas o estructuras de conocimiento que tenderán a complicarse y a distinguirse cualitativamente. Estos esquemas se desarrollarán sobre la base de ciertos aspectos funcionales de índole cognitiva: la asimilación y la acomodación. Desde la asimilación se incorporan los datos del entorno que se transformarán de acuerdo a esquemas preexistentes, y desde la acomodación se propone la utilización de esquemas generales a situaciones particulares, esto es, la aplicación de un esquema invariante a diversas situaciones cambiantes.

[3] (Piaget, 1969) Psicología y pedagogía

(Rodrigo, 1990)[4]. Desde la acomodación el alumno modifica sus esquemas o adquiere otros nuevos que le permitan asimilar adecuadamente realidades nuevas o más complejas, gracias a éstas modificaciones el alumno se encuentra ya de nuevo en posición de realizar la asimilación.

(Luque y Palacios, 1995)[5]. Los esquemas, la asimilación y la acomodación son los tres conceptos básicos que describen el comportamiento cognitivo que en el transcurso del desarrollo adoptarán diferentes modos de actualización, o lo que es lo mismo, "nivel de desarrollo operatorio" o Estadios (hace referencia a una forma de organización mental, una estructura intelectual que se traduce en determinadas posibilidades de razonamiento y aprendizaje a partir de la experiencia), que se conformarán del siguiente modo: sensorio motor (0 a 2 años), preoperatorio (2 a 6/7 años), operatorio concreto (7 a 10/ 11 años) y operatorio formal (11 a 14/15 años). Respetando estas etapas evolutivas y apostando por un aprendizaje constructivista en las actividades acuáticas fundamentado en el análisis ecológico o situacional de aprendizaje, en el que existen tres fuentes de control.

[4] (Rodrigo, 1999) Educación formación institucional
[5] (Luque y Palacios, 1995) Desarrollo psicológico y educación II

(Ruiz, 1999)[6]. “Por un lado, la ambiental, donde el sujeto se mueve; por otro lado, la relacionada con el propio participante y por el otro lado, la tarea propuesta, además del componente cognitivo que interviene”, creemos que esta propuesta se convierte en un claro ejemplo de su puesta en práctica, como ya se hizo en una anterior publicación.

(Moreno y Gutiérrez, 1998)[7]. Atendiendo a este planteamiento, la función del educador (técnico acuático) es la de crear un problema ambiental, es decir, el técnico presenta un juego con unas reglas básicas y un objetivo a conseguir y en la consecución del objetivo surgirán problemas motrices a resolver, siendo el niño el que debe buscar la solución a ese problema, aunque el educador le ayude o guíe hacia su búsqueda. Así pues, los pasos básicos de este modo de análisis son**:**

- Establecer los objetivos estructurando el contexto físico y social.
- Permitir que el sujeto elija las soluciones a los problemas planteados y aprovechar sus soluciones como medio de desarrollar nuevas tareas y situaciones
- Conocer y manipular las variables relativas al sujeto, medio y tarea.
- Ofrecer los apoyos adecuados de instrucción. Dada la importancia que le concedemos a esta visión de enseñanza, en el siguiente artículo justificamos los cuatro pasos

[6] (Ruiz, 1999) Control motor y competencias acuáticas
[7] (Moreno J. A. y Gutiérrez, 1998) Propuesta de un modelo comprensivo del aprendizaje de las actividades acuáticas a través del juego

anteriores para poder llegar a entender el porqué de provocar en las etapas de formación motriz (6-12 años) en el medio acuático un aprendizaje que se fundamente en el juego y en el modelo integrado de enseñanza.

Partiendo de los conceptos antes señalados los juegos son muy influyentes en el aprendizaje de los niños y jóvenes ya sea en actividades acuáticas o cualquier otra actividad los juegos siempre tendrán un grado de influencia positiva

NATACIÓN COMO EJERCICIO Y ACTIVIDAD LÚDICA.

Los propósitos más comunes de la natación son la recreación, el ejercicio y el entrenamiento atlético y deportivo. La natación recreativa es una buena manera de relajarse mientras se disfruta de un ejercicio completo.

La natación es una excelente forma de ejercicio. Debido a que la densidad del cuerpo humano es muy similar a la del agua, el agua soporta el cuerpo por lo que las articulaciones y los huesos reciben menor impacto. La natación se utiliza con frecuencia como un ejercicio de rehabilitación después de lesiones o para personas con discapacidad.

La natación con resistencia es una forma de ejercicio de natación. Se lleva a cabo ya sea con fines de formación para mantener el nadador estacionario para el análisis de la brazada, o para poder nadar en un espacio cerrado por razones deportivas o terapéuticas. La natación con resistencia se puede hacer frente a

una corriente de agua en movimiento en una máquina de natación o manteniendo el nadador estacionario con cintas elásticas.

La natación es principalmente un ejercicio aeróbico, debido a las características intrínsecas del ejercicio, lo que requiere un suministro constante de oxígeno a los músculos, a excepción de carreras cortas, donde prima la intensidad y la velocidad, y donde los músculos trabajan anaeróbicamente. Como la mayoría de los ejercicios aeróbicos, la natación reduce los efectos dañinos del estrés, puede mejorar y corregir la postura y desarrollar un físico característico, a menudo llamada "silueta de nadador".

DEFINICIÓN DEL JUEGO EN LA NATACIÓN DE DIFERENTES AUTORES.

(Schiller, 1795)[8]. La palabra juego en sí misma tiene diferentes acepciones y es empleada para expresar una amplia diversidad de circunstancias, calificativos e incluso actividades.

Oficialmente existen diversas construcciones teóricas relativas al juego, ya varios teóricos y disciplinas han intentado definir y caracterizar al juego para poder estudiarlo sistemáticamente, en este sentido podemos encontrar una amplia gama de conceptos, perspectivas y posturas sobre el concepto de juego y su importancia pero no existe una noción común o aceptada por todos.

[8] (Schiller, 1795) Cartas sobre la educación estética del hombre

Así que definir el juego resulta poco divertido pero he aquí un intento de explicar la actividad lúdica en términos llanos: Acudamos primero a la etimología, la palabra juego se deriva del latín iocus o acción de jugar, diversión, broma. La raíz de la palabra nos dice simplemente que el juego es “diversión”. Aunado al juego y para hacer referencia a todo lo relativo al juego nos auxiliamos con el término.

Domínguez La Rosa, P. y Espeso Gayte, E. (2003)[9].Factores a tener en cuenta en la enseñanza de la natación a un niño.

1. Hay que cuidar en extremo que, desde el primer contacto con el recinto de la piscina, el niño se sienta seguro y protegido. Para ello recomendamos a los padres que antes del inicio del curso vaya con él a la piscina y que le expliquen que va a realizar un curso de natación donde va a jugar con otros niños y va a aprender muchos juegos y cosas muy divertidas. Con este primer contacto buscamos que el niño sepa dónde va a ir y que el primer día haya estado acompañado por sus padres y sienta que el sitio es seguro y familiar para él.
2. Una vez formados los grupos, cada monitor cogerá a su grupo de niños diciéndoles que somos una pandilla, iremos cogidos de la mano recorriendo el recinto, explicándoles dónde están las barandillas, las escaleras, la piscina

Domínguez La Rosa, P. y Espeso Gayte, E. (2003) [9]

pequeña y los servicios. Les diremos que hoy solo vamos a jugar y que como mucho iremos a lavarnos la carita y las manitas a la piscina pequeña.

3. Conviene que los niños lleven algún juguete con el que se suelan bañar habitualmente, éste les servirá como figura de apego y así disminuirá su ansiedad de una manera considerable.
4. No debemos obligar al niño a meterse en el agua, dejarle que se siente en el bordillo de la piscina y que mire cómo lo hacen sus compañeros, con el tiempo ellos mismos nos pedirán que los metamos.
5. El monitor no debe meterse en el agua (salvo casos excepcionales de mucho miedo) debe permanecer en el bordillo animando a los niños y controlando todo mucho mejor.
6. El niño cree que no debe ir acompañado de sus padres, el objetivo va a ser que el monitor se gane al alumno dándole confianza y cariño, es decir, que se sienta seguro a nuestro lado.

SITUACIONES JUGADAS MÁS HABITUALES FUERA DEL AGUA.

Cada niño coge su tabla y les animamos a hacer un caminito, se colocan en fila y van `pasando por el mismo. Se pueden hacer multitud de variaciones:

Fuente: Rev.int.med.cienc.act.fís.deporte – vol. 1 número 3 - julio 2001 - ISSN: 1577-0354

- Pasar solo pisando las tablas.
- Pasar sin pisar las tablas.
- Pasar con un saltillo al final y caer con pies juntos

LA LÚDICA

Carlos Bolívar Bonilla (2004)[10]. La lúdica se asume aquí como una dimensión del desarrollo humano, esto es, como una parte constitutiva del hombre tan importante como otras dimensiones históricamente más aceptadas: la cognitiva, la sexual, la comunicativa, etc. En tanto de la dimensión del desarrollo humano, la lúdica se constituye en un factor decisivo para enriquecer o empobrecer dicho desarrollo, pudiendo afirmarse que a mayores

[10] (Bonilla, 2004) Didáctica de la educación física de base 2da Edicion

posibilidades de expresión y satisfacción lúdica corresponden mejores posibilidades de salud y bienestar y, por tanto, a ambientes que bloqueen o limiten la expresión lúdica corresponden personas con carencias significativas en el desarrollo humano, tanto así como si se reprime o bloquea la sexualidad y el conocimiento. Sin embargo, afirmar que la lúdica es una dimensión humana, no es más que una definición genérica, será necesario caracterizarla aún más para efectos de su comprensión. La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia la entretención, la diversión y el esparcimiento.

Si se acepta esta definición se comprenderá que la lúdica posee una ilimitada cantidad de formas, medios o satisfactores, de los cuales el juego es tan solo uno de ellos. Puede asegurarse, con base en lo expuesto, que la lúdica se expresa en actividades tan diferentes como el baile, el paseo, la observación de un partido de fútbol, el jumping (saltar al vacío desde un puente, atado a una cuerda elástica) o leer poesía. Lo que hay de común en este abanico es la búsqueda de emoción placentera, la vivencia de tensiones excitantes que pudieran clasificarse como de bajo (escuchar música) medio (paseo) y alto impacto (jumping). Estas actividades difieren de las comúnmente aceptadas como juegos, evidenciando el carácter genérico de la lúdica y la inconveniencia

de reducirla a una forma particular de expresión. De la misma manera como la dimensión cognitiva del hombre no se agota con el estudio matemático o con la memoria, ni la sexualidad se reduce a genitalidad, la lúdica no es solo juego.

FINALIDAD DE JUEGOS LÚDICOS

Bonilla (2004) [11]**.** Completar el proceso formativo educativo de los niños y las niñas a través de un entorno deportivo adecuado.

- Procurar a cada escolar la formación deportiva que necesita según sus intereses y capacidades.
- Formar futuras personas practicantes y espectadores del deporte en sus diferentes tipos de actividades educativas.
- Fomentar el conocimiento de un amplio aspecto de modalidades.
- Reforzar la generación del hábito deportivo educando en modos de vida saludable.

HACIA UNA LÓGICA INTERNA DE LO LÚDICO Y LABORAL

Bonilla (2004). Pese a que ya se ha intentado diferenciar lo lúdico de lo laboral, conviene ahora caracterizar con mayor detalle cada una de estas actividades, especialmente en la perspectiva de los educadores que pretenden incorporar la lúdica al contexto escolar.

[11] Bonilla (2004) Juegos, Educación y Moral

VOLUNTAD Y FIN DE LO LÚDICO

Bonilla (2004) [12] **.** La experiencia lúdica requiere del deseo espontáneo y la decisión propia. La necesidad o la motivación primaria está dentro del sujeto y el fin mismo no es otro que el de vivir la emoción placentera, la diversión o entretención agradable. Por esto resulta contradictorio hablar de programas lúdicos obligatorios en las instituciones educativas."

Lo laboral es un deber, algo que debe realizarse para obtener un beneficio palpable representado en dinero o en bienes materiales. El fin de lo laboral es producir para intercambiar en independencia de la voluntad caprichosa del individuo.

Hay aquí una finalidad material que no coincide con la finalidad espiritual que proporciona la lúdica.

Francisco Cajiao (1996) [13] **.** Se refiere así al asunto: "No hay espacio ni tiempo. La escuela está hecha para educar, para aprender a leer y escribir, para aprender a convivir apaciblemente y esto no da lugar a la expresión delirante de una infancia de movilidad perpetua, de carreras desbocadas, de ansias de grito y fuerza. Para pulir las mentes y adecuarlas a las exigencias del pensamiento se requiere controlar la motricidad desbordada del juego y de la risa"

[12] Bonilla (2004) Juegos, Educación y Moral
[13] (Cajiao, 1996) La piel del alma : cuerpo, educación y cultura

LAS ACTIVIDADES ACUÁTICAS EDUCATIVAS

Moreno y Gutiérrez (1998)[14]. En el ámbito educativo encontramos los Programas para bebés, infantiles, primaria, secundaria y universitario/adulto. En cada uno de ellos se persigue un objetivo educativo, aunque muchos de los programas que se encuentran aplicados a estas edades pueden incluirse en otros ámbitos. Por ejemplo, los programas para Educación Primaria pueden tener un objetivo educativo, utilitario, competitivo o terapéutico.

Las actividades acuáticas desarrolladas en este ámbito son aquellas que van especialmente encaminadas a poblaciones que se encuentran inmersas en el sistema educativo, aunque toda programación convenientemente planificada y desarrollada tiene su componente educativo y, en consecuencia, un impacto en el desarrollo personal del individuo como ser humano. Una programación que tiene como objetivo educar y formar apunta la intención de abarcar al individuo como un todo indisoluble, como un ser multidimensional cuyas capacidades se quieren desarrollar

[14] (Moreno J. A. y Gutiérrez, 1998) Propuesta de un modelo comprensivo del aprendizaje de las actividades acuáticas a través del juego.

(Moreno y Gutiérrez, 1998)[15]. Las principales características de un planteamiento educativo son las siguientes:

- Dominio integral del medio.
- Facilita la continuidad en cualquier otro planteamiento (incluido el competitivo).
- Incide en la formación integral del alumno, a nivel cognoscitivo, motriz y socio-afectivo.
- Trabajo planteado a medio y largo plazo.
- Agrupación de los alumnos por edades homogéneas.

Se entiende, de esta manera, que un planteamiento educativo tiene que pretender ordenar los aprendizajes de hechos, conceptos, actitudes, valores y normas, para conseguir el máximo desarrollo de las capacidades cognoscitivas, motrices, de equilibrio personal, de relación interpersonal y de inserción y actuación social, los contenidos (hábitos higiénicos, habilidades motoras, determinadas conceptualizaciones, etc.), los procedimientos (las situaciones, 4 didácticas creadas, la pedagogía empleada) y los objetivos (los resultados finales que se pretenden). Es necesario establecer un correcto orden de los contenidos de los programas respetando el proceso de maduración y desarrollo de los

[15] (Moreno J. A. y Gutiérrez, 1998)

destinatarios del programa, adaptándonos a las individualidades. Un planteamiento de este tipo requiere una perspectiva multidisciplinar: padres, escuela y técnicos acuáticos. A lo largo del desarrollo de la motricidad acuática es preciso tener en cuenta el desarrollo de toda una serie de factores de naturaleza cualitativa que aporten una gran riqueza de movimiento y que supongan una plataforma de acción firme para el desarrollo en etapas posteriores. Desde el punto de vista de las características del desarrollo biológico, motor, cognitivo y socio-afectivo, destacamos la necesidad de abordar un trabajo de conocimiento del propio cuerpo, de afirmación y desarrollo de la lateralidad, de equilibración, así como de la percepción espacio-temporal, percepción del ritmo, percepción olfativa, gustativa, auditiva y táctil. Junto a esta serie de elementos, el desarrollo de los patrones y habilidades motrices, dará lugar a que podamos encontrar a seres capaces de realizar coordinaciones corporales globales y/o segmentarias. Esta clasificación de las diferentes estructuras de formación, que queda recogida en la figura 1, parte de los reflejos, es decir, de los movimientos involuntarios (reflejo natatorio, palpebral, etc.) para ir evolucionando a través del desarrollo y la experiencia en movimientos voluntarios. A la vez, el ser humano, en contacto con el medio, utiliza sus estructuras perceptivas para comenzar a desenvolverse en el mismo a través del espacio y el tiempo, creándose un esquema de su cuerpo. A la par, entran en

juego los patrones y habilidades motrices, que van adquiriendo un carácter específico derivando en lo que se denomina equilibraciones, desplazamientos, giros y manipulaciones **(Moreno, 2001)[16].** "Como se puede observar, existe una evolución globalizada de lo que denominamos estructuras perceptivas, patrones y habilidades motrices. Su correcto desarrollo deriva en lo que conocemos como coordinación. Con esto, el sujeto se encontraría en una estupenda situación para a través de la combinación de varias habilidades motrices, llegar al dominio del medio acuático, es decir, el desarrollo de las habilidades deportivas acuáticas".

LOS FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL ESTILO CRAWL

Hernández, A. (2005)[17] .

1. POSICIÓN DEL CUERPO

El cuerpo debe mantenerse en la superficie del agua, ayudado por la patada. Básicamente el estilo de libre (Crawl) debe de ser nadado sobre los costados, pasando muy poco tiempo plano en el agua. Lo ideal sería que se girara igual hacia cada lado.

La alineación horizontal del cuerpo: consiste en una posición lo suficientemente horizontal o plana como para que nos permita mover los pies de forma efectiva a una cierta profundidad en el

[16] (Moreno, 2001) Juegos Acuáticos Educativos
[17] Hernández, A. (2005) Técnica del estilo crol

agua y la resistencia que ofrece nuestro cuerpo al agua sea lo más pequeña posible, por el contrario, si dejamos que nuestros pies y piernas se hundan demasiado, aumentará la resistencia al avance

Igualmente ocurrirá si levantamos demasiado la cabeza y los hombros.

Observa cómo actúa la resistencia cuando nuestra posición es menos horizontal.

La alineación lateral del cuerpo. Son las fluctuaciones que hace nuestro cuerpo como consecuencia del movimiento alternativo de nuestros brazos. Cuando el nadador da una brazada con el brazo derecho su cuerpo tiende a irse hacia la izquierda y cuando lo hace con el izquierdo su cuerpo se va hacia la derecha. Si tenemos en cuenta que primero es el brazo derecho e inmediatamente después el izquierdo, el efecto que se produce será un continuo zigzag lateral del cuerpo. Estas oscilaciones laterales se hacen más evidentes si observamos al nadador desde cierta altura.

Pues bien, este "culebrear" hace que la resistencia al agua aumente de forma considerable y por lo tanto se pretende que la alineación lateral sea lo más recta posible. Uno de los factores que puede corregir la alineación lateral del cuerpo es el giro del cuerpo y el movimiento de brazos, especialmente en la fase de recobro o recuperación.

Rotación del cuerpo. Es el giro que se produce a través del eje longitudinal en los estilos de crol y espalda. Este movimiento facilita tanto la tracción como la recuperación de los brazos; por lo tanto, es o debería ser, una constante en el movimiento de los nadadores del crol. Según E. W. Maglischo, “algunos nadadores practican un giro insuficiente y considera que la rotación debe ser de al menos 45 grados sobre cada lado (a izquierda y derecha) a partir de la posición prono (imagen 2, figura a)”. Generalmente los nadadores giran más hacia el lado que respiran. Las consecuencias de no realizar un correcto giro del cuerpo son varias: Una mala alineación lateral con la consiguiente pérdida de velocidad ya explicada. Una inadecuada recuperación de los brazos, ya que los brazos deben girar lo suficiente para que los hombros sobresalgan del agua, hasta que la mano haya entrado en el agua. Una ineficaz respiración ya que no se tomaría de forma adecuada el aire. Una tracción también insuficiente ya que ésta debe ser profunda. Una mayor resistencia al avance al ser mayor la superficie en contacto con el agua

2. LA PATADA ONDULANTE

La acción propulsiva más importante en el estilo de crol es la que desarrollan los brazos, sin embargo, el consumo de energía del batido de piernas es mayor que el de los movimientos de brazos y que el del total de los movimientos, por ello debemos prepararlas y entrenarlas para que realicen correctamente su papel estabilizador y neutralizador. La acción de las piernas consiste en alternar diagonalmente el barrido de las mismas.

Aunque las piernas en alguna medida se mueven lateralmente durante su trayectoria, la dirección principal en que lo hacen es de arriba abajo. Este movimiento está provocado por la acción de la rotación longitudinal de las caderas, es decir, las piernas realizan el movimiento ascendente y descendente mezclado con un movimiento adentro y afuera. La patada se genera con los músculos grandes de los glúteos y los muslos, los pies hacen puntas, pero de una manera relajada. Los tobillos están sueltos y relajados. La patada es rítmica y continua.

3. LA BRAZADA

La mano se desliza dentro del agua en una línea recta por enfrente del hombro, con la mano ligeramente girada hacia afuera, el dedo índice entra primero mientras que el codo permanecerá alto y la muñeca recta, la mano se desplaza profundamente y hacia afuera por enfrente de la cara. El codo

se flexiona apuntando hacia la pared lateral de la alberca y la mano se desplaza acelerando hacia el centro a la altura de la parte alta del pecho con el dedo pulgar por delante. a continuación, la mano empuja el agua hacia atrás mientras que el cuerpo gira hacia un costado. El jalón termina hasta que el dedo pulgar llega al muslo, la mano va progresivamente acelerando a lo largo del jalón. A continuación, la mano rompe con el dedo meñique por delante.

La recuperación del brazo fuera del agua es con el codo muy alto y la mano cerca del agua. La mano se desplaza hacia delante nuevamente hasta el punto de entrada. Para una mejor comprensión del estudio del movimiento, tanto de pies como de brazos, se dividen en diferentes fases. La brazada de crol consta de dos fases principales, la **tracción** y el **recobro**. Convencionalmente la tracción se a subdividido en cuatro sub fases: La **entrada**, el **agarra**, el **tirón** y el **empuje**. Otros autores usan otra terminología, algo más técnica para subdividir la fase de tracción: Entrada y extensión, barrido descendente y agarre, barrido hacia dentro y barrido ascendente.

4. LA POSICIÓN DE LA CABEZA

La cabeza debe de ir relativamente alta, rompiendo el agua prácticamente al nivel donde nace el cabello. La cabeza debe de ir muy quieta excepto al momento de respirar.

5. MECÁNICA DE LA RESPIRACIÓN.

Ésta se efectúa al término del jalón de la brazada. La cabeza regresa a su posición estática antes de que la mano haya realizado la mitad de la recuperación de la brazada. El aire es desalojado de los pulmones, ya sea de una manera continua o explosiva. La inhalación es lograda durante la rotación de la cabeza y del cuerpo hacia un costado mientras el brazo termina el jalón bajo el agua. El esfuerzo para respirar debe de ser mínimo, ya que la boca se aloja por dentro de la estela producida por la cabeza. Por lo tanto, no es necesario levantar la cabeza para respirar.

6. LA COORDINACIÓN.

Cuando hablamos de coordinación de un estilo natatorio nos estamos refiriendo a la forma de coordinar los movimientos del cuerpo para que, además de alcanzar la máxima velocidad con la menor resistencia, la fatiga aparezca lo más tarde posible, es decir, coordinar el movimiento de ambos brazos, coordinar el movimiento de los brazos con la respiración y coordinar el movimiento de brazos y pies.

2.3. DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE TÉRMINOS

ABDUCCIÓN. Movimiento que se realiza con una o más extremidades corporales, en donde ésta se separa del plano medio o parte media del cuerpo.

ACTITUD. Disposición de ánimo manifestada exteriormente por palabras o hechos. Disposición mental que ejerce una influencia determinante en las reacciones del individuo ante todos los objetos y situaciones con que se haya relacionado.

AGILIDAD. Capacidad para responder a una nueva situación, con movimientos rápidos y cambiar con rapidez de un movimiento que requiere una coordinación precisa a otro.

APRENDIZAJE. Proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

APTITUD. Capacidad natural para el desempeño de cualquier actividad. Potencialidad biológica en atención básica a la organización genética del individuo, coordinación rápida de los movimientos.

APTITUD FÍSICA. Condición natural o innata que tiene un individuo para realizar actividades físicas en forma eficiente. Depende fundamentalmente de una organización genética, de una gran capacidad de trabajo físico, de un excelente estado de salud y de una buena actitud psicológica.

ARTICULACIÓN. Conjunto de partes blandas y duras que constituyen la unión entre dos o más huesos próximos. Según su movilidad se clasifican en: móviles, semimóviles e inmóviles, llamadas también diartrosis, anfiartrosis y sinartrosis, respectivamente.

EFICACIA. Capacidad de alcanzar el efecto que espera o se desea tras la realización de una acción, se refiere al uso racional de los medios para alcanzar un objetivo predeterminado.

EJERCICIOS COMPLEMENTARIOS. Aquellos que se realizan fuera del agua, ejemplo de ello las explicaciones de patada de pecho en la orilla de la piscina. Calentamiento fuera de la piscina.

EJERCICIOS TÉCNICOS. Son aquellos donde se aplicó la habilidad natatoria al ejecutar los ejercicios.

EJERCICIOS TÁCTICOS. Son aquellos donde se aplica un sistema o método determinado con alguna exigencia.

HABILIDAD. Capacidad de dominar en el tiempo más breve posible la técnica de nuevas acciones motrices. Es la capacidad de pasar de la ejecución de unas acciones.

HABILIDADES COORDINATIVAS. Permiten al sujeto realizar actividades que impliquen dos o más habilidades perceptuales y conductas motrices.

JUEGOS. Actividad inherente al ser humano. Se trata de un concepto muy amplio que hace referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

JUEGOS DE COORDINACIÓN MOTRIZ. Estos juegos se fundamentan en el movimiento, las paradas, los cambios de dirección, dominio, el equilibrio e involucran el desplazamiento.

JUEGOS DE ESTRUCTURACIÓN PERCEPTIVA. Juegos que potencien el esquema corporal: conocimiento de las partes del cuerpo. Pasando del nivel del cuerpo, al nivel de la discriminación perceptiva y al nivel de la representación mental y de conocimiento del propio cuerpo

LÚDICOS. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros alumnos hacia la materia, bien sea esta de lengua para fines profesionales, lengua extranjera o cualquier otra.

METODOLOGÍA DEL TRABAJO POR SUBFASES. La base del trabajo por sub fases en las técnicas Libre, Espalda, Braza y Mariposa corre por el tipo de enseñanza acuática teniendo la misma cuatro momentos fundamentales como son, Fuera del agua, Dentro del agua con apoyo fijo, Dentro del agua con apoyo móvil y Movimiento completo.

MODELO INTEGRADO DE ENSEÑANZA EN EL MEDIO ACUÁTICO. Modelo integrado de enseñanza en el medio acuático a través de la utilización del juego, consistente en una adecuación de los procesos de enseñanza a los procesos de aprendizaje de los alumnos y que se materializaría a través de propuestas que favorezcan una práctica vivenciada y con diferentes niveles de ejecución y de solución motriz.

NATACIÓN. Movimiento y/o desplazamiento a través del agua mediante el uso de las extremidades corporales y por lo general sin utilizar ningún instrumento artificial. La natación es una actividad que puede ser útil y recreativa.

Sus usos principales son el baño refrescarse para combatir el calor, buceo, pesca submarina, salvamento acuático, actividad lúdica, ejercicio y deporte.

PSICOMOTRICIDAD. Puede ser entendida como una función del ser humano que sintetiza psiquismo y motricidad, con el fin de permitir al individuo adaptarse de manera flexible y armoniosa al medio que le rodea.

TRABAJO INDIVIDUAL. Trabajos realizados por cada alumno con ayuda de medios auxiliares o sin ayuda.

TRABAJO EN PAREJAS. Con formaciones donde se apoya dos alumnos entre sí. Ejemplo de ejercicios realizados: flotación ventral con ayuda.

TRABAJO GRUPAL. Se utilizó para realizar ejercicios, con participación de más de 4 alumnos, ejemplo de ellos: Estrella ventral (flotación ventral alumnos agarrados de las manos formando un círculo).

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN

TIPO

El presente trabajo responde al tipo de investigación aplicada y se pretende demostrar el programa de juegos lúdicos en el aprendizaje de los fundamentos técnicos del estilo crawl de la natación en alumnos del 1º "A" de secundaria de la Institución Educativa El Amauta José Carlos Mariátegui, Huánuco-2016.

NIVEL: Investigación Explicativa

Es de nivel explicativo porque la investigación está orientada a demostrar el efecto del programa en el desarrollo de los aprendizajes de los fundamentos técnicos de la natación.

3.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

De acuerdo al: (Pretest y Posttest con un solo grupo). Los diseños experimentales son propios de la investigación cuantitativa, son cuasi impensables para el enfoque cualitativo, es decir, al menos en el principio del estudio o antes de la inmersión inicial en el campo o contexto de la investigación. El diseño cuasi-experimental manipula deliberadamente al menos una variable independiente

para observar su efecto con una o más variables dependiente. En los diseños cuasi-experimentales los sujetos no se asignan al azar a los grupos ni se emparejan, sino que dichos grupos ya estaban formados antes del experimento, son grupos intactos (la razón por la que surgen y la manera como se forman fue independiente o parte del experimento) por ejemplo los grupos escolares que existen ya estuvieron formados con anterioridad al experimento y cada uno de ellas constituye un grupo experimental.

Por lo tanto, en trabajo de investigación es de nivel experimental en su variable cuasi experimental, cuyo diseño metodológico corresponde al siguiente esquema**.**

G.E. O_1---------X----------O_2

DONDE

G.E. Grupo Experimental

X: aplicación de variable independiente

O1: Pretest aplicada antes de **X**

O2: Postest aplicada después de **X**

3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.3.1. POBLACION

La población está constituida por 133 alumnos del 1° grado de educación secundaria en la Institución Educativa El Amauta José Carlos Mariátegui, Huánuco distribuida de la siguiente manera.

CUADRO N°01: Población

GRADOS Y SECCIONES	SEXO		TOTAL
	VARONES	MUJERES	
1° A	16	12	28
1° B	11	18	29
1º C	14	15	29
1º D	15	10	25
1º E	13	9	22
TOTAL			**133**

FUENTE: Nómina de matrícula – 2016
ELABORACIÓN: tesistas

3.3.2. MUESTRA

La muestra se conformó teniendo en consideración a los 28 alumnos entre mujeres y varones de acuerdo a la nómina de matrícula 2016.

Se seleccionó la muestra siendo los alumnos y alumnas del 1º “A” como grupo experimental

La forma de elegir la muestra fue **NO PROBABILÍSTICO** a elección del investigador.

CUADRO N°02: MUESTRA

GRADOS Y SECCIONES	SEXO		TOTAL
	VARONES	MUJERES	
1° A (Grupo Experimental)	16	12	28
TOTAL			**28**

ELABORACIÓN: tesistas

3.4. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Observación sistemática a los aplicada a los alumnos	• Sesiones • Guía de observación
PROCESAMIENTOS DE DATOS	**Pretest y Postest**
Observación: Es un procedimiento empírico básico, su objetivo es determinar las propiedades un hecho actual.	• Lista de cotejo (pre y postest) Se evaluara a los alumnos antes y después de la aplicación del programa de juego.

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Cuadros estadísticos	• Cuadro estadístico • Tabulación de datos

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
• Análisis de medida de tendencia central.	• Fórmula de media aritmético
• “t” de estudios.	• Formula estadística del “t” de estudio

3.5. TÉCNICAS DE PROCESAMIENTOS Y ANÁLISIS DE DATOS

El procesamiento estadístico mediante Excel y minitap, se logra por medio de la información obtenida para la cual se recurre al uso de la estadística aplicada y la estadística inferencial. La **estadística aplicada** nos permite describir y resumir las observaciones que comienza con los variables y después aplicamos reglas para determinar cómo habrán de expresarse esas variables en forma numérica. Mientras que la **estadística inferencial** consiste en pasar de una parte al todo: La inferencia estadística es un procedimiento mediano el cual se estiman los parámetros, es decir las características de la población, a partir de la estadística, o caracteres de nuestros. De ahí que calculamos:

a) **La Moda:** La mayor frecuencia de resultados o puntuaciones.
b) **La Mediana:** Es el valor que se divide en dos partes de resultados
c) **La Media**: Es la suma de todas las listas y se divide el número de participantes.

MEDIDAS PARA LA DISPERSIÓN

a) **Varianza:** Que nos permitió conocer la variación del conjunto de datos.
b) **Desviación Estándar:** Nos permitió conocer en qué medida es grupo es homogéneo.
c) Para la prueba de hipótesis se utilizó la “t” de student.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1 PRESENTACIÓN E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Luego de haber aplicado los instrumentos, se realizó el procesamiento de los resultados, la misma que se hizo considerando las escalas de calificación de los aprendizajes en la Educación Básica Regular.

CUADRO Nº 03

ESCALAS DE CALIFICACIÓN DE LOS APRENDIZAJES EN LA EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR

ESCALAS DE CALIFICACIÓN		NOTAS
EN INICIO	C	$[00;10]$
EN PROCESO	B	$[11;13]$
LOGRO PREVISTO	A	$[14;17]$
LOGRO DESACATO	AD	$[18;20]$

Fuente: DCN 2009, pg. 53
Elaboración: Tesistas

CUADRO Nº 04

MUESTRA CONFORMADA POR LOS ALUMNOS DEL 1° GRADO "A" DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

EL AMAUTA JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI

RELACIÓN DE ALUMNOS DEL 1° GRADO "A" DE EDUC. SECUNDARIA		
Nº	**APELLIDOS Y NOMBRES**	**EDAD**
1	ABAD LOYOLA, Michel Hernán	**12**
2	ALVA PALOMINO, Jesús francisco	**13**
3	BERROSPI CAMPOS, Drusila Yumara	**13**
4	BRAVO RIOS, Ernesto Noé	**11**
5	BRAVO SILVA, Marielizabeth	**12**
6	BRIOSO RAMOS, Gianelly Xiomara	**13**
7	CAMPOS ROJAS, Andy Harol	**12**
8	CASTRO FERRER, Josep Razinger	**12**
9	CHAGUA REQUIZ, Mathius Zaid	**12**
10	CHUICA PAJUELO, Estrella	**12**
11	CLAUDIO MUCHA, Lenardo Luis	**12**
12	ESPINOZA FUENTES, Yesica Victoria	**12**
13	ESPINOZA NUÑEZ, Miguel Angel	**12**
14	GONZALES QUIJANO, Juan Carlos	**12**
15	KAQUI PALOMINO, Enereida Milagros	**13**
16	MALPARTIDA VILLANUEVA, Carlos Adolfo	**13**
17	MANUEL PACAYA, Jose Franccesco	**12**
18	MARQUEZ PONCE, Jose Luis	**12**
19	MAXIMILIANO ORTIZ, Mishell Jazmin	**12**
20	MORENO CUICAPUZA, Sarai Madai	**12**
21	PALMA BARRENECHEA, Hans Hahn	**13**
22	PONCE ESTELA, Sheyla	**13**
23	QUIROZ RAMIREZ, Angela Yaneli	**13**
24	QUISPE CRUZ, Jefferson Roberto	**12**
25	SUSANIVAR PUENTE, Estip Arquimedes	**12**
26	TEODORO URETA, Manolo Alfayed	**12**
27	TORIBIO COLQUI, Abigail Ester	**13**
28	VELA RAFAEL, Shumara Miraya	**11**

Fuente: Nómina de matrícula del 1° Grado "A" - 2016.

CUADRO N° 05

RESULTADOS DE LA PRUEBAS DE ENTRADA Y SALIDA
GRUPO EXPERIMENTAL

Nº DE ORDEN	GENERO	EDAD	PRE TES	POST TEST
1	M	12	5	17
2	M	13	5	18
3	F	13	5	17
4	M	11	11	19
5	F	12	5	17
6	F	13	5	17
7	M	12	7	17
8	M	12	12	17
9	M	12	7	18
10	F	12	5	18
11	M	12	5	18
12	F	12	5	18
13	M	12	10	17
14	M	12	5	18
15	F	13	11	19
16	M	13	5	17
17	M	12	5	19
18	M	12	5	20
19	F	12	5	17
20	F	12	5	18
21	M	13	5	18
22	F	13	5	18
23	F	13	5	16
24	M	12	5	20
25	M	12	11	17
26	M	12	10	19
27	F	13	5	17
28	F	11	5	17
Suma			179	498
Promedio			6,39	17,79

Fuente: Registro Auxiliar.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS OBTENIDOS

Luego de aplicado las pruebas de entrada y salida (pretest y postest) respecto a la aplicación del PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE DE LOS FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL ESTILO CRAWL DE LA NATACIÓN EN ALUMNOS DEL 1er grado "A" de educación secundaria de la Institución Educativa El Amauta José Carlos Mariátegui, se puede observar que los puntajes obtenidos por cada integrante de la muestra de estudio, El cuadro traduce de manera cuantitativa los resultados de la evaluación tanto antes de la aplicación de la variable independiente: PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS como luego de aplicado el experimento fijado. Mientras la suma de los resultados al aplicar el pretest se obtiene el puntaje de 179, luego de aplicado el experimento, se obtiene la suma de 498. Como promedio o media proporcional, el pretest arroja 6,39 y la prueba de salida o postest arroja 17,79.

CUADRO N°06

ESTADÍGRAFOS DEL PRETEST Y POSTEST RESPECTO AL PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE DE LOS FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL ESTILO CRAWL EN LOS ALUMNOS DEL 1° "A" DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL AMAUTA JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI

ESTADÍGRAFOS	***PRETEST***	***POSTEST***
Media	*6,39*	*17,79*
Error típico	*0,46*	*0,19*
Mediana	*5*	*18*
Moda	*5*	*17*
Desviación estándar	*2,44*	*0,99*
Varianza de la muestra	*5,95*	*0,99*
Curtosis	*0,23*	*0,02*
Coeficiente de asimetría	*1,40*	*0,71*
Rango	*7*	*4*
Mínimo	*5*	*16*
Máximo	*12*	*20*
Suma	*179*	*498*
Cuenta	*28*	*28*

Fuente: Resultados del pretest y postest

Elaboración: tesistas

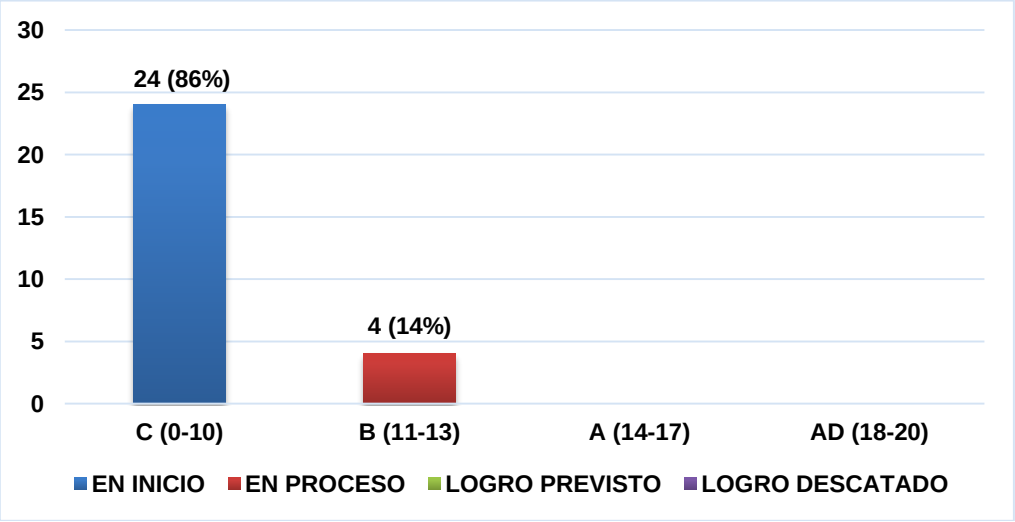
CUADRO Nº 07

RESULTADOS DEL PRETEST GRUPO EXPERIMENTAL RESPECTO AL PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE DE LOS FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL ESTILO CRAWL EN LOS ALUMNOS DEL 1° "A" DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL AMAUTA JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI 2016

NIVEL DE APRENDIZAJE		NOTAS	fi	hi	%
EN INICIO	C	0 - 10	24	0,86	86
EN PROCESO	B	11-13	4	0,14	14
LOGRO PREVISTO	A	14 - 17	0	0,00	0
LOGRO DESTACADO	AD	18 - 20	0	0,00	0
TOTAL			28	1,00	100

GRÁFICO Nº 01

RESULTADOS DEL PRETEST GRUPO EXPERIMENTAL RESPECTO AL PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE DE LOS FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL ESTILO CRAWL EN LOS ALUMNOS DEL 1°"A" DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL AMAUTA JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI 2016



INTERPRETACIÓN:

El cuadro Nº 07 y el gráfico Nº 01 nos muestran los resultados del pre test respecto al programa de juegos lúdicos en el aprendizaje de los fundamentos técnicos del estilo crawl en los alumnos del 1° “A” de secundaria de la Institución Educativa El Amauta José Carlos Mariátegui 2016, de lo que se resalta los siguientes:

El 86% de los estudiantes ubican en la escala más bajo de calificación **en inicio,** con notas que van de 0 a 10, mientras que el 14% de los alumnos se ubica en la calificación en proceso, con notas que van de 11-13.

Tomando en cuenta el cuadro N°4 donde se promedia la Nota total de la sección que es de **6,39** que entra en la clasificación **en inicio.**

Por lo que se asume que los alumnos del 1° “A” (Grupo experimental) antes de la aplicación del programa de juegos lúdicos en el aprendizaje técnico del estilo crawl, tienen un promedio de **C.**

También se evidencia que los alumnos no tienen dominio técnico del estilo crawl en la natación lo que responde al primer problema específico planteada.

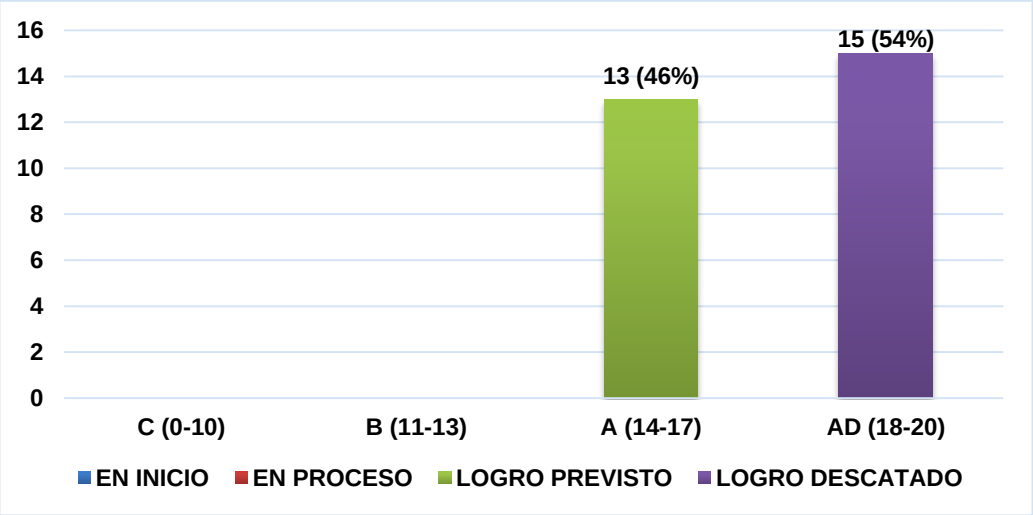
CUADRO Nº 08

RESULTADOS DEL POSTEST GRUPO EXPERIMENTAL RESPECTO AL PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE DE LOS FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL ESTILO CRAWL EN LOS ALUMNOS DEL 1° "A" DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL AMAUTA JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI 2016

NIVEL DE APRENDIZAJE		NOTAS	fi	hi	%
EN INICIO	C	0 - 10	0	0,00	0
EN PROCESO	B	11-13	0	0,00	0
LOGRO PREVISTO	A	14 - 17	13	0,46	46
LOGRO DESTACADO	AD	18 - 20	15	0,54	54
TOTAL			28	1,00	100

GRÁFICO Nº 03

RESULTADOS DEL POSTEST GRUPO EXPERIMENTAL RESPECTO AL PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE DE LOS FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL ESTILO CRAWL EN LOS ALUMNOS DEL 1° "A" DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL AMAUTA JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI 2016



INTERPRETACIÓN:

El cuadro Nº 08 y el gráfico Nº 03 nos muestran los resultados del pre test del grupo experimental respecto a la programa de juegos lúdicos en el aprendizaje de los fundamentos técnicos del estilo crawl en los alumnos del 1° grado “A” de educación secundaria de la Institución Educativa El Amauta José Carlos Mariátegui 2016, de lo que se resalta los siguientes:

El 46% de los estudiantes ubican en la escala de calificación en logro previsto, con notas que van de 14 a 17, mientras que el 54% de los estudiantes Se ubica en la calificación logro destacado, con notas que van de 18-20.

Tomando en cuenta el cuadro N°4 donde se promedia la Nota total de la sección que es de **17,79** que entra en la clasificación logro destacado

Los resultados muestran que en los estudiantes del 1° “A” (Grupo experimentar) hubo un gran avance respecto a la técnica del estilo crawl mostrada en el pretest, puesto que la mayoría se ubicó en la escala en **logro destacado** con tendencia a seguir mejorando, demostrando que el programa aplicado tuvo su efecto positivo.

Por lo que se asume que los estudiantes del 1° “A” (Grupo de control) tienen un promedio de **AD**.

También se evidencia que los alumnos tienen dominio técnico del estilo crawl en la natación más alto que antes de la aplicación que responde al tercer problema específico planteada.

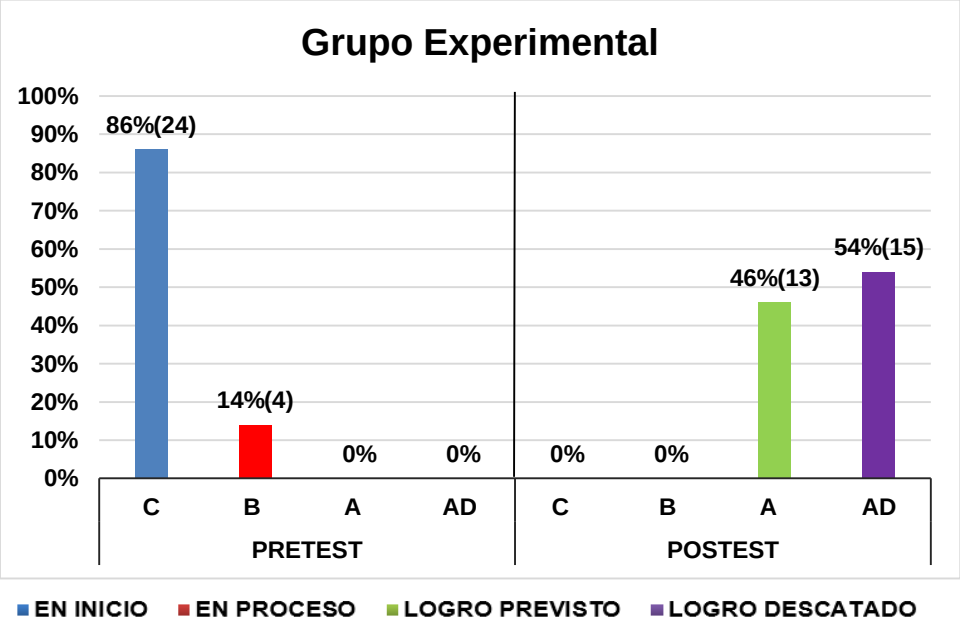
CUADRO Nº 09

RESULTADOS COMPARATIVOS DEL PRETEST Y POSTEST RESPECTO AL PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE DE LOS FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL ESTILO CRAWL EN LOS ALUMNOS DEL 1° "A" DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL AMAUTA JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI 2016

ESCALAS DE CALIFICACIÓN		NOTAS	PRETEST		POSTEST	
			fi	%	fi	%
En Inicio	C	00 – 10	24	86	0	0
En Proceso	B	11 – 13	4	14	0	0
Logro Previsto	A	14 – 17	0	0	13	46
Logro Destacado	AD	18 – 20	0	0	15	54
TOTAL			28	100	28	100

GRAFICO Nº 05

RESULTADOS COMPARATIVOS DEL PRETEST Y POSTEST RESPECTO AL PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE DE LOS FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL ESTILO CRAWL EN LOS ALUMNOS DEL 1° "A" DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL AMAUTA JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI 2016



INTERPRETACIÓN:

El cuadro Nº 09 y el gráfico Nº 05 nos muestran los resultados comparativos del pretest y postest de grupo experimental de lo que se resalta los siguientes:

El 85% en el pretest y solo el 0% en el postest del total de unidades de análisis representado por 24 y 0 estudiantes respectivamente se ubican en la escala **en inicio** con notas que van de 0 a 10.

El 14% en el pretest y solo el 0% en el postest del total de unidades de análisis representado por 4 y 0 estudiantes respectivamente se ubican en la escala **En proceso** con notas que van de 11 a 13.

El 0% en el pretest y solo el 46% en el postest del total de unidades de análisis representado por 0 y 13 estudiantes respectivamente se ubican en la escala **Logro previsto** con notas que van de 14 a 17

El 0% en el pretest y solo el 54% en el postest del total de unidades de análisis representado por 0 y 15 estudiantes respectivamente se ubican en la escala **logro destacado** con notas que van de 18 a 20

Teniendo en cuenta en Cuadro N°5 donde los promedios de la sección son Pretest 6,34 y el Postest 17,79 se observa una mejora significativa en el a aprendizaje de los estudiantes demostrando que el programa aplicado tuvo su efecto positivo.

4.2 PRUEBA DE LA HIPÓTESIS.

Sometemos a prueba la hipótesis planteada que permitirá darle el carácter científico a la presente investigación.
Para tal efecto se ha considerado los siguientes criterios:

a) Determinación si la prueba es unilateral o bilateral

La hipótesis alterna indica que la prueba es unilateral con cola a la derecha, porque se trata de verificar solo una probabilidad:

$$\mu_{pos} > \mu_{pre} \qquad \text{ó} \qquad \mu_{pos} - \mu_{pre} > 0$$

b) Determinación del nivel de significancia de la prueba

Se asume el nivel de significancia de **5%**, por lo que se admite una probabilidad de **0,05** de rechazar la $\mathbf{H_0}$ a pesar de ser verdadera; cometiendo por lo tanto el error de tipo I. La probabilidad de no rechazar $\mathbf{H_0}$ es de **0,95**.

c) Determinación de la distribución muestra de la prueba.

Teniendo en cuenta el texto de "*Estadística descriptiva e inferencial" de Manuel Córdova Zamora;* el estadístico de prueba adecuado para este caso es la t de Student con (n-1) grados de libertad, el mismo que se ajusta a la diferencia entre dos medias independiente con observaciones aparejadas.

d) Esquema de la Prueba.

En la distribución t de Student, para el nivel de significación de **5%**, el nivel de confianza es del **95%**; el coeficiente crítico o coeficiente de confianza para la prueba unilateral de cola derecha con [n - 1 = 28 - 1 = 27] grados de libertad es:

t = 1,70

=> RC= {t > 1,70}

Dónde:

t : coeficiente crítico

RC: Región Crítica

e) Cálculo del Estadístico de la Prueba

Calculamos el estadístico de la prueba con los datos que se tiene mediante la siguiente fórmula: $t = \frac{\bar{d}}{\hat{S}_d / \sqrt{n}}$, que se distribuye según una t-Student con n - 1 = 27 grados de libertad.

Dónde:

d_i : Diferencia de promedios, respecto a los resultados finales y resultados al inicio.

d_i^2: Cuadrado de las diferencias

$$\hat{S}_d = \sqrt{\frac{\sum d^2 - n(\bar{d})^2}{n-1}}$$

f) Formulación de la Hipótesis

H_i: El programa de Juegos Lúdicos influye significativamente en aprendizaje de los fundamentos técnicos del estilo crawl de la natación en los alumnos del 1º "A" de secundaria de la Institución Educativa "EL AMAUTA" José Carlos Mariátegui, Huánuco-2016.

$$H_i: \quad \mu_{po} > \mu_{pr}$$

H_0: El programa de Juegos Lúdicos no influye significativamente en aprendizaje de los fundamentos técnicos del estilo crawl de la natación en los alumnos del 1º "A" de secundaria de la Institución Educativa "EL AMAUTA" José Carlos Mariátegui, Huánuco-2016.

$$H_0: \quad \mu_{po} \leq \mu_{pr}$$

Donde:

H_0 : Hipótesis Nula

H_i : Hipótesis de investigación

μ_{po} **:** Media poblacional posterior a la aplicación del programa de juegos lúdicos.

μ_{pr} **:** Media poblacional previo a la aplicación del programa de juegos lúdicos.

CUADRO N°14

g) Cálculo del Estadístico de la Prueba

Nº DE ORDEN	PRE TES	POST TEST	DIFERENCIA (di)	$(d)^2$
1	**5**	**17**	12	144
2	**5**	**18**	13	169
3	**5**	**17**	12	144
4	**11**	**19**	9	81
5	**5**	**17**	12	144
6	**5**	**17**	12	144
7	**7**	**17**	10	100
8	**12**	**17**	5	25
9	**7**	**18**	11	121
10	**5**	**18**	13	169
11	**5**	**18**	13	169
12	**5**	**18**	13	169
13	**10**	**17**	7	49
14	**5**	**18**	13	169
15	**11**	**19**	8	64
16	**5**	**17**	12	144
17	**5**	**19**	14	196
18	**5**	**20**	15	225
19	**5**	**17**	12	144
20	**5**	**18**	13	169
21	**5**	**18**	13	169
22	**5**	**18**	13	169
23	**5**	**16**	11	121
24	**5**	**20**	15	225
25	**11**	**17**	6	36
26	**10**	**19**	9	81
27	**5**	**17**	12	144
28	**5**	**17**	12	144
Suma	**179**	**498**	320	3828
Promedio	**6.39**	**17.79**	11.42	137

$$t = \frac{\bar{d}}{\hat{S}_d / \sqrt{n}}$$

$$\bar{d} = 11{,}42$$

$$\hat{S}_d = \sqrt{\frac{\sum d^2 - n(\bar{d})^2}{n-1}}$$

$$\hat{S}_d = \sqrt{\frac{3828 - 28(11{,}42)^2}{28-1}}$$

$$\hat{S}_d = 2{,}55$$

$$\boxed{\frac{\hat{S}_d}{\sqrt{n}} = \frac{2{,}55}{\sqrt{28}} = 0{,}483}$$

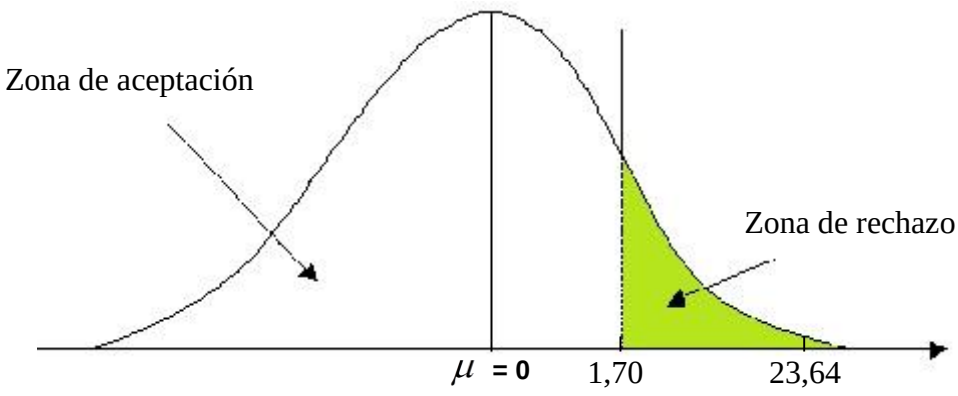
Entonces: $t = \frac{\bar{d}}{\hat{S}_d / \sqrt{n}}$

$$t = \frac{11{,}42}{0{,}483} = 23{,}64$$

Luego:

$$\mathrm{t} = 23{,}64$$

El valor de la t calculada 23,64 es mayor que la t crítica 1,70 en consecuencia se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis de investigación (H_i), es decir se tiene indicios suficientes para afirmar que la aplicación del programa de Juegos Lúdicos influye significativamente en aprendizaje de los fundamentos técnicos del estilo crawl de la natación en los alumnos del 1º “A” de secundaria de la Institución Educativa El Amauta José Carlos Mariátegui, Huánuco-2016.



Toma de decisiones

En la representación gráfica de la campana de Gauss, se observa que con un grado de libertad de 27 a un nivel de significancia de 0,05, le corresponde el valor crítico de “t” igual a 1,70 la misma que es menor que el valor de “t” calculada (23,64), es decir (1,70 < 23,64) observándose que el valor de la “t” calculada se encuentra dentro de la zona de rechazo. Por lo tanto rechazamos la hipótesis nula (Ho) y aceptamos la hipótesis de investigación (Hi)

COMENTARIO

- Los resultados obtenidos permiten vislumbrar el ascenso o incremento de los resultados después de aplicados los experimentos (variable independiente) en el tiempo fijado, donde los puntajes obtenidos en forma individual por los integrantes de la muestra, en comparación con el pre test existe ascenso o mejora de éstos.

- Asimismo, respecto al promedio o media proporcional obtenida antes y luego de la aplicación del experimento, se puede observar que al inicio se llega al puntaje de **6,4** y luego de aplicado se obtiene como promedio **17,8.**

- Como se puede observar, el cuadro permite comparar en forma resumida los resultados de las observaciones o evaluación realizada al programa de juegos lúdicos para el aprendizaje técnico del estilo crol en la natación.

Por tanto, la aplicación de los tratamientos nos trae resultados favorables los cuales se pueden observar en los resultados que presenta la muestra.

4.3 DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

En la presente investigación se trató de demostrar la influencia positiva que tiene los Aplicar juegos lúdicos en la enseñanza y aprendizaje del estilo crawl de la natación en los alumnos del nivel secundario y de acuerdo con los resultados encontrados en esta investigación reafirma las conclusiones de *Alvarez Carrillo Yovani Wilberto y otros* en su tesis **"APLICACIÓN DE LOS JUEGOS MOTORES COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES FÍSICAS BÁSICOS (FUERZA Y VELOCIDAD EN LOS ALUMNOS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE COLEGIO NACIONAL MARCOS DURÁN MARTEL, HCO-2003"**.donde se reafirma que la aplicación de juegos como estrategia metodología mejora significativamente el aprendizaje de los alumnos; Y también la tesis de *Aíra León, Jose Antonio y otros* en su tesis **"EL TECNOPOR COMO MATERIAL DIDÁCTICO EN EL APRENDIZAJE DE LA TÉCNICA DEL NADO ESTILO CRAWL EN LOS ALUMNOS DEL 2º GRADO DEL NIVEL SECUNDARIO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA AUGUSTO CARDICH PILLCOMARCA, HUÁNUCO-2008".** Se reafirma que la utilización de materiales didácticos en la natación ayuda significativamente en el aprendizaje didáctico de los alumnos de nivel secundario.

CONCLUSIONES

1) Se comprobó que el programa de juegos lúdicos tiene una influencia significativa en el aprendizaje de los fundamentos técnicos del estilo crawl de la natación en alumnos del 1º "A" de secundaria de la Institución Educativa El Amauta José Carlos Mariátegui donde se ve un gran aumento en la nota promedio de los alumnos.

2) Se ha verificado que el nivel aprendizaje técnico del estilo crawl de los alumnos del 1° "A" de secundaria antes de la aplicación de programa de jugos lúdicos se encuentra en la escala mas más baja "**En Inicio**" con un promedio de **6,39** lo que equivale a una nota de **C**.

3) Se cumple lo propuesto en la hipótesis y que el programa de juegos lúdicos en el aprendizaje de los fundamentos técnicos del estilo crawl de la natación en los alumnos del 1º "A" de secundaria de La Institución Educativa El Amauta José Carlos Mariátegui, se aplicó usando sesiones para aprender donde se tomaron en cuenta la respiración, la flotación, propulsión de piernas, la propulsión de brazos y la coordinación en las cuales se utilizaron juegos lúdicos y se observó una mejora en el aprendizaje de los alumnos.

4) Se ha verificado que el nivel aprendizaje técnico del estilo crawl de los alumnos del 1° “A” de secundaria después de la aplicación de programa de jugos lúdicos se encuentra en la escala más alta “**Logro Destacado**” con un promedio de **17,79** lo que equivale a una nota de **AD.**

SUGERENCIAS

1. A los futuros docentes de la escuela profesional de Educación Física de la UNHEVAL, quienes están cursando los últimos años de estudios; para que consideren como un referente esta investigación para profundizar sus trabajos mediante la aplicación del **programa de juegos lúdicos en el aprendizaje de los fundamentos técnico del estilo crawl de la natación en alumnos del 1º "A" de secundaria de La Institución Educativa El Amauta José Carlos Mariátegui, Huánuco-2016**; donde podrían profundizar con otros estilos de natación y aumentando el tamaño de la muestra con más instituciones educativas y más secciones que tengan a su disposición.
2. A los docentes de la I.E. **José Carlos Mariátegui** la utilización frecuente de los juegos lúdicos en el **aprendizaje de los fundamentos técnico del estilo crawl**, ya que esto permite a los estudiantes mejorar su resistencia y lograr una calidad de vida más activa al deporte y la salud, de manera especial para desarrollar la condición física en la práctica de **la natación**.
3. A los alumnos se les sugiere la práctica de los juegos lúdicos de los fundamentos técnicos del estilo crawl fuera de las horas de clase ya que la práctica de estos ayudara a mejorar la técnica del estilo crawl mientras te diviertes en la piscina

BIBLIOGRAFÍA

1. Alvarenga Flores, B. E. (2010). *Aplicación de un programa de juegos recreativos para la mejora de habilidades locomotrices en los alumnos del segundo ciclo del centro escolar republica del peru del municipio de mejicanos durante el año lectivo 2010.*
2. Alvares Carrillo, Y. (2003). *Aplicación de los juegos motores como estrategia metodológica para el desarrollo de las cualidades físicas básicas (fuerza, velocidad) en los alumnos del 2º grado de educación secundaria del Colegio Nacional "Marcos Duran Martel" de Huánuco - 2003.* Huánuco.
3. Alvares Ortiz, I. (2004). *Aplicación del blap para el desarrollo de la coordinación óculo manual del 1º año del colegio nacional General Velasco Alvarado Pillo Marca.*
4. Antonio, A. L. (2008). *El tecnopor como material didactico en el aprendizaje de la tecnica de nado estilo crawl en los alumnos del 2° grado del nivel secundario en la institucion educativa privada "Augusto Cardich Pillcomarca" Huánuco-2008".* Huánuco.
5. Bonilla, C. B. (2004). *Didáctica de la educación física de base Edición 2.*
6. Bonilla, C. B. (2004). *Juego, Educación y Moral.* Colombia: Kinesis Editorial.
7. Cajiao, F. (1996). *La piel del alma : cuerpo, educación y cultura.*
8. Congreso Panamericano de Educación Física. (1995). *Hacia el desarrollo Integral Equilibrado del Hombre.* Lima.
9. Domínguez La Rosa, P. y Espeso Gayte, E. (2003). *Bases fisiológicas del entrenamiento de la fuerza con niños y adolescentes.* Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte vol. 3.
10. Groos, k. (1902). *El juego como escuela de vida.*
11. Moreno J. A. y Gutiérrez, M. (1998). *Propuesta de un modelo comprensivo del.*
12. Moreno, J. A. (2001). *Juegos acuáticos educativos.* Barcelona: Inde.
13. Murcia, J. A. (2001). *Juegos acuáticos educativos : hacia una competencia motriz acuática (6-12 años).* Barcelona: Barcelona INDE 2001.
14. Luque y Palacio (1995). *Desarrollo psicológico y educación II.* España: Alianza Editorial.
15. Piaget, J. (1969). *Psicología y pedagogía.*
16. Rodrigo, P. M. (1999). *Educacion formacion institucional.*
17. Ruiz, L. M. (1999). *Control motor y competencia acuática en la infancia.*
18. Sampieri, H. (2000). *Metodología de la Investigación 5ta edición.* Mexico: Editorial Mexicana.
19. Schiller, F. (1795). *Cartas sobre la educación estética del hombre.*

WEBGRAFÍA

1. www.latindex.org.pe
2. http:// dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=22375
3. es.wikipedia.org/wiki/Estilo_libre
4. es.wikipedia.org/wiki/Estilo_libre
5. sports.specialolympics.org
6. deporte.uncomo.com
7. www.malagaentrena.com/estilo-crol.html
8. www.urundayuniversitario.com/1.5/index.php/natacion/100-estilo-crol
9. www.youtube.com/watch?v=hERlbYNonkQ

ANEXO

MATRIZ DE CONSISTENCIA

"PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE DE LOS FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL ESTILO CRAWL DE LA NATACIÓN EN ALUMNOS DEL 1º "A" DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL AMAUTA JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI HUÁNUCO-2016"

PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA	OBJETIVOS DEL ESTUDIO	HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN	MARCO TEÓRICO	VARIABLES DE ESTUDIO	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGIA
PROBLEMA GENERAL: **¿Cómo influye el programa de juegos lúdicos en el aprendizaje de los fundamentos técnico del estilo crawl de la natación en alumnos del 1º "A" de secundaria de la Institución Educativa El Amauta José Carlos Mariátegui, Huánuco-2016?** **PROBLEMA ESPECÍFICO** **a) ¿Cuál es el nivel de aprendizaje de los fundamentos técnico del estilo crawl de la natación en los alumnos 1º "A" de secundaria de La Institución Educativa El Amauta José Carlos Mariátegui antes de la aplicación del programa de juegos lúdicos?** **b) ¿Cuál es la estrategia más adecuada para mejorar el aprendizaje de los fundamentos técnicos de estilo crawl de la natación en los alumnos del 1º**	**OBJETIVO GENERAL:** **Conocer cómo influye el programa de programa de juegos lúdicos en el aprendizaje de los fundamentos técnico del estilo crawl de la natación en alumnos del 1º "A" de secundaria de la Institución El Amauta José Carlos Mariátegui, Huánuco-2016.** **OBJETIVOS ESPECÍFICOS:** **a) Conocer cuál es el nivel de aprendizaje de los fundamentos técnico del estilo crawl de la natación en los alumnos 1º "A" de secundaria de la Institución Educativa El Amauta José Carlos Mariátegui antes de la aplicación del programa de juegos lúdicos.** **b) Aplicar el programa de juegos lúdicos en el aprendizaje de los fundamentos**	**HIPÓTESIS GENERAL** **El programa de Juegos Lúdicos influye significativamente en aprendizaje de los fundamentos técnico del estilo crawl de la natación en los alumnos del 1º "A" de secundaria de la Institución Educativa El Amauta José Carlos Mariátegui, Huánuco-2016.** **HIPÓTESIS ESPECÍFICAS** **a) El nivel de aprendizaje técnico del estilo crawl de los alumnos del 1º "A" secundaria de la Institución Educativa El Amauta José Carlos Mariátegui antes de la aplicación del programa se encuentra nivel de inicio de aprendizaje.** **b) Aplicando el programa de juegos lúdicos propuesto es posible mejorar el aprendizaje de los fundamentos técnicos del estilo crawl de los alumnos del 1º "A" secundaria de la Institución Educativa El Amauta José Carlos Mariátegui.**	**ANTECEDENTES DE ESTUDIO** **Aplicación de los juegos motores como estrategia metodológica para el desarrollo de las capacidades físicas básicos (fuerza y velocidad en los alumnos de educación secundaria de colegio nacional Marcos Duran Martel. hco-2003** **El tecnopor como material didáctico en el aprendizaje de la técnica del nado estilo crawl en los alumnos del 2º grado del nivel secundario en la institución educativa privada "Augusto Cardich "Pillcomarca-Huánuco-2008.** **"Aplicación del blap para el desarrollo de la coordinación óculo manual del 1º año del colegio nacional General Velasco Alvarado Pillo Marca".** **Aplicación de un programa de juegos recreativos para la mejora de habilidades locomotrices en los alumnos del segundo ciclo del centro escolar republica del Perú del municipio de mejicanos durante el año lectivo 2010**	**VARIABLE INDEPENDIENTE** programa de juegos lúdicos	• **Expresión corporal** • **Comunicación y creatividad corporal** • **Habilidades locomotrices**	• Analizar los juegos para el estilo crawl. • Definir los juegos para el estilo crawl. • Aplicar los juegos Lúdicos para el aprendizaje del estilo crawl	**TIPO:** Investigación aplicada **NIVEL:** Investigación explicativa **DISEÑO DE INVESTIGACION** pretest – postest con un solo grupo
				VARIABLE DEPENDIENTE Fundamentos técnicos del estilo crawl	• **Posición del cuerpo.**	• Posición horizontal y plana. • Sin elevación de la cabeza. • Sin movimiento arriba debajo de la cadera. • Sin movimientos laterales del cuerpo.	
					• **Movimiento de Pies.**	• Tobillos extendidos y relajados. • Los pies no salen del agua. • Flexión correcta de las rodillas. • Sin separación lateral de las piernas.	

"A" de secundaria de la Institución Educativa El Amauta José Carlos Mariátegui? **c) ¿Cuál es el nivel de aprendizaje de los fundamentos técnico del estilo crawl de la natación en los alumnos del 1º "A" de secundaria de la institución educativa El Amauta José Carlos Mariátegui después de la aplicación del programa de juegos lúdicos?**	**técnico del estilo crawl de la natación en alumnos del 1º "A" de secundaria de la Institución Educativa El Amauta José Carlos Mariátegui, Huánuco-2016.** **c) Conocer cuál es el nivel de aprendizaje de los fundamentos técnico del estilo crawl de la natación en los alumnos del 1º "A" de secundaria de la Institución Educativa El Amauta José Carlos Mariátegui después de la aplicación del programa de juegos lúdicos**	**c) El nivel de aprendizaje del estilo crawl de los alumnos del 1º "A" secundaria de la Institución El Amauta José Carlos Mariátegui después de la aplicación del programa se encuentra el nivel más alto de aprendizaje.**	**BASES TEÓRICO CIENTÍFICAS** PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS JUEGOS LÚDICOS JUEGOS ACUÁTICOS EDUCATIVOS		**• Movimientos de los brazos.**	• La mano entra con el codo alto y frente al hombro • La mano sale por el muslo sin parada • Recobro con el codo y hombro elevados • Los brazos son espejos uno del otro	
					• Respiración.	• La cabeza gira a la vez que el cuerpo • Sin elevación o cabeceo de la cabeza para respirar • Respiración por la boca. • Expiración por la nariz.	
					Coordinación	• Coordina el batido de las piernas con las brazadas de los brazos. • Coordina la respiración con las brazadas.	

ANEXO N°2

Documentos administrativos

RESOLUCIÓN Nº 0827-2016-UNHEVAL/FCE-D

Cayhuayna, 18 de octubre de 2016

Visto la solicitud presentado por el (los) alumno(s) **Marino Gerardo RIVERA INOCENCIO**, de la Escuela Profesional de **Educación Física,** mediante el cual solicita la revisión y aprobación del Proyecto de Tesis Titulado: **"PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE DE LOS FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL ESTILO CRAWL DE LA NATACIÓN EN ALUMNOS DEL 1° "A" DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "EL AMAUTA" "JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI" HUÁNUCO-2016"**

CONSIDERANDO:

Que, con Resolución Nº 052-2016-UNHEVAL/CEU recibido el 02.SET.2016 se Proclama y Acredita a partir del 02 de setiembre del 2016 al 01 de setiembre del 2020, la elección del Dr. ANDRÉS AVELINO CÁMARA ACERO como Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación;

Visto el oficio N°045-2016-D7E-FCE-UNHEVAL, del Director del Instituto de investigación, informa que de acuerdo a las funciones asignadas, se ha procedido a la revisión del proyecto mencionado por los docentes de la Especialidad, quienes emiten opinión favorable para la aprobación;

Que, de acuerdo al Art. 16º del Reglamento Interno de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación;

Estando dentro de las atribuciones conferidas al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, en concordancia con la Ley Universitaria 30220;

SE RESUELVE:

1° **APROBAR** el Proyecto de Tesis Titulado **"PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE DE LOS FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL ESTILO CRAWL DE LA NATACIÓN EN ALUMNOS DEL 1° "A" DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "EL AMAUTA" "JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI" HUÁNUCO-2016",** Presentado por el (los) alumno (s) **Marino Gerardo RIVERA INOCENCIO,** la Escuela Profesional de **Educación Física,** de acuerdo a lo expuesto en los considerandos de la presente resolución.

2° **REMITIR** la presente Resolución a los interesados para los fines que estimen conveniente.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DECANO HUÁNUCO

Dr. ANDRÉS AVELINO CÁMARA ACERO
Decano
Facultad de Ciencias de la Educación

Distribución:
Interesados
Archivo

RESOLUCIÓN Nº 0719-2017-UNHEVAL/FCE-D

Cayhuayna, 02 de agosto de 2017

CONSIDERANDO:

Que, con Resolución Nº 052-2016-UNHEVAL/CEU recibido el 02.SET.2016 se Proclama y Acredita a partir del 02 de setiembre del 2016 al 01 de setiembre del 2020, la elección del Dr. ANDRÉS AVELINO CÁMARA ACERO como Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación;

Que, mediante Resolución N° 0827-2016-UNHEVAL/FCE-D, del 18/10/16, se aprueba el Proyecto de Tesis Titulada: "PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE DE LOS FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL ESTILO CRAWL DE LA NATACIÓN EN ALUMNOS DEL 1° "A" DE SECUNDARIA DE LA INSTITCUIÓN EDUCATIVA "EL AMAUTA" "JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI" HUÁNUCO-2016", presentada por el alumno **Marino Gerardo RIVERA INOCENCIO**, de la Escuela Profesional de Educación Física;

Que, con FUT Nº 0361496, de fecha 31/07/17, el alumno **Marino Gerardo RIVERA INOCENCIO** de la Escuela Profesional de Educación Física, solicitan incluir al alumno Giovanni Lorenz VALDIVIA GÓMEZ al Proyecto de tesis aprobada "PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE DE LOS FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL ESTILO CRAWL DE LA NATACIÓN EN ALUMNOS DEL 1° "A" DE SECUNDARIA DE LA INSTITCUIÓN EDUCATIVA "EL AMAUTA" "JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI" HUÁNUCO-2016";

Estando a las atribuciones conferidas al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, en concordancia con la Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto Reformado de la UNHEVAL.

SE RESUELVE:

1º **INCORPORAR** en la Resolución N° 0827-2016-UNHEVAL/FCE-D, del 18/10/16, que fue aprobado el Proyecto de Tesis Titulada: "PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE DE LOS FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL ESTILO CRAWL DE LA NATACIÓN EN ALUMNOS DEL 1° "A" DE SECUNDARIA DE LA INSTITCUIÓN EDUCATIVA "EL AMAUTA" "JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI" HUÁNUCO-2016", presentada por el alumno Marino Gerardo RIVERA INOCENCIO, al alumno Giovanni Lorenz VALDIVIA GÓMEZ de la Escuela Profesional de Educación Física.

2° **ESTABLECER** que el Proyecto de Tesis Titulada: "PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE DE LOS FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL ESTILO CRAWL DE LA NATACIÓN EN ALUMNOS DEL 1° "A" DE SECUNDARIA DE LA INSTITCUIÓN EDUCATIVA "EL AMAUTA" "JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI" HUÁNUCO-2016", estará integrada por los siguientes: Marino Gerardo RIVERA INOCENCIO y Giovanni Lorenz VALDIVIA GÓMEZ de la Escuela Profesional de Educación Física.

3º **DAR A CONOCER** la presente Resolución a los interesados para los fines que estimen conveniente.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DECANO HUÁNUCO

Dr. Andrés Avelino Cámara Acero
Decano

Distribución:
Interesados/Archivo

RESOLUCIÓN Nº 0594-2017-UNHEVAL-FCE/D
Cayhuayna, 23 de junio de 2017

Visto la solicitud N° 0361495, recibida con fecha 21/06/17, presentada por los alumnos: **Marino Gerardo RIVERA INOCENCIO, Giovanni Lorenz VADIVIA GOMEZ,** solicitando designación de asesor de tesis, al docente **Mg. Lolo PEREZ NAUPAY.**

CONSIDERANDO:

Que con Resolución Nº 052-2016-UNHEVAL/CEU recibido el 02.SET.2016 se Proclama y Acredita a partir del 02 de setiembre del 2016 al 01 de setiembre del 2020, la elección del Dr. ANDRÉS AVELINO CÁMARA ACERO como Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación;

Que de acuerdo al Art. 15° del Reglamento Interno de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación, aprobado con Resolución N° 0862-2007-UNHEVAL-R, es pertinente atender lo solicitado por el (los) interesado (s), con lo cual inician su trámite para optar el Título Profesional y contando con la autorización del docente **Mg. Lolo PEREZ NAUPAY;**

Estando dentro de las atribuciones conferidas al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, en concordancia con la Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto Reformado de la UNHEVAL.

SE RESUELVE:

1º **DESIGNAR** al Profesor **Mg. Lolo PEREZ NAUPAY,** como Asesor de Tesis, para la elaboración del Proyecto de Tesis colectiva titulada: "**PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE TÉCNICO DEL ESTILO CRAWL DE LA NATACIÓN EN LOS ALUMNOS DEL 1° "A" GRADO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "EL AMAUTA" JOSÉ CARLOS MARIATEGUI, HUÁNUCO-2016,** de los alumnos **Marino Gerardo RIVERA INOCENCIO, Giovanni Lorenz VADIVIA GOMEZ**, de la Escuela Profesional de Educación Física, por lo expuesto en los considerandos de la presente Resolución.

2º **DAR A CONOCER** la presente resolución a los interesados para los fines pertinentes.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DECANO HUÁNUCO

Dr. Andrés Avelino Cámara Acero
Decano

Distribución:
Asesor/Interesados/Archivo

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "EL AMAUTA" JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI DE PAUCARBAMBILLA COMPRENSIÓN DE LA UGEL HUÁNUCO , QUIEN AL FINAL SUSCRIBE:----------

HACE CONSTAR

Que, ***RIVERA INOCENCIO, Marino Gerardo*** estudiante de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional "Hermilio Valdizán" de Huánuco de la Especialidad de Educación Física ha realizado la aplicación del Proyecto Tesis titulado " Programa de Juegos Lúdicos en el Aprendizaje de los Fundamentos Técnicos del Estilo CRAWL de la Natación en estudiantes del 1ª "A" del Nivel Secundaria de la Institución Educativa "El Amauta" José Carlos Mariátegui de Paucarbambilla-2016". Labor que fue desarrollada con mucha eficiencia y responsabilidad.

Se expide la presente a petición del interesado para los fines que hubiera lugar.

Paucarbambilla, 24 de octubre de 2016.

I.E. "EL AMAUTA" DIRECCION AMAUTA MARIATEGUI

Mg. Marco A. Choque Montilla
DIRECTOR

ANEXO N°3

Nómina de matricula

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2016

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)

Código	1 0 0 0 0 1
Nombre de la DRE / UGEL	UGEL Huanuco

Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo

Número y/o Nombre	EI AMAUTA JOSE CARLOS MARIATEGUI			Gestión(7)	PGD
Código Modular	0 2 9 0 6 1 9	Característica(4)	-	Programa(8)	-
Resolución de Creación N°	R.M.N° 2241-72	Forma(5)	Esc		
Nivel/Ciclo(1)	SEC	Grado/Edad(3)	1	Sección(6)	A
Turno(9)	M				
Modalidad(2)	EBR	Nombre Sección (Solo Inicial)			

Periodo Lectivo

Inicio	07/03/2016	Fin	16/12/2016

Ubicación Geográfica

Dpto.	HUANUCO
Prov.	HUANUCO
Dist.	AMARILIS

Centro Poblado

PAUCARBAMBILLA

Datos del Estudiante

N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante(16)	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matrícula(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)	Institución Educativa de procedencia(15) Código Modular	Número y/o Nombre
1	DNI 7547790 1	ABAD LOYOLA, Michel Hernan	25	01	2004	H	I	P	SI	SI	C		NO		P	SI		0556406	106 ABRAHAM VALDELOMAR
2	DNI 7196150 0	ALVA PALOMINO, Jesus Francisco	24	12	2003	H	I	P	SI	SI	C		NO		S	SI		1220961	SANTA MARIA DE FATIMA
3	DNI 6000915 9	BERROSPI CAMPOS, Drusila Yumara	21	11	2003	M	I	P	SI	SI	C		NO		S	SI		1495092	33421
4	DNI 7314098 2	BRAVO RIOS, Ernesto Noe	03	10	2005	H	I	P	SI	SI	C		NO		P	SI			
5	DNI 7497205 5	BRAVO SILVA, Marielizabeth	07	11	2004	M	I	P	SI	SI	C		NO		S	SI		0624254	32927 MIRKO A. VALVERDE ALMEIDA
6	DNI 7160522 8	BRIOSO RAMOS, Gianelly Xiomara	01	09	2003	M	I	P	SI	SI	C		NO		S	SI		0288415	32008 SEÑOR DE LOS MILAGROS
7	DNI 6154639 8	CAMPOS ROJAS, Andy Harol	15	07	2004	H	I	P	SI	SI	C		NO		S	SI		0288605	32223 MARIANO DAMASO BERAUNI
8	DNI 7044985 5	CHAGUA REQUIZ, Mathius Zaid	10	05	2004	H	I	P	SI	SI	C	Q	NO		SP	SI		1409739	AUGUSTO CARDICH
9	DNI 7545557	CHUICA PAJUELO, Estrella	30	06	2004	M	I	P	SI	SI	C		NO		S	SI		0288605	32223 MARIANO DAMASO BERAUNI
10	DNI 7545232 0	ESPINOZA FUENTES, Yesica Victoria	26	07	2004	M	I	P	SI	SI	C		NO		S	SI		0624254	32927 MIRKO A. VALVERDE ALMEIDA
11	DNI 7394328	ESPINOZA NUÑEZ, Miguel Angel	17	06	2004	H	I	P	SI	SI	C		NO		S	SI		0623939	32925 RENE GUARDIAN RAMIREZ
12	DNI 7547573	GONZALES QUIJANO, Juan Carlos	14	06	2004	H	I	P	SI	SI	C		NO		S	SI		0358222	89506 EDUARDO FERRICK RING
13	DNI 7308624	KAQUI PALOMINO, Enereida Milagros	31	08	2003	M	I	P	SI	NO	C		NO			SI		0708458	MARIA DE LOS ANGELES
14	DNI 7647842 8	MALPARTIDA VILLANUEVA, Carlos Adolfo	02	06	2003	H	I	P	SI	SI	C		NO		P	SI			
15	DNI 7513704	MANUEL PACAYA, Jose Franccesco	15	05	2004	H	I	P	SI	SI	C		NO		S	SI		1367275	AURELIO BALDOR
16	DNI 7541900	MARQUEZ PONCE, Jose Luis	21	06	2004	H	I	P	SI	SI	C		NO		S	SI		0829358	2050 REPUBLICA DE ARGENTINA
17	0805104 5304081 0	MAXIMILIANO ORTIZ, Mishell Jazmin	27	07	2004	M	I	P	SI	SI	C		NO		S	SI			
18	DNI 7647319 9	MORENO CUICAPUZA, Sarai Madai	21	08	2004	M	I	P	SI	SI	C		NO		S	SI			
19	DNI 7522289 9	PALMA BARRENECHEA, Hans Hahn	22	11	2003	H	I	P	SI	SI	C	Q	NO		SE	SI			
20	DNI 6018532 5	PONCE ESTELA, Sheyla	11	11	2003	M	I	P	SI	SI	C		NO		P	SI		0288886	JAVIER PULGAR VIDAL
21	DNI 7595377	QUIROZ RAMIREZ, Angela Yaneli	03	11	2003	M	I	P	SI	SI	C		NO		P	SI		1113646	RAMON CASTILLA

(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, (EBE) 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: 1,2,3,4,5,6.
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 (sólo EBA) : (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 Matricula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (R) Repitente, (RE) Reentrante.
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, (Al) Aimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera

(13) Escolarid.de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior

(14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (OT) Otro
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) Nº de DNI o Cod. Del Est.: El Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

Nº Orden	D.N.I. o Código del Estudiante(6)	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante												Institución Educativa de procedencia(9)	
			Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matrícula(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
22	DNI 71910207	QUISPE CRUZ, Jefferson Roberto	22	07	2004	H	I	P	SI	SI	C		NO		S	SI		0288415	32008 SEÑOR DE LOS MILAGROS
23	DNI 77012956	SUSANIVAR PUENTE, Estip Arquimedes	23	05	2004	H	I	P	SI	SI	C		NO		S	SI		0624254	32027 MIRKO A. VALVERDE ALMEIDA
24	DNI 62152603	TEODORO URETA, Manolo Alfayed	04	07	2004	H	I	P	SI	SI	C		NO		S	SI			
25	DNI 72970482	TORIBIO COLQUI, Abigail Ester	12	09	2003	M	I	P	SI	SI	C		NO		SP	SI		1220961	SANTA MARIA DE FATIMA
26	DNI 73580909	VELA RAFAEL, Shumara Miraya	18	07	2005	M	I	P	SI	SI	C		NO		S	SI		0624254	32027 MIRKO A. VALVERDE ALMEIDA
27																			
28																			
29																			
30																			
31																			
32																			
33																			
34																			
35																			
36																			
37																			
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			

DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN HUÁNUCO
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL - HCO.
ÁREA DE GESTIÓN PEDAGÓGICA
UGEL HUÁNUCO
YONNY JULIO LEONIDRO HERMOSILLA
ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN II

19 ABR 2016

Resumen	
Hombres	14
Mujeres	12
Total	26

I.E. "EL AMAUTA J.C.M." SUB DIRECCIÓN ADMINISTRATIVA PAUCARBAMBILLA AMARILIS HUÁNUCO

SPINOZA TARAZONA, GABRIEL
Responsable de la matricula
Firma - Post Firma

I.E. "EL AMAUTA J.C.M." DIRECCIÓN PAUCARBAMBILLA AMARILIS HUÁNUCO

CHOQUE MANTILLA MARCO ANTONIO
Director (a) de la Institución Educativa
Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
RD Nº 113 - 2016	1	04	2016

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2016

El reporte de la 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://www.minedu.gob.pe/intranet. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL (Directiva para el desarrollo del año escolar 2014, R. M. 0622-2013 ED).
La I.E. remitirá una copia impresa a la UGEL, con la firma del Director.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE, UGEL)

Código	1 0 0 0 0 1
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL Huanuco

Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo

Número y/o Nombre	EL AMAUTA JOSE CARLOS MARIATEGUI			Gestión(7)	P
Código Modular	0 2 9 0 6 1 9	Característica(4)	-	Programa(8)	-
Resolución de Creación N°	R.M.N° 2241-72	Forma(5)	Esc		
Nivel/Ciclo(1)	SEC	Grado/Edad(3)	1	Sección(6)	A	Turno(9)	M
Modalidad(2)	EBR	Nombre Sección (Solo Inicial)			

Periodo Lectivo

Inicio	07/03/2016	Fin	16/12/2016

Ubicación Geográfica

Dpto.	HUANUCO
Prov.	HUANUCO
Dist.	AMARILIS
Centro Poblado	PAUCARBAMBILLA

Datos del Estudiante

N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante(16)	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matrícula(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)	Institución Educativa de procedencia(15) Código Modular	Número y/o Nombre
1	DNI 7 5 0 6 5 7 3	CALIXTO CHICLOTES, Haensli Araceli	09	04	2003	M	I	P	SI	SI	C		NO		S	SI		0 7 1 2 7 9 4	CARLOS NORIEGA JIMENEZ
2	DNI 7 1 5 9 9 4 1 2	CLAUDIO MUCHA, Lenardo Luis	13	04	2004	H	I	P	SI	SI	C		NO		S	SI		1 6 6 0 4 2 2	30765 JUAN SANTOS ATAHUALPA
3																			
4																			
5																			
6																			
7																			
8																			
9																			
10																			
11																			
12																			
13																			
14																			
15																			
16																			
17																			
18																			
19																			
20																			
21																			

DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN HUÁNUCO
DIRECTOR DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL - UGEL
JEFA DE GESTIÓN PEDAGÓGICA
UGEL HUANUCO
TORNY JULIO LEANDRO HERMOSILLA
ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN II

12 OCT 2016

(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.Basica Regular, (EBA) Educ.Basica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial, (EAD) Educ. a Distancia

(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: 1,2,3,4,5,6.
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. : Inicial :(U) Unidocente (PC) Polidocente Completo y
Primaria :(U) Unidocente, (PC) Polidocente Completo, (M) Multigrado y (PM) Polidocente Multigrado

(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 : (P) Pubico (PR) Privado

(8) Programa (sólo EBA) : (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 Matricula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (R) Repitente, (RE) Reentrante, (REI) Reingresante solo en el caso de EBA.

(11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro

(12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (Al) Aimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera

(13) Escolarid.de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior

(14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (OT) Otro.
En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco

(15) IE de procedencia : Sólo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.

(16) N° de DNI o Cod. DelEst: : El Cód. del Est. Se anotará 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 Matrícula(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
22																			
23																			
24																			
25																			
26																			
27																			
28																			
29																			
30																			
31																			
32																			
33																			
34																			
35																			
36																			
37																			
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			

Resumen	
Hombres	1
Mujeres	1
Total	2

L.E. "EL AMAUTA J.C.M." SUB DIRECCIÓN ADMINISTRATIVA PACCARAMBILLA AMARILIS HUÁNUCO

ESPINOZA TARAZONA, GABRIEL
Responsable de la matrícula
Firma - Post Firma

L.E. "EL AMAUTA J.C.M." DIRECCIÓN PACCARAMBILLA AMARILIS HUÁNUCO

CHUQUE MANTILLA MARCO ANTONIO
Director (a) de la Institución Educativa
Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
RD N° 133	23	04	2016

ANEXO N°4

Instrumento de recolección de datos

Encuesta antes de la aplicación de la tesis

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIA DE LA EDUCACIÓN
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA

Encuesta sobre dominio practico del estilo crawl a los alumnos del 1° de secundarios de Institución Educativa "EL AMAUTA" José Carlos Mariátegui

EL ESTILO CRAWL:
Es un estilo de natación que consiste en que uno de los brazos del nadador se mueve en el aire con la palma hacia abajo dispuesta a ingresar al agua, y el codo relajado, mientras el otro brazo avanza bajo el agua. Las piernas se mueven de acuerdo, a lo que en los últimos años ha evolucionado como patada oscilante, un movimiento alternativo de las caderas arriba y abajo con las piernas relajadas, los pies hacia adentro y los dedos en punta.

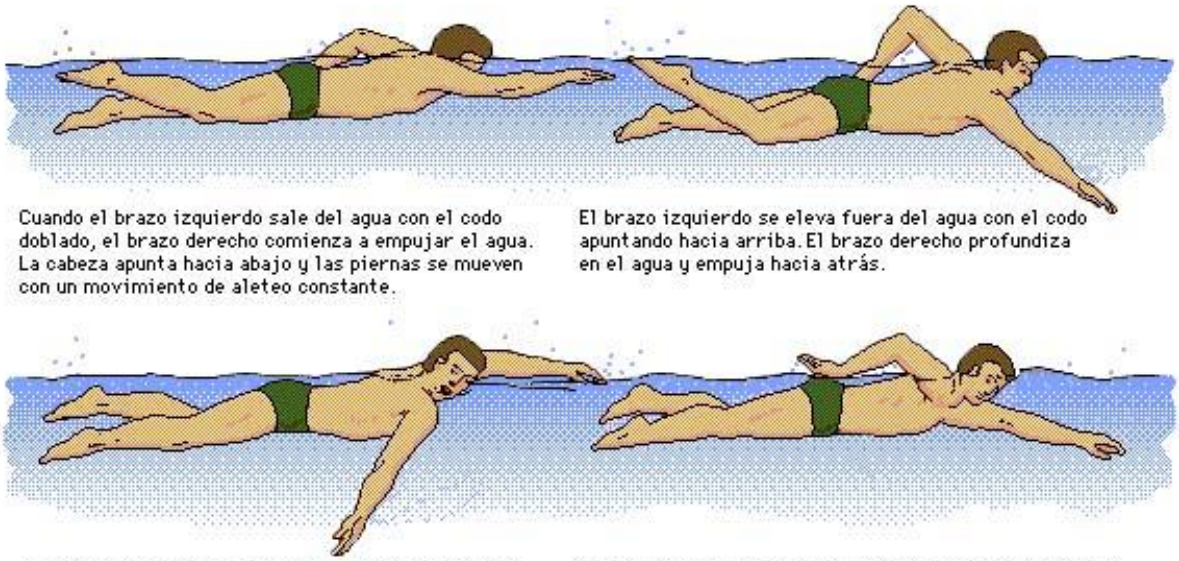


Ilustración de Microsoft

¿Usted sabe nadar con el estilo crawl?

a. Si
b. No

Pretest
Y
Postest

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA TECNICA DEL ESTILO CRAWL DE LA NATACION

Nombre:…….....
Grado:……..Sección:……Fecha:…

Punt.	POSICIÓN DEL CUERPO	SI	NO
(1)	1. Mantiene una posición horizontal y plana al deslizarse		
(1)	2. Nada con la posición correcta de la cabeza		
(1)	3. Realiza la propulsión de piernas mantiene la cadera elevada		
(1)	4. Nada sin hacer movimientos laterales del cuerpo		
	MOVIMIENTOS DE LOS PIES		
(1)	1. Realiza el batido de piernas con los tobillos extendidos y relajados.		
(1)	2. Realiza el batido de las piernas sin que los pies no salgan del agua.		
(1)	3. Realiza el batido de las piernas con una flexión correcta de las rodillas.		
(1)	4. Realiza el batido de piernas sin separarlas lateramente		
	MOVIMIENTO DE LOS BRAZOS		
(1)	1. Realiza la brazada la mano entra con el codo alto y frente al hombro		
(1)	2. Realiza la brazada la mano sale por el muslo sin parada		
(1)	3. Realiza la brazada el recobro es con el codo y con hombro elevados		
(1)	4. Realiza la brazada los brazos son espejos uno del otro		
	RESPIRACIÓN		
(1)	1. Cuando nada la cabeza gira a la vez que el cuerpo		
(1)	2. Cuando nada no hay elevación o cabeceo de la cabeza para respirar		
(1)	3. Cuando nada realiza la respiración por la boca.		
(1)	4. Cuando nada realiza la expiración por la nariz.		
	COORDINACIÓN		
(2)	1. coordina el batido de las piernas con la de los brazos.		
(2)	2. coordina la respiración con las brazadas.		
	TOTAL DE PUNTOS		

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIA DE LA EDUCACIÓN
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA

TITULO DE LA INVESTIGACIÓN

Programa de juegos lúdicos en el aprendizaje de los fundamentos técnicos del estilo crawl de la natación en alumnos del 1º "A" de secundaria de la institución educativa "EL AMAUTA" José Carlos Mariátegui, Huánuco-2016.

Instrumento a validar: Lista de cotejo para evaluar técnica del estilo crawl de la natación

NOMBRE COMPLETO DE LOS TESISTAS

Marino Gerardo Rivera Inocencio
Giovanni Lorenz Valdivia Gómez

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
OBJETIVIDAD	El instrumento de recolección de datos esta expresado con precisión y objetividad.			✓		
ORGANIZACIÓN	Los indicadores están planteados adecuadamente y están disgregados con precisión en sub indicadores.			✓		
SECUENCIA LÓGICA	Los indicadores y sub indicadores están elaborados con una secuencia lógica.			✓		
CONSISTENCIA	Los ítems del instrumento de recolección de datos responden al indicador y al sub indicador del tema de estudio			✓		
COHERENCIA	Los ítems del instrumento de recolección de datos tienen coherencia con la investigación.				✓	
METODOLOGÍA	Los ítems del instrumento de recolección de datos responden a la metodología de la investigación.			✓		
VALIDES DE CONTENIDO	Los ítems del instrumento de recolección tienen relación con los contenidos establecidos en los indicadores de estudios.			✓		
VALIDES DE CONSTRUCCIÓN	Los ítems están elaborados como pide los estándares de investigación.			✓		
VALIDES DE CRITERIO	Los ítems y los datos recogidos permiten clasificar en las categorías establecidas			✓		
VALIDES FORMAL	Los indicadores de recolección de datos están redactados de la manera adecuada según el contexto de estudio			✓		
PUNTAJE FORMAL				34	08	

CRITERIO DE PUNTAJE
DEFICIENTE: 2; REGULAR: 4; BUENO: 6; MUY BUENO: 8; EXCELENTE: 10
NOTA: El puntaje máximo es de 100 puntos, y se aprueba con la nota 60 para arriba

SUGERENCIA

.....
.....

APELLIDOS Y NOMBRES	Villanueva y Chang, Carlos Abelardo
GRADO ACADÉMICO	Maestría
ESPECIALIDAD	Educación Física
FECHA	31/08/2016

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN
HUÁNUCO
Mg. Carlos A. Villanueva y Chang
Esp. Educación Física
Firma de experto
DNI: 22417123

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIA DE LA EDUCACIÓN
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA

TITULO DE LA INVESTIGACIÓN

Programa de juegos lúdicos en el aprendizaje de los fundamentos técnicos del estilo crawl de la natación en alumnos del 1° "A" de secundaria de la institución educativa "EL AMAUTA" José Carlos Mariátegui, Huánuco-2016.

Instrumento a validar: Lista de cotejo para evaluar técnica del estilo crawl de la natación

NOMBRE COMPLETO DE LOS TESISTAS

Marino Gerardo Rivera Inocencio
Giovanni Lorenz Valdivia Gómez

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
OBJETIVIDAD	El instrumento de recolección de datos esta expresado con precisión y objetividad.				X	
ORGANIZACIÓN	Los indicadores están planteados adecuadamente y están disgregados con precisión en sub indicadores.			X		
SECUENCIA LÓGICA	Los indicadores y sub indicadores están elaborados con una secuencia lógica.				X	
CONSISTENCIA	Los ítems del instrumento de recolección de datos responden al indicador y al sub indicador del tema de estudio				X	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento de recolección de datos tienen coherencia con la investigación.				X	
METODOLOGÍA	Los ítems del instrumento de recolección de datos responden a la metodología de la investigación.					X
VALIDES DE CONTENIDO	Los ítems del instrumento de recolección tienen relación con los contenidos establecidos en los indicadores de estudios.					X
VALIDES DE CONSTRUCCIÓN	Los ítems están elaborados como pide los estándares de investigación.			X		
VALIDES DE CRITERIO	Los ítems y los datos recogidos permiten clasificar en las categorías establecidas			X		
VALIDES FORMAL	Los indicadores de recolección de datos están redactados de la manera adecuada según el contexto de estudio				X	
PUNTAJE FORMAL						

CRITERIO DE PUNTAJE
DEFICIENTE: 2; REGULAR: 4; BUENO: 6; MUY BUENO: 8; EXCELENTE: 10
NOTA: El puntaje máximo es de 100 puntos, y se aprueba con la nota 60 para arriba

SUGERENCIA
Es suficiente para su aplicación con un nivel del 78%

APELLIDOS Y NOMBRES	CONTRERAS CANTO OMAR H.
GRADO ACADÉMICO	MAGÍSTER
ESPECIALIDAD	EDUCACIÓN FÍSICA
FECHA	31/08/2016.

Mg. OMAR H. CONTRERAS CANTO
DOCENTE DE EDUCACIÓN FÍSICA
CPP Registro N° 1220904632

Firma de experto
DNI: 20904632.

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIA DE LA EDUCACIÓN
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA

TITULO DE LA INVESTIGACIÓN

Programa de juegos lúdicos en el aprendizaje de los fundamentos técnicos del estilo crawl de la natación en alumnos del 1° "A" de secundaria de la institución educativa "EL AMAUTA" José Carlos Mariátegui, Huánuco-2016.

Instrumento a validar: Lista de cotejo para evaluar técnica del estilo crawl de la natación

NOMBRE COMPLETO DE LOS TESISTAS

Marino Gerardo Rivera Inocencio
Giovanni Lorenz Valdivia Gómez

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
OBJETIVIDAD	El instrumento de recolección de datos esta expresado con precisión y objetividad.					X
ORGANIZACIÓN	Los indicadores están planteados adecuadamente y están disgregados con precisión en sub indicadores.					X
SECUENCIA LÓGICA	Los indicadores y sub indicadores están elaborados con una secuencia lógica.					X
CONSISTENCIA	Los ítems del instrumento de recolección de datos responden al indicador y al sub indicador del tema de estudio					X
COHERENCIA	Los ítems del instrumento de recolección de datos tienen coherencia con la investigación.					X
METODOLOGÍA	Los ítems del instrumento de recolección de datos responden a la metodología de la investigación.					X
VALIDES DE CONTENIDO	Los ítems del instrumento de recolección tienen relación con los contenidos establecidos en los indicadores de estudios.				X	
VALIDES DE CONSTRUCCIÓN	Los ítems están elaborados como pide los estándares de investigación.			X		
VALIDES DE CRITERIO	Los ítems y los datos recogidos permiten clasificar en las categorías establecidas				X	
VALIDES FORMAL	Los indicadores de recolección de datos están redactados de la manera adecuada según el contexto de estudio				X	
PUNTAJE FORMAL				6	24	60

CRITERIO DE PUNTAJE
DEFICIENTE: 2; REGULAR: 4; BUENO: 6; MUY BUENO: 8; EXCELENTE: 10
NOTA: El puntaje máximo es de 100 puntos, y se aprueba con la nota 60 para arriba

SUGERENCIA

.....
.....

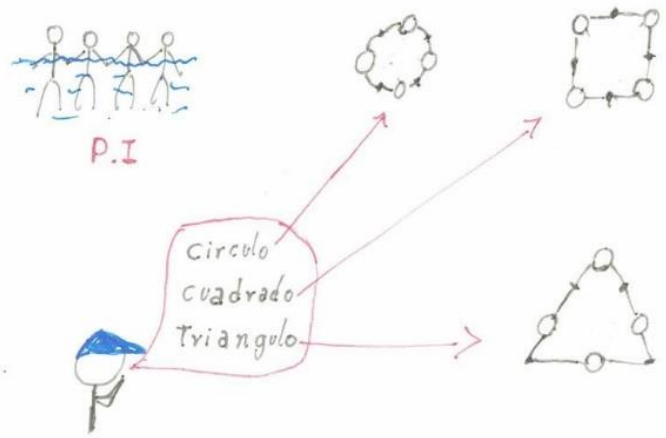
APELLIDOS Y NOMBRES	Lizana Zora, Alejandro	
GRADO ACADÉMICO	Magíster.	
ESPECIALIDAD	Educación Física.	..... Firma de experto
FECHA	31-08-16	DNI: 22407605

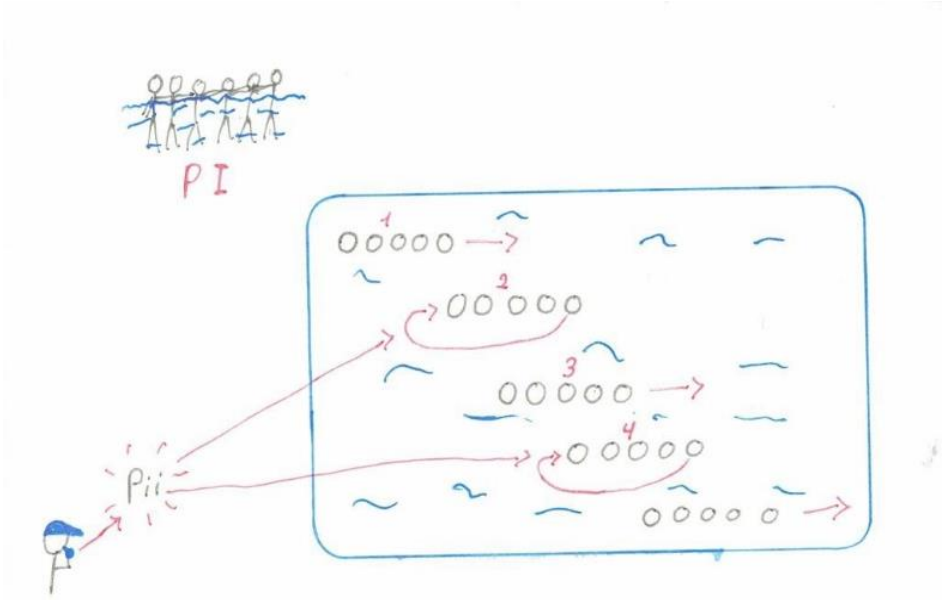
ANEXO N°5

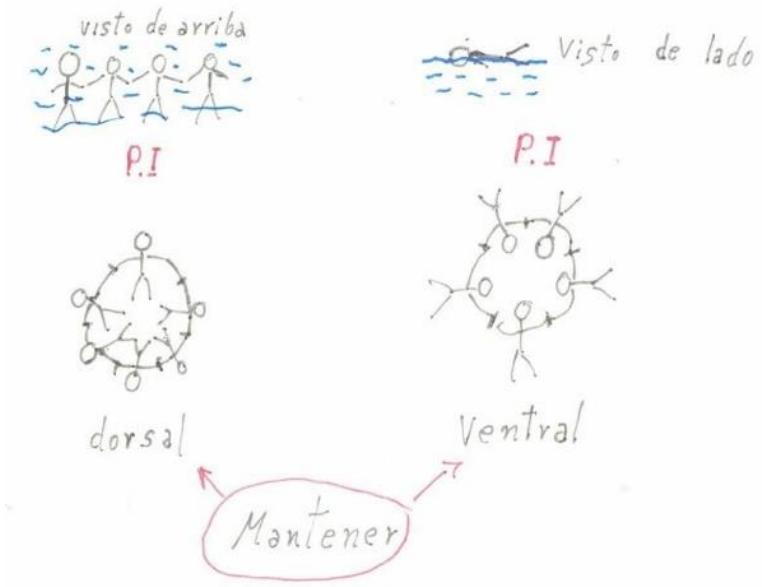
Aplicación del experimento

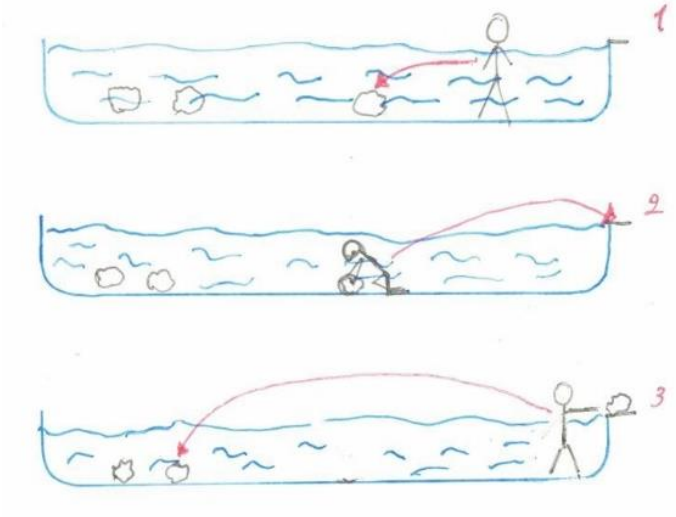
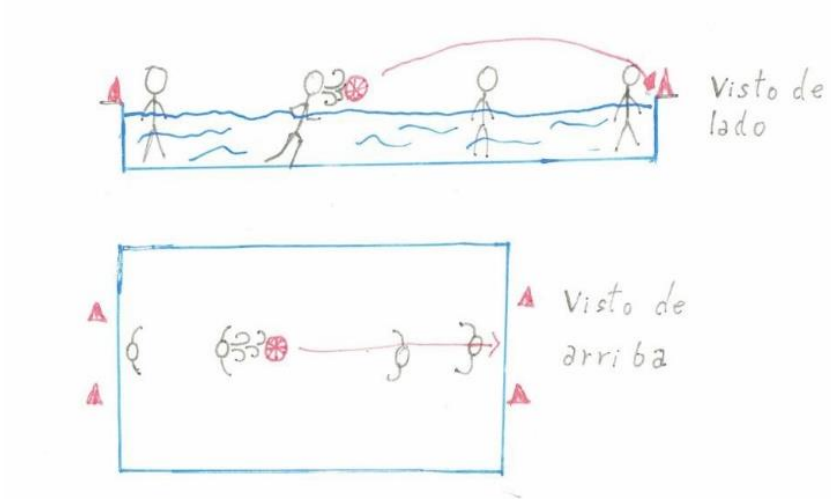
Programa de juegos lúdicos

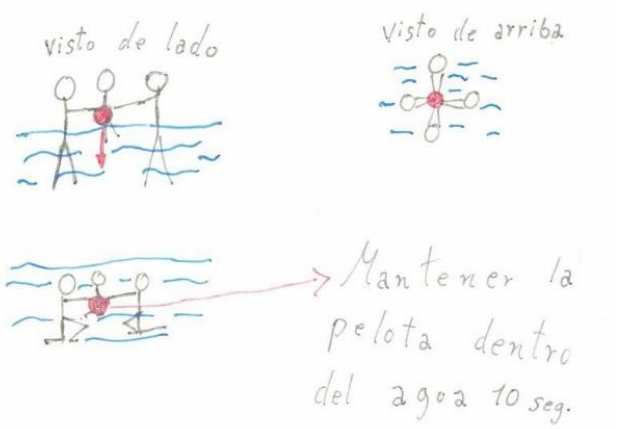
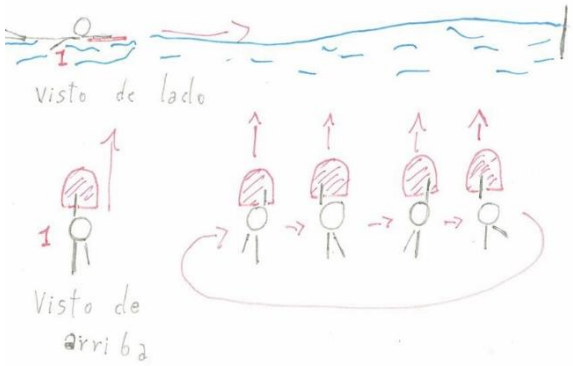
PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS PARA LA EL ESTILO CRAWL DE NATACION

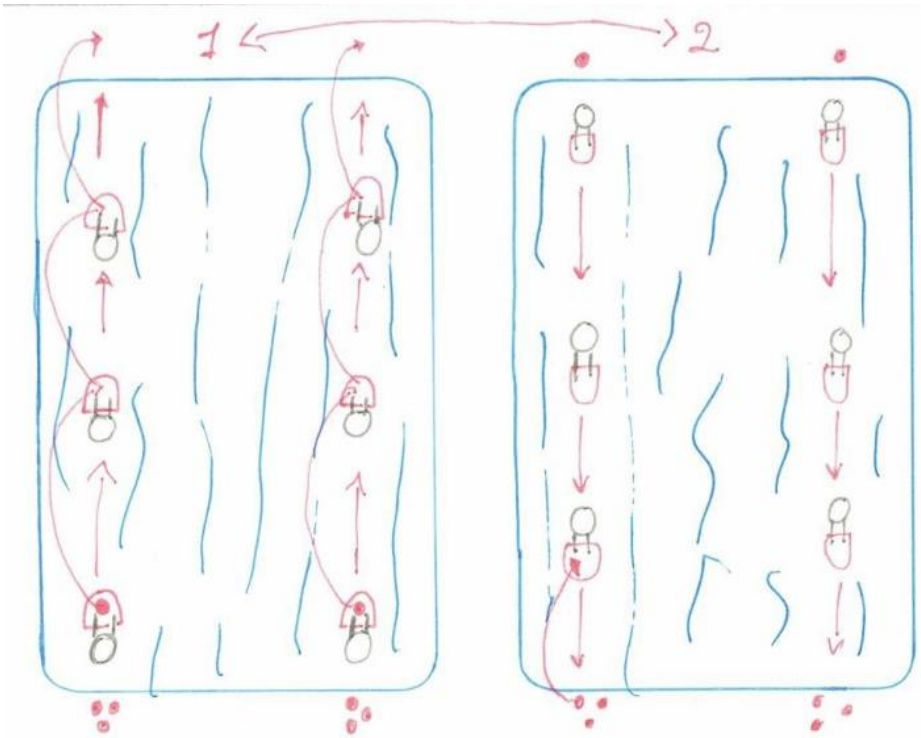
JUEGOS	OBJETIVOS
1°Clase Se realiza la prueba de entrada	Identificar en que nivel de conocimientos están entrando los alumnos
2° Clase **Activación fisiológica** **FILAS LOCAS.** Todos los alumnos formando una fila agarrados de las manos cuando el profesor diga una orden los alumnos deberán hacer lo que diga el profesor sin soltarse la mano salta, cuclillas, etc. **Desarrollo de clases** **FILAS LOCAS DENTRO DE LA PISCINA.** Todos los alumnos dentro de la piscina formando una fila agarrados de las manos en un espacio cuando el profesor diga una forma los alumnos deberán formar la forma que el profesor dijo: circula, cuadro, estrella, etc.  	Ayudar a los alumnos a familiarizarse con el agua y en el ambiente donde se realizaran las siguientes clases lo que ayuda a que los alumnos pierdan el miedo al agua.

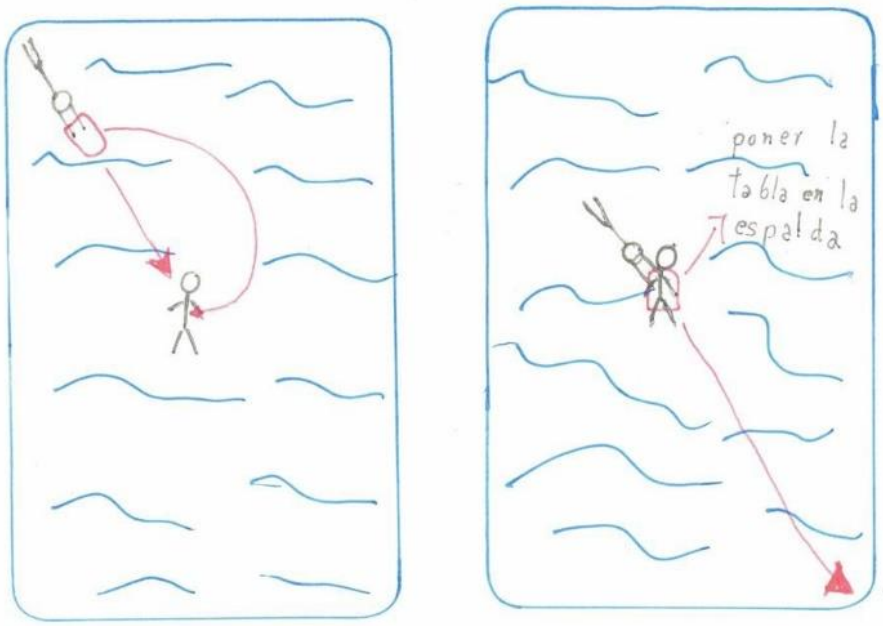
EL TREN DENTRO DE LA PISCINA. Todos los alumnos en una columna deberán avanzar por la piscina en forma de tren cuando el profesor toque el silbato el primero pasa al último y el segundo es el que guía al grupo así sucesivamente. **Variantes:** dos grupos carrera de un lado a otro sin soltarse; Varones contra mujeres  	
3° Clase **Activación fisiológica** **MANO MAGNÉTICA** Los niños se desplazan libremente por el espacio hasta escuchar la consigna “mano magnética”, entonces se forman parejas. Uno de la pareja coloca su mano a un palmo de la cara del otro, realizando movimientos lentos con la mano al mismo tiempo que el otro reproduce el movimiento con todo su cuerpo intentando guardar la distancia. Cuando el animador diga “a cargar las pilas” todos se vuelven a dispersar a la espera de volver a escuchar la consigna “mano magnética”.	Ayuda a los estudiantes a practicarla flotación ya que esto es de vital importancia a la hora de practicar cualquier estilo de nado

Desarrollo de clases **CIRCULO ACUÁTICO** En grupos grandes todos agarrados de las manos hacer flotación de cubito ventral y de cubito dorsal tratar de mantener las posiciones durante largo tiempo Variante: Formar diferentes figuras 	
4° Clase **Activación fisiológica** **CARRERA CON CRUCES.(activación fisiológica)** A la señal deberán desplazarse hasta el extremo contrario. De esta manera todos los niños se cruzarán en el centro, tratando de esquivar al resto de sus compañeros. Debemos advertirles para evitar riesgos de accidentes que hay que tratar de no chocarse. Para ello le daremos la consigna de que el que se toque con otro suma un punto. Gana el niño y el equipo que menos puntos obtenga **Desarrollo de clases** **RECOLECCIÓN** El profesor riega por la piscina las latas u objetos que no floten y los niños deben recolectar la mayor cantidad de latas u otros objetos posibles, los que irán colocando en el borde de la piscina.	Ayuda a los estudiantes a practicar la respiración y sumersión en la piscina mediante los juegos mencionados

Gana el que logre recolectar mayor cantidad de latas. Al recolectar una lata deben ir a colocar en el borde de la piscina para retornar a la búsqueda.  **SOPLA Y TRIUNFA** Dos equipos el profesor coloca dos señales a ambos lados de la piscina, una al lado de la otra imitando las porterías de polo acuático, ubica una pelota de playa en el centro de la piscina la que deben ir soplando cada equipo hasta lograr introducir en la portería que le corresponda, previamente asignado por el profesor. Gana el equipo que logro introducir la pelota (soplando) tres veces en la portería asignada. Si a introducen sin soplar pierden tanto o no acumulan puntos.  	
5° Clase **Activación fisiológica** **SOY UN MUÑECO MUY DIVERTIDO**	Ayuda a los estudiantes a practicar la respiración y la coordinación de la respiración con la

El profesor/a va dando consignas a la vez que va diciendo “soy un muñeco muy divertido y me gusta mover los dedos”, todos los alumnos repiten la frase y mueven la parte de cuerpo que se ha mencionado. A continuación se dice “soy un muñeco muy divertido y me gusta mover los dedos y las muñecas” y los niños repiten en voz alta y con movimientos. De este modo se van añadiendo partes corporales siguiendo una dirección lógica: codos, hombros, cuello, cintura, rodillas, tobillos. Hasta terminar diciendo “soy un muñeco muy divertido y me gusta mover todo el cuerpo”. **Desarrollo de clases** **CÍRCULO DE INMERSIÓN** En grupos de 4 o 5 los estudiantes deberán mantener una pelota de futbol o vóley en sima del agua luego junto con la pelota deberán sumergirse en el agua y mantener la pelota bajo el agua por 5 a 10 seg. Sin que se les escape.  **CON UNA MANO** Los estudiantes deberán avanzar en la piscina agarrados de la tabla con una sola mano para no con la misma mano por que deberán ir cambiando de mano que agarre la tabla todo mientras avanzan sin detenerse y después de cambiar de mano debe realizar la respiración. Variante respirar cada 2 cambios e respiración  	brazada para que comience a formar el hábito de realizar una respiración des pues de una brazada.

6° Clase **Activación fisiológica** **NUMERO Y TAREA** los alumnos se desplazan lentamente por el espacio en el que se encontrará con diversos recursos dispersos: según el número que indique el profesor/a deberá realizar una tarea: 1. trotar alrededor de la piscina 2. Saltar 3. Saltar a tocar ramas de árboles, largueros, canastas…, objetos situados en alto. 4. caminar pisando líneas 5. Formar una pareja, y alternativamente, uno ayuda a impulsar un salto vertical del compañero. **Desarrollo de clases** **CARRERA DE RELEVOS SOBRE EL AGUA** En grupos los alumnos se pondrán en columna con una distancia considerable entre ellos, el primero saldrá con una tabla donde se pondrá una pelota que deberán llevar hasta el compañero y este ara lo mismo gana el equipo que termine primero o más pelotas haga llegar a final 	Ayuda a aprender la propulsión de pierna y ayuda a fortalecer los miembros inferiores para que facilita la práctica de la propulsión y mejorar la técnica.

EMPUJA AL COMPAÑERO En parejas un estudiante debe está flotando en la piscina sin moverse y su pareja deberá sacarlo del agua agarrándolo con las manos y avanzando solo con propulsión de pies  	
7° Clase **Activación fisiológica** **BUGGI-BUGGI** En corro, vamos realizando las acciones que se van cantando: “Con la mano dentro, con la mano fuera, Con la mano dentro y la hacemos girar. Bailando el buggi-buggi una vuelta das, Las palmas sonarán. Eih buggi-buggi eih (3 veces) Y vamos a empezar…” Con la mano dentro: adelantamos un brazo por delante del cuerpo. Con la mano fuera: ocultamos el brazo por detrás de la espalda. Con la mano dentro y la hacemos girar: brazo por delante del cuerpo y hacemos girar la mano. Bailando el buggi-buggi una vuelta das: damos una vuelta sobre nosotros mismo manteniendo el giro de manos.	Ayuda a practica y perfeccionar la propulsión de pierna y a mejorar la locomoción(Traslación de un lugar a otro.) en la piscina

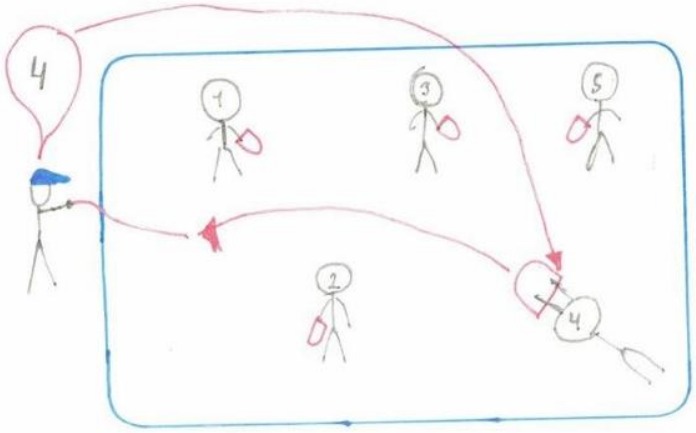
Eih buggi-buggi eih (3 veces): en el eih final de cada repetición se acompaña con una palmada.

Desarrollo de clases

EL PESCADOR

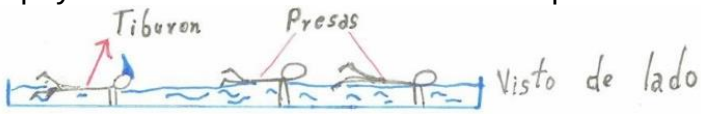
El profesor le da un número a cada niño para que lo memorice, a la voz del profesor que dice un número, este niño debe ir flotando y realizando un fuerte pateo hasta donde el profesor tiene lanzada la cuerda, una vez que el niño la agarra, el profesor comienza a halarla hasta terminar la trayectoria.

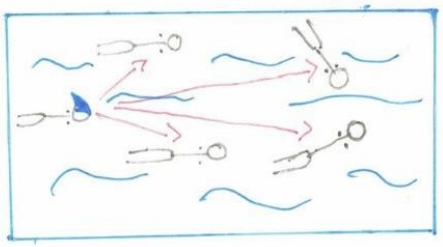
Regla: El niño que no se desplace mediante la flotación y el fuerte pateo no podrá alcanzar

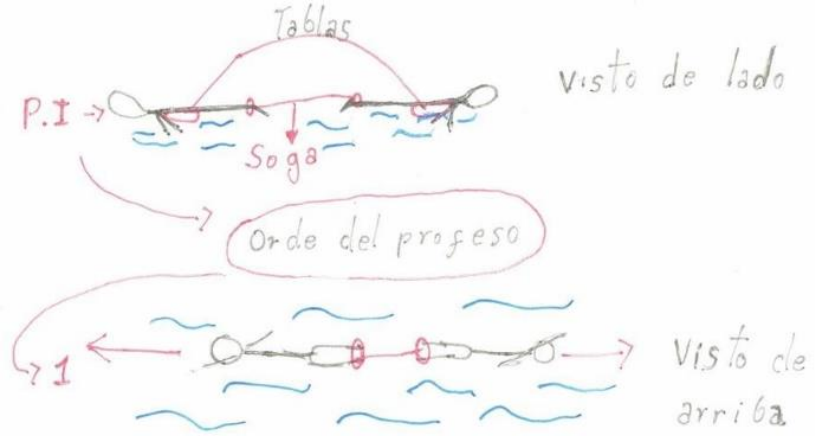


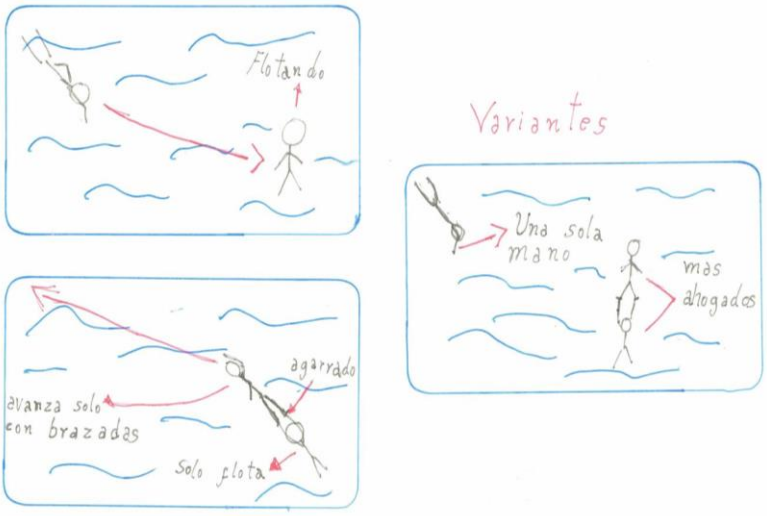
TIBURÓN Y PRESA

El profesor seleccionará un alumno que será el tiburón y debe trasladarse en aguas poco profundas apoyando las manos en el fondo de la piscina y pateando los pies hasta alcanzar algunos de los jugadores, los que deberán trasladarse de la misma manera. Pierde el que se traslade caminando, pueden mantenerse parados en algunas ocasiones y eso significa que estas descansando, pues sólo podrán evadir al tiburón pateando los pies y apoyando las manos en el fondo de la piscina.





8° Clase **Activación fisiológica** **GLOBO PEROLO** Cada niño se desplaza tocando un globo intentando que no se caiga al suelo. Al que se le caiga se quedará quieto con su globo y dirá la siguiente frase "**quieto me quedo, globo perolo, si me tocas me voy solo**". Sus compañeros podrán salvarlo tocándole en una parte de su cuerpo **Desarrollo de clases** **TIRAR DE LA SOGA** Dos estudiantes amarrados con una soga de las pierna con las tablas en sus perros para que se mantengan a flote y una compañero al lado de uno por seguridad, cuando el profesor de la orden los estudiantes deberán avanzar en direcciones contrarias, gana el que al final arrastro más al compañero Variantes: con una sola mano, sin tablas o con más compañeros  	Ayuda a aprender la propulsión de brazos y ayuda a fortalecer los miembros Superiores para que facilita la práctica de la propulsión y mejorar la técnica
9° Clase **Activación fisiológica** **GATOS Y RATONES** En círculo con un niño en el centro, el que la queda (GATO)A toques cortos y rápidos de silbato o pandero sólo se mueven los ratones con pasos cortitos, cuando cambie la señal, toques largos y separados, se detienen los ratones y los que se mueven son los gatos con pasos largos intentando tocar a un ratón. Los ratones atrapados se convierten en gatos no habiendo cambio de rol. El juego finaliza cuando todos son gatos.	Ayuda a los estudiantes a práctica y perfeccionar la propulsión de miembros superiores y fortalecerlos.

Desarrollo de clases **RESCATA AL AHOGADO** En parejas uno de fingirá ser el ahogado el otro el salvavidas el primero deberá estar flotando en la piscina cundo llegue el salvavidas deberán el ahogado deberá sujetar sus pierna el salvavidas deberá llevarlo fuera de la piscina solo con propulsión de piernas; Variantes: con más ahogados o con una sola mano 	
10° Clase **Activación fisiológica** **PASES COORDINADOS** El objetivo es desplazarse en carrera lenta pasándose uno o más balones sin que caigan al suelo en ningún momento. - Todos los alumnos, formando un círculo y manteniendo la misma distancia de separación, se desplazan en carrera pasándose de uno a otro el balón. - Se comenzará caminado y pasándose el balón en sentido contrario a la dirección de desplazamiento. Pasado un rato, se cambiarán los dos sentidos, de desplazamiento y de dirección del balón. Después, sin dejar de caminar, cambiará sólo la dirección de los pases. - Continuamos igual, pero ya nos desplazamos corriendo despacio	Ayuda a los estudiantes a coordinar los miembros superiores con los inferiores y saber lo importante que es coordinarlos y su influencia en el desplasamiento

- Luego, corriendo más rápido, pero con 2 balones en el grupo, luego con 3 y según anuncie el profesor, desplazándonos y pasando las pelotas en una u otra dirección. **Desarrollo de clases** **2 EN 1** En parejas con los pis amarrados como una carrera de tres pies los alumnos sobre el agua con tablas en el pecho deberán avanzar con propulsión de piernas y brazos de forma coordinada. Variante solo brazos, solo piernas, carreras, competencia de agarra pelotas o quien mejor lo hace. 	
11° Clase **Activación fisiológica** **LOS CAZAFANTASMA** Se la quedan 4-5 con un aro grande en la mano -los cazafantasmas-. El resto de niños son los fantasmas. Los cazafantasmas tienen que pillar a los fantasmas y meterlos en su guarida -una zona delimitada por conos o colchonetas- y para ello tienen un tiempo limitado (3-4 minutos), si en ese tiempo no lo consiguen se forma un nuevo equipo de cazafantasmas. Los fantasmas se pueden salvar entre sí dándole la mano a los que estén en la guarida. Este juego de calentamiento se puede ver en el vídeo en el min. 6 y 12 seg. **Desarrollo de clases** Se hará un repaso general de las clases anteriores volviendo a practicar los juegos anteriores	Ayuda a los estudiantes a afianzar su confianza al volver a practicar los juegos que se realizaron antes y nota que ahora se les hace más fáciles realizar los y de paso se hace una practican general
12° Clase Se realiza la prueba de salida	Identificar en qué nivel de conocimientos están saliendo los alumnos

Sesiones de Clases

SESIÓN N° 1

OBJETIVO ESPECÍFICO: REALIZAR EXAMEN PRÁCTICO E ENTRADA CON MI GRUPO EXPERIMENTAL

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO	INDICADOR DE LOGRO
REALIZA EXAMEN DE ENTRADA PRACTICO A LOS ALUMNOS	**ACTIVIDAD INICIAL** • Traslado de alumnos de la I.E a la piscina • Se realiza juego **"LOS SALUDOS"** para la activación fisiológica • A las duchas y realizar las indicaciones antes ingresar a la piscina **ACTIVIDAD CENTRAL** Para realizar el examen práctico se agrupan de 5 a los alumnos para realizar las siguientes indicadores: • **RESPIRACION** • **FLOTACION** • **PROPORCIÓN DE PIERNAS** • **PROPORCIÓN DE BRAZOS** • **COORDINACIÓN BAZOS Y PIERNAS** Los alumnos al finalizar la clase se dirigen a las duchas así cambiarse y luego al traslado a la I.E **ACTIVIDAD FINAL** ¿Qué has entendido? ¿De qué manera? ¿Cómo? traslado a la I.E de la piscina	• CONOS • SILBATO	20 min. 45min. 25min.	**REALIZA EXAMEN DE ENTRADA PRACTICO A LOS ALUMNOS**

SESIÓN N° 2

OBJETIVO ESPECÍFICO: FAMILIARIZACIÓN EL MUNDO ACUÁTICO CON MI GRUPO EXPERIMENTAL

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO	INDICADOR DE LOGRO
REALIZAR FAMILIARIZACIÓN EL MUNDO ACUÁTICO CON LOS ALUMNOS	**ACTIVIDAD INICIAL** • Traslado de alumnos de la I.E a la piscina • Se realiza juego **"FILAS LOCAS** "para la activación fisiológica • A las duchas y realizar las indicaciones antes ingresar a la piscina **ACTIVIDAD CENTRAL** Para realizar la clase de familiarización realismo los siguientes juegos : • **El reto en el borde de la piscina** • **El tren dentro de la piscina** • **En grupos de varones y mujeres quien gana** • **Mejen a quien pueda** • Los alumnos al finalizar la clase se dirigen a las duchas así cambiarse así también los saberes previos **ACTIVIDAD FINAL** ¿Qué has entendido? ¿De qué manera? ¿Cómo? traslado a la I.E de la piscina	• CONOS • SILBATO	20 min. 45min. 25min.	**REALIZAR FAMILIARIZACIÓN EL MUNDO ACUÁTICO CON LOS ALUMNOS**

SESIÓN N° 3

OBJETIVO ESPECÍFICO: JUEGOS MOTIVACIONAL DE FLOTABILIDAD CON EL GRUPO EXPERIMENTAL

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO	INDICADOR DE LOGRO
REALIZAR JUEGOS MOTIVACIONAL DE RESPIRACIÓN FLOTABILIDAD AL PROCESO EN LA NATACION	**ACTIVIDAD INICIAL** • Traslado de alumnos de la I.E a la piscina • Se realiza juego **"MANO MAGNETICA"** para la activación fisiológica • A las duchas y realizar las indicaciones antes ingresar a la piscina **ACTIVIDAD CENTRAL** Para realizar la clase los siguientes juegos : **Se realiza equipos entre varones y mujeres por afinidad** • **Juego quien de los grupos ase más burbujas** • **Juego quien aguanta la respiración** • **Juego quien se ase al muertito pies y manos fuera** • **Juego flotar con las rodias sujetas** • **"Circulo acuatico"** • Realizar la secuencia de la respiración arriba abajo y a los costados después de culminar la clase • Los alumnos al finalizar la clase se dirigen a las duchas así cambiarse así también los saberes previos **ACTIVIDAD FINAL** ¿Qué has entendido? ¿De qué manera? ¿Cómo? traslado a la I.E de la piscina	• PELOTAS • SILBATO	20 min. 45min. 25min.	**REALIZAR JUEGOS MOTIVACIONAL DE RESPIRACIÓN FLOTABILIDAD AL PROCESO EN LA NATACION**

SESIÓN N° 4

OBJETIVO ESPECÍFICO: RESPIRACIÓN INICIACIÓN EN LA NATACION CON MI GRUPO EXPERIMENTAL

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO	INDICADOR DE LOGRO
REALIZAR RESPIRACIÓN INICIACIÓN EN LA NATACION	**ACTIVIDAD INICIAL** • Traslado de alumnos de la I.E a la piscina • Se realiza juego **"CARRERA CON CRUCES"** para la activación fisiológica • A las duchas y realizar las indicaciones antes ingresar a la piscina **ACTIVIDAD CENTRAL** Para realizar la clase de **respiración iniciación** realismo los siguientes juegos : **Competencia varones y mujeres en columnas dentro del agua** • **Mojarse la cara** • **Mojar hasta la orejas** • **Mojarse hasta el cabello** • **Meter toda la cabeza** • **Todo el cuerpo** • **Soplar dentro del agua** • **"Sopla y triunfa"** • **"Recolección"** • Realizar la secuencia de la respiración arriba abajo y a los costados después de culminar la clase • Los alumnos al finalizar la clase se dirigen a las duchas así cambiarse así también los saberes previos **ACTIVIDAD FINAL** ¿Qué has entendido? ¿De qué manera? ¿Cómo? traslado a la I.E de la piscina	• CONOS • SOGA • SILBATO	20 min. 45min. 25min.	**REALIZAR RESPIRACIÓN INICIACIÓN EN LA NATACION**

SESIÓN N° 5

OBJETIVO ESPECÍFICO: RESPIRACIÓN y COORDINACIÓN EN LA NATACION CON MI GRUPO EXPERIMENTAL

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO	INDICADOR DE LOGRO
REALIZAR RESPIRACIÓN y COORDINACIÓN EN LA NATACION	**ACTIVIDAD INICIAL** • Traslado de alumnos de la I.E a la piscina • Se realiza juego **"SOY UN MUÑECO MUY DIVERTIDO"** para la activación fisiológica • A las duchas y realizar las indicaciones antes ingresar a la piscina **ACTIVIDAD CENTRAL** Para realizar la clase de **respiración y coordinación** realismo los siguientes juegos : • **"Círculo de inmersión"** • **"Con una sola mano"** • Realizar la secuencia de la respiración arriba abajo y a los costados después de culminar el juego • examen práctico de respiración. • Los alumnos al finalizar la clase se dirigen a las duchas así cambiarse así también los saberes previos **ACTIVIDAD FINAL** ¿Qué has entendido? ¿De qué manera? ¿Cómo? traslado a la I.E de la piscina	• CONOS • SOGA • PELOTAS • AROS • SILBATO	20 min. 45min. 25min.	**REALIZAR RESPIRACIÓN y COORDINACIÓN EN LA NATACION**

SESIÓN N° 6

OBJETIVO ESPECÍFICO: PROPULSIÓN DE LOS MIEMBROS INFERIORES INICIACIÓN EN LA NATACION CON MI GRUPO EXPERIMENTAL

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO	INDICADOR DE LOGRO
REALIZAR PROPULSIÓN DE LOS MIEMBROS INFERIORES INICIACIÓN EN LA NATACION	**ACTIVIDAD INICIAL** • Traslado de alumnos de la I.E a la piscina • Se realiza juego **"NÚMEROS Y TAREAS"** para la activación fisiológica • A las duchas y realizar las indicaciones antes ingresar a la piscina **ACTIVIDAD CENTRAL** Para realizar la clase de **propulsión** realismo los siguientes juegos : **Competencia varones y mujeres en columnas dentro del agua** • **Estirar todo el cuerpo acarados del borde** • **Pataleo con un pie** • **Pataleo con ambas piernas** • **Pataleo a 5 m con tablas** • **Pataleo 10 m con tablas** • **"Carrera de relevos sobre agua"** • **"Empuja al compañero"** • Realizar la secuencia de la respiración arriba abajo y a los costados después de culminar la clase • Los alumnos al finalizar la clase se dirigen a las duchas así cambiarse así también los saberes previos **ACTIVIDAD FINAL** ¿Qué has entendido? ¿De qué manera? ¿Cómo? traslado a la I.E de la piscina	• CONOS • SOGA • SILBATO • FLOTADORES	20 min. 45min. 25min.	**REALIZAR PROPULSIÓN DE LOS MIEMBROS INFERIORES INICIACIÓN EN LA NATACION**

SESIÓN N° 7

OBJETIVO ESPECÍFICO: PROPULSIÓN O LOCOMOCIÓN EN LA NATACION CON MI GRUPO EXPERIMENTAL

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO	INDICADOR DE LOGRO
REALIZAR PROPULSIÓN DE LOS MIEMBROS INFERIORES EN LA NATACION	**ACTIVIDAD INICIAL** • Traslado de alumnos de la I.E a la piscina • Se realiza juego **"BUGGI-BUGGI"** para la activación fisiológica • A las duchas y realizar las indicaciones antes ingresar a la piscina **ACTIVIDAD CENTRAL** Para realizar la clase de **propulsión** realismo los siguientes juegos : • **El pescador** • **El tiburón y su presa** • Realizar la secuencia de la respiración arriba abajo y a los costados después de culminar la clase • Los alumnos al finalizar la clase se dirigen a las duchas así cambiarse así también los saberes previos **ACTIVIDAD FINAL** ¿Qué has entendido? ¿De qué manera? ¿Cómo? traslado a la I.E de la piscina	• CONOS • SOGA • SILBATO • FLOTADORES	20 min. 45min. 25min.	**REALIZAR PROPULSIÓN DE LOS MIEMBROS INFERIORES EN LA NATACION**

SESIÓN N° 8

OBJETIVO ESPECÍFICO: PROPULSIÓN DE LOS MIEMBROS SUPERIORES INICIACIÓN EN LA NATACION CON MI GRUPO EXPERIMENTAL

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO	INDICADOR DE LOGRO
REALIZAR PROPULSIÓN DE LOS MIEMBROS SUPERIORES INICIACIÓN EN LA NATACION	**ACTIVIDAD INICIAL** • Traslado de alumnos de la I.E a la piscina • Se realiza juego **"GLOBO PEROLO"** para la activación fisiológica • A las duchas y realizar las indicaciones antes ingresar a la piscina **ACTIVIDAD CENTRAL** Para realizar la clase de **propulsión** realismo los siguientes juegos : • **Se realiza la postura y posición como van las manos fuera de la piscina** • **Realizar la postura del hombro y la cabes** • **Se realiza el juego "tirar de la soga"** • Realizar la secuencia de la respiración arriba abajo y a los costados después de culminar la clase • Los alumnos al finalizar la clase se dirigen a las duchas así cambiarse así también los saberes previos **ACTIVIDAD FINAL** ¿Qué has entendido? ¿De qué manera? ¿Cómo? traslado a la I.E de la piscina	• CONOS • SOGA • SILBATO	20 min. 45min. 25min.	**REALIZAR PROPULSIÓN DE LOS MIEMBROS SUPERIORES INICIACIÓN EN LA NATACION**

SESIÓN N° 9

OBJETIVO ESPECÍFICO: PROPULSIÓN DE LOS MIEMBROS SUPERIORES CON EL GRUPO EXPERIMENTAL

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO	INDICADOR DE LOGRO
REALIZAR PROPULSIÓN DE LOS MIEMBROS SUPERIORES EN LA NATACION	**ACTIVIDAD INICIAL** • Traslado de alumnos de la I.E a la piscina • Se realiza juego **"GATOS Y RATONES"** para la activación fisiológica • A las duchas y realizar las indicaciones antes ingresar a la piscina **ACTIVIDAD CENTRAL** Para realizar la clase de **propulsión** realismo los siguientes juegos : **COMPETENCIAS ENTRE VARONES Y MUJERES** • con un brazo derecha o izquierda **solo brazos** • con dos brazadas derecha izquierda **solo brazos** • coordinación derecha izquierda **solo brazos** • **"Rescata al ahogado"** • Realizar la secuencia de la respiración arriba abajo y a los costados después de culminar la clase • Los alumnos al finalizar la clase se dirigen a las duchas así cambiarse así también los saberes previos **ACTIVIDAD FINAL** ¿Qué has entendido? ¿De qué manera? ¿Cómo? traslado a la I.E de la piscina	• CONOS • SOGA • SILBATO	20 min. 45min. 25min.	**REALIZAR PROPULSIÓN DE LOS MIEMBROS SUPERIORES EN LA NATACION**

SESIÓN N° 10

OBJETIVO ESPECÍFICO: COORDINACIÓN BRAZOS Y PIERNAS CON EL GRUPO EXPERIMENTAL

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO	INDICADOR DE LOGRO
REALIZAR JUEGOS MOTIVACIONAL A LA COORDINACIÓN BRAZOS Y PIERNAS EN LA NATACION	**ACTIVIDAD INICIAL** • Traslado de alumnos de la I.E a la piscina • Se realiza juego "**PASES COORDINADOS"** para la activación fisiológica • A las duchas y realizar las indicaciones antes ingresar a la piscina **ACTIVIDAD CENTRAL** Para realizar la clase los siguientes juegos : **Se realiza equipos entre varones y mujeres por afinidad** • **Coordinación piernas** • **Coordinación brazos** • **Coordinación piernas y brazos** • **Coordinación piernas, brazos y cabeza** • **"2 en 1"** • Realizar la secuencia de la respiración arriba abajo y a los costados después de culminar la clase • Los alumnos al finalizar la clase se dirigen a las duchas así cambiarse así también los saberes previos **ACTIVIDAD FINAL** ¿Qué has entendido? ¿De qué manera? ¿Cómo? traslado a la I.E de la piscina	• SILBATO	20 min. 45min. 25min.	**REALIZAR JUEGOS MOTIVACIONAL A LA COORDINACIÓN BRAZOS Y PIERNAS EN LA NATACION**

SESIÓN N° 11

OBJETIVO ESPECÍFICO: JUEGOS MOTIVACIONAL AL PROCESO CON EL GRUPO EXPERIMENTAL

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO	INDICADOR DE LOGRO
REALIZAR JUEGOS MOTIVACIONAL AL PROCESO EN LA NATACION	**ACTIVIDAD INICIAL** • Traslado de alumnos de la I.E a la piscina • Se realiza juego "**LOS CAZAFANTASMA"** para la activación fisiológica • A las duchas y realizar las indicaciones antes ingresar a la piscina **ACTIVIDAD CENTRAL** Para realizar la clase los siguientes juegos : **Se realiza equipos entre varones y mujeres por afinidad** • **Juego con pelotas** • **Juego pasar la soga** • **Juego quien salta más lejos** • **Juego quien salta sin tocar el aro** • Realizar la secuencia de la respiración arriba abajo y a los costados después de culminar la clase • Los alumnos al finalizar la clase se dirigen a las duchas así cambiarse así también los saberes previos **ACTIVIDAD FINAL** ¿Qué has entendido? ¿De qué manera? ¿Cómo? traslado a la I.E de la piscina	• SOGA • PELOTA • AROS • SILBATO	20 min. 45min. 25min.	**REALIZAR JUEGOS MOTIVACIONAL AL PROCESO EN LA NATACION**

SESIÓN N° 12

OBJETIVO ESPECÍFICO: EXAMEN COORDINACIÓN BRAZOS Y PIERNAS CON EL GRUPO EXPERIMENTAL

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO	INDICADOR DE LOGRO
REALIZAR EXAMEN DE SALIDA	**ACTIVIDAD INICIAL** • Traslado de alumnos de la I.E a la piscina • Se realiza la activación fisiológica • A las duchas y realizar las indicaciones antes ingresar a la piscina **ACTIVIDAD CENTRAL** Para realizar la clase los siguientes : • **Se realiza la evaluación de salida** • Realizar la secuencia de la respiración arriba abajo y a los costados después de culminar la clase • Los alumnos al finalizar la clase se dirigen a las duchas así cambiarse así también los saberes previos **ACTIVIDAD FINAL** ¿Qué has entendido? ¿De qué manera? ¿Cómo? traslado a la I.E de la piscina	• SILBATO	20 min. 45min. 25min.	**REALIZAR EXAMEN A LA COORDINACIÓN BRAZOS Y PIERNAS EN LA NATACION**

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA

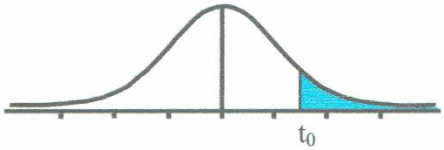
GUÍA DE OBSERVACIÓN: INDICADOR JUEGOS LÚDICOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: EL AMAUTA "José Carlos Mariátegui"
1ro "A" Sec.

INDICADOR	JUEGOS LÚDICOS PROCESO GRUPO EXPERIMENTAL																					
ITEMS	FLOTACION				RESPIRACIÓN				PROPORCIÓN DE PIERNAS				PROPORCIÓN DE BRAZOS				COORDINACIÓN BAZOS Y PIERNAS				PUT. INDIV.	PROM.
	Juegos de Familiarización Dentro y flotación				Juegos de Respiración y coordinación de la respiración				Juegos de Propulsión de miembros inferiores y Locomoción				Juegos de Propulsión de miembros superiores				Juegos de coordinación de piernas y brazos y repaso general					
	20-23/09/2016				27-30/09/2016				04-07/10/2016				11-14/10/2016				18-21/10/2016					
VALORA.	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C		
PUNT.	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1																						
2																						
3																						
4																						
5																						
6																						
7																						
8																						
9																						
10																						
11																						
12																						
13																						
14																						
15																						
16																						
17																						
18																						
19																						
20																						
21																						
22																						
23																						
24																						
25																						
26																						
27																						
28																						
SUMA																						
PROM																						

ANEXO N°6
Tabla t Student

Tabla t-Student



Grados de libertad	0.25	0.1	0.05	0.025	0.01	0.005
1	1.0000	3.0777	6.3137	12.7062	31.8210	63.6559
2	0.8165	1.8856	2.9200	4.3027	6.9645	9.9250
3	0.7649	1.6377	2.3534	3.1824	4.5407	5.8408
4	0.7407	1.5332	2.1318	2.7765	3.7469	4.6041
5	0.7267	1.4759	2.0150	2.5706	3.3649	4.0321
6	0.7176	1.4398	1.9432	2.4469	3.1427	3.7074
7	0.7111	1.4149	1.8946	2.3646	2.9979	3.4995
8	0.7064	1.3968	1.8595	2.3060	2.8965	3.3554
9	0.7027	1.3830	1.8331	2.2622	2.8214	3.2498
10	0.6998	1.3722	1.8125	2.2281	2.7638	3.1693
11	0.6974	1.3634	1.7959	2.2010	2.7181	3.1058
12	0.6955	1.3562	1.7823	2.1788	2.6810	3.0545
13	0.6938	1.3502	1.7709	2.1604	2.6503	3.0123
14	0.6924	1.3450	1.7613	2.1448	2.6245	2.9768
15	0.6912	1.3406	1.7531	2.1315	2.6025	2.9467
16	0.6901	1.3368	1.7459	2.1199	2.5835	2.9208
17	0.6892	1.3334	1.7396	2.1098	2.5669	2.8982
18	0.6884	1.3304	1.7341	2.1009	2.5524	2.8784
19	0.6876	1.3277	1.7291	2.0930	2.5395	2.8609
20	0.6870	1.3253	1.7247	2.0860	2.5280	2.8453
21	0.6864	1.3232	1.7207	2.0796	2.5176	2.8314
22	0.6858	1.3212	1.7171	2.0739	2.5083	2.8188
23	0.6853	1.3195	1.7139	2.0687	2.4999	2.8073
24	0.6848	1.3178	1.7109	2.0639	2.4922	2.7970
25	0.6844	1.3163	1.7081	2.0595	2.4851	2.7874
26	0.6840	1.3150	1.7056	2.0555	2.4786	2.7787
27	0.6837	1.3137	1.7033	2.0518	2.4727	2.7707
28	0.6834	1.3125	1.7011	2.0484	2.4671	2.7633
29	0.6830	1.3114	1.6991	2.0452	2.4620	2.7564
30	0.6828	1.3104	1.6973	2.0423	2.4573	2.7500
31	0.6825	1.3095	1.6955	2.0395	2.4528	2.7440
32	0.6822	1.3086	1.6939	2.0369	2.4487	2.7385
33	0.6820	1.3077	1.6924	2.0345	2.4448	2.7333
34	0.6818	1.3070	1.6909	2.0322	2.4411	2.7284
35	0.6816	1.3062	1.6896	2.0301	2.4377	2.7238
36	0.6814	1.3055	1.6883	2.0281	2.4345	2.7195
37	0.6812	1.3049	1.6871	2.0262	2.4314	2.7154
38	0.6810	1.3042	1.6860	2.0244	2.4286	2.7116
39	0.6808	1.3036	1.6849	2.0227	2.4258	2.7079
40	0.6807	1.3031	1.6839	2.0211	2.4233	2.7045
41	0.6805	1.3025	1.6829	2.0195	2.4208	2.7012
42	0.6804	1.3020	1.6820	2.0181	2.4185	2.6981
43	0.6802	1.3016	1.6811	2.0167	2.4163	2.6951
44	0.6801	1.3011	1.6802	2.0154	2.4141	2.6923
45	0.6800	1.3007	1.6794	2.0141	2.4121	2.6896
46	0.6799	1.3002	1.6787	2.0129	2.4102	2.6870
47	0.6797	1.2998	1.6779	2.0117	2.4083	2.6846
48	0.6796	1.2994	1.6772	2.0106	2.4066	2.6822
49	0.6795	1.2991	1.6766	2.0096	2.4049	2.6800

50	0.6794	1.2987	1.6759	2.0086	2.4033	2.6778
51	0.6793	1.2984	1.6753	2.0076	2.4017	2.6757
52	0.6792	1.2980	1.6747	2.0066	2.4002	2.6737
53	0.6791	1.2977	1.6741	2.0057	2.3988	2.6718
54	0.6791	1.2974	1.6736	2.0049	2.3974	2.6700
55	0.6790	1.2971	1.6730	2.0040	2.3961	2.6682
56	0.6789	1.2969	1.6725	2.0032	2.3948	2.6665
57	0.6788	1.2966	1.6720	2.0025	2.3936	2.6649
58	0.6787	1.2963	1.6716	2.0017	2.3924	2.6633
59	0.6787	1.2961	1.6711	2.0010	2.3912	2.6618
60	0.6786	1.2958	1.6706	2.0003	2.3901	2.6603
61	0.6785	1.2956	1.6702	1.9996	2.3890	2.6589
62	0.6785	1.2954	1.6698	1.9990	2.3880	2.6575
63	0.6784	1.2951	1.6694	1.9983	2.3870	2.6561
64	0.6783	1.2949	1.6690	1.9977	2.3860	2.6549
65	0.6783	1.2947	1.6686	1.9971	2.3851	2.6536
66	0.6782	1.2945	1.6683	1.9966	2.3842	2.6524
67	0.6782	1.2943	1.6679	1.9960	2.3833	2.6512
68	0.6781	1.2941	1.6676	1.9955	2.3824	2.6501
69	0.6781	1.2939	1.6672	1.9949	2.3816	2.6490
70	0.6780	1.2938	1.6669	1.9944	2.3808	2.6479
71	0.6780	1.2936	1.6666	1.9939	2.3800	2.6469
72	0.6779	1.2934	1.6663	1.9935	2.3793	2.6458
73	0.6779	1.2933	1.6660	1.9930	2.3785	2.6449
74	0.6778	1.2931	1.6657	1.9925	2.3778	2.6439
75	0.6778	1.2929	1.6654	1.9921	2.3771	2.6430
76	0.6777	1.2928	1.6652	1.9917	2.3764	2.6421
77	0.6777	1.2926	1.6649	1.9913	2.3758	2.6412
78	0.6776	1.2925	1.6646	1.9908	2.3751	2.6403
79	0.6776	1.2924	1.6644	1.9905	2.3745	2.6395
80	0.6776	1.2922	1.6641	1.9901	2.3739	2.6387
81	0.6775	1.2921	1.6639	1.9897	2.3733	2.6379
82	0.6775	1.2920	1.6636	1.9893	2.3727	2.6371
83	0.6775	1.2918	1.6634	1.9890	2.3721	2.6364
84	0.6774	1.2917	1.6632	1.9886	2.3716	2.6356
85	0.6774	1.2916	1.6630	1.9883	2.3710	2.6349
86	0.6774	1.2915	1.6628	1.9879	2.3705	2.6342
87	0.6773	1.2914	1.6626	1.9876	2.3700	2.6335
88	0.6773	1.2912	1.6624	1.9873	2.3695	2.6329
89	0.6773	1.2911	1.6622	1.9870	2.3690	2.6322
90	0.6772	1.2910	1.6620	1.9867	2.3685	2.6316
91	0.6772	1.2909	1.6618	1.9864	2.3680	2.6309
92	0.6772	1.2908	1.6616	1.9861	2.3676	2.6303
93	0.6771	1.2907	1.6614	1.9858	2.3671	2.6297
94	0.6771	1.2906	1.6612	1.9855	2.3667	2.6291
95	0.6771	1.2905	1.6611	1.9852	2.3662	2.6286
96	0.6771	1.2904	1.6609	1.9850	2.3658	2.6280
97	0.6770	1.2903	1.6607	1.9847	2.3654	2.6275
98	0.6770	1.2903	1.6606	1.9845	2.3650	2.6269
99	0.6770	1.2902	1.6604	1.9842	2.3646	2.6264
100	0.6770	1.2901	1.6602	1.9840	2.3642	2.6259
∞	0.6745	1.2816	1.6449	1.9600	2.3263	2.5758

ANEXO N°7
Evidencias Fotográficas

FOTOGRAFÍAS

INSIGNIA DE LA I.E.I. “EL AMAUTA” JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI

Alumnos del 1° grado “A” de la Institución Educativa “EL AMAUTA” JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI