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

JUEGOS RECREATIVOS COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA DESARROLLAR HABILIDADES PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32140 “EL PROGRESO” AMBO-2019

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO

EN EDUCACIÓN

ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN FÍSICA

TESISTAS:

Emner Roger Campos Sánchez

Wilfredo Limas Silva

ASESOR:

Mg. Omar Hans Contreras Canto

HUÁNUCO – PERÚ

2020

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

JUEGOS RECREATIVOS COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA DESARROLLAR HABILIDADES PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32140 “EL PROGRESO” AMBO-2019

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO

EN EDUCACIÓN

ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN FÍSICA

TESISTAS:

Emner Roger Campos Sánchez

Wilfredo Limas Silva

ASESOR:

Mg. Omar Hans Contreras Canto

HUÁNUCO – PERÚ

2020

DEDICATORIA

Este trabajo va dedicado a mi padre Campos Leandro, Roger y a mi madrastra Céspedes Espinoza, Luzmila; quienes me apoyaron incondicionalmente en el transcurso de la formación profesional, ya sea en el aspecto afectivo y emocional.

Campos Sánchez, Emner Roger.

Con especial cariño a mis padres: Limas Segura, Vicente y Silva Olortegui, Dionicia; por su apoyo incondicional en todo momento, ya sea en el aspecto afectivo y económico.

Limas Silva, Wilfredo.

AGRADECIMIENTO

Expresamos nuestro agradecimiento a quienes permitieron hacer realidad la presente investigación:

- ✓ A la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco, nuestra alma mater, por habernos permitido formarnos en ella, y convertirnos en profesionales competentes para la niñez y juventud.
- ✓ A los docentes de la Facultad de Ciencias de la Educación de la UNHEVAL por haber sido promotores de nuestra formación profesional.
- ✓ Al Asesor de nuestra investigación, por su apoyo desinteresado en la presente investigación.
- ✓ A la Directora y personal docente de la Institución Educativa N° 32140 El Progreso de Ambo, que sin su apoyo no hubiéramos culminado el presente trabajo de investigación.
- ✓ A los estudiantes de la institución educativa, quienes fueron el motivo de la presente investigación.

Los autores

RESÚMEN

El trabajo de investigación tuvo como objetivo establecer la influencia de los juegos recreativos como estrategia metodológica para desarrollar las habilidades motrices en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32140 “El Progreso” – Ambo, 2019. Se estructuró bajo un tipo de investigación explicativa-cuantitativa, de nivel descriptivo y diseño pre-experimental, donde se aplicó un programa de actividades educativas basadas en juegos recreativos a un total de diecinueve niños (as). Cuyos resultados mostraron que los niños pasaron de un promedio de 21% que lograban cumplir con los indicadores a un 90% después d implementar las herramientas educativas. Con lo cual se concluye que la aplicación de juegos recreativos como estrategia de aprendizaje permite el desarrollo de habilidades psicomotrices.

Palabras claves: juegos recreativos, habilidades, psicomotricidad, aprendizaje.

SUMMARY

The research work aimed to establish the influence of recreational games as a methodological strategy to develop motor skills in second grade students of the Educational Institution No. 32140 “El Progreso” - Ambo, 2019. It was structured under a type of explanatory-quantitative research, descriptive level and pre-experimental design, where a program of educational activities based on recreational games was applied to a total of nineteen children. Whose results showed that the children went from an average of 21% who managed to meet the indicators to 90% after implementing the educational tools. With which it is concluded that the application of recreational games as a learning strategy allows the development of psychomotor skills.

Keywords: recreational games, skills, psychomotor skills, learning.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA…… ii
AGRADECIMIENTO…… iii
RESÚMEN…… iv
ÍNDICE GENERAL…….... v
ÍNDICE DE TABLAS…… vi
ÍNDICE DE FIGURAS…….. vii
INTRODUCCIÓN…….. viii
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA…… 10
1.1.Descripción del problema…… 10
1.2.Formulación del problema…….. 15
1.3. Objetivos…… 16
1.4. Hipótesis…… 17
1.5.Variables…… 18
1.6.Justificación e Importancia…… 20
1.7.Viabilidad……... 21
1.8.Limitaciones…….. 21
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO…… 22
2.1.Antecedentes del estudio……... 22
2.2. Bases teóricas……..... 26
2.3.Definiciones conceptuales…… 33
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO…… 34
3.1.Tipo de investigación…….. 34
3.2.Nivel de investigación…… 34
3.3.Diseño y esquema de investigación…….. 34
3.4.Población y muestra…… 35
3.5.Técnica de recolección, procesamiento y presentación de datos 37
CAPÍTULO IV: RESULTADOS…….. 40
4.1.Resultados de implementación…… 40
4.2.Análisis descriptivo…….. 55
4.3.Análisis deductivo…… 61
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS…… 69
5.1.Discusión general…… 69
5.2.Discusión específica…… 70
CONCLUSIONES…… 74
RECOMENDACIONES…… 76
BIBLIOGRAFÍA…… 77
ANEXOS…… 79
ANEXO Nº 01 Matriz de consistencia…….. 80
ANEXO Nº 02 Instrumento de recolección de datos…… 82
ANEXO Nº 03 Resultado para la variable dependiente…… 83
ANEXO Nº 04 Conjunto de datos por dimensiones y variables SPSS… 84

ÍNDICE GENERAL

ANEXO Nº 05 Base de datos usada en SPSS…….. **85**
ANEXO Nº 06 Resolución de aprobación de asesor de tesis……. **87**
ANEXO Nº 07 Resolución de aprobación de proyecto de tesis…….…. **88**
ANEXO Nº 08 Programa de actividades basada en juegos recreativos… **89**
ANEXO Nº 09 Constancia de ejecución de instrumento…….. **115**
ANEXO Nº 10 Nómina de matrícula……... **116**
ANEXO Nº 11 Imágenes de actividades realizadas…….…… **118**
NOTA BIOGRÁFICA…….. **123**
ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS…….. **125**
AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACION DE TESIS ELECTRÓNICA DE PREGRADO…….. **127**
DECLARACION JURADA DE AUTENTICIDAD Y DE NO PLAGIO……. **129**

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Matriz de operacionalización de variables 19
Tabla 2. Distribución de la población..... 36
Tabla 3. Distribución de la muestra 36
Tabla 4. Confiabilidad del instrumento 37
Tabla 5. Resultados Ítem N° 11..... 40
Tabla 6. Resultados Ítem N° 12..... 41
Tabla 7. Resultados Ítem N° 13..... 43
Tabla 8. Resultados Ítem N° 14..... 44
Tabla 9. Resultados Ítem N° 15..... 45
Tabla 10. Resultados Ítem N° 16..... 46
Tabla 11. Resultados Ítem N° 17..... 48
Tabla 12. Resultados Ítem N° 18..... 49
Tabla 13. Resultados Ítem N° 19..... 50
Tabla 14. Resultados Ítem N° 20..... 52
Tabla 15. Resultados Ítem N° 21..... 53
Tabla 16. Resultados Ítem N° 22..... 54
Tabla 17. Estadístico descriptivo para la variable habilidades psicomotrices 56
Tabla 18. Estadístico descriptivo para la dimensión lateralidad 57
Tabla 19. Estadístico descriptivo para la dimensión equilibrio 58
Tabla 20. Estadístico descriptivo para la dimensión orientación espacial..... 59
Tabla 21. Estadístico descriptivo para la dimensión coordinación 60
Tabla 22. Prueba de normalidad para variable y dimensiones..... 62
Tabla 23. Prueba de rangos con Wilcoxon para Habilidades Psicomotrices 64
Tabla 24. Prueba de rangos con Wilcoxon para Lateralidad 65
Tabla 25. Prueba de rangos con Wilcoxon para Equilibrio 66
Tabla 26. Prueba de rangos con Wilcoxon para Orientación Espacial..... 67
Tabla 27. Prueba de rangos con Wilcoxon para Coordinación..... 68

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Diagrama del diseño de investigación pre-experimental 35
Figura 2. Comparación de resultados pretests y postets para el ítem de evaluación N° 11..... 41
Figura 3. Comparación de resultados pretests y postets para el ítem de evaluación N° 12..... 42
Figura 4. Comparación de resultados pretests y postets para el ítem de evaluación N° 13..... 44
Figura 5. Comparación de resultados pretests y postets para el ítem de evaluación N° 14..... 45
Figura 6. Comparación de resultados pretests y postets para el ítem de evaluación N° 15..... 46
Figura 7. Comparación de resultados pretests y postets para el ítem de evaluación N° 16..... 48
Figura 8. Comparación de resultados pretests y postets para el ítem de evaluación N° 17..... 49
Figura 9. Comparación de resultados pretests y postets para el ítem de evaluación N° 18..... 50
Figura 10. Comparación de resultados pretests y postets para el ítem de evaluación N° 19..... 51
Figura 11. Comparación de resultados pretests y postets para el ítem de evaluación N° 20..... 53
Figura 12. Comparación de resultados pretests y postets para el ítem de evaluación N° 21..... 54
Figura 13. Comparación de resultados pretests y postets para el ítem de evaluación N° 22..... 55

INTRODUCCIÓN

En la actualidad el correcto y oportuno desarrollo psicomotor de los niños es de suma importancia dentro del marco de una educación integral y de calidad, puesto que se concibe como el alcance de la expresión de madurez en aspectos psíquicos y motrices del humano lo que conlleva a una mejor capacidad para desenvolverse en el mundo y contexto en que se encuentre (Gastiaburú, 2012, pág. 11).

Una de las metodologías utilizadas con frecuencia para obtener resultados positivos es el juego, teniendo una característica motivante que logra el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de la educación física; puesto que promueve un entorno dinámico a través del espacio, tiempo y pautas de interacción entre los jugadores, convierte al alumno en el centro del aprendizaje en las actividades desarrolladas y finalmente plantea un entorno regulador con las relaciones establecidas en el grupo durante el juego (Omeñaca & Ruiz, 2019, pág. 25).

Sin embargo, aún es común hallar problemas de habilidades psicomotrices entre los niños cursantes de educación primaria, especialmente aquellos de primer al tercer grado, específicamente aquellas asociadas con orientación en el espacio, reconocimiento de lados y coordinación en la ejecución de determinadas actividades físicas. Por lo cual es definitivamente preponderante tomar la iniciativa de proponer programas que promuevan la concientización y activación de actividades lúdicas a

través de juegos recreativos que propicien el desarrollo de habilidades psicomotrices en niños y niñas en etapa escolar primaria.

Todo lo cual desarrollado en el conjunto de los siguientes capítulos:

Capítulo I; se exponen el contexto del problema, causas y consecuencias inmediatas, formulación del problema, objetivos del estudio, hipótesis, variables de la investigación, justificación, viabilidad y limitaciones.

Capítulo II; tramo destinado a la exposición de los antecedentes de la investigación, bases teóricas de cada variable y definiciones en términos conceptuales.

Capítulo III; especificidad de tipo y nivel del estudio, diseño para el estudio, población, muestra, técnicas de recolección y procesamiento de los datos.

Capítulo IV; presentación de resultados obtenidos durante el estudio y la interpretación de los mismos.

Capítulo V; exposición de la discusión o contrastación de los resultados con investigaciones anteriores.

Conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del Problema

Las habilidades psicomotrices son destrezas aprendidas desde el día que nacemos y, a medida que crecemos se aprenden como medio evolutivo de forma voluntaria, adquiriendo habilidades necesarias, así como también sabiendo sobre nuestra estructura física y sus diferentes partes o sobre los movimientos que podemos hacer o no con él, con relación al movimiento, estando en situación estática o dinámica. Gracias a esta representación se reconoce y aprende a ser capaces de ajustarlo en cada momento de nuestra acción motriz o de los propósitos. Esta imagen se construye de forma lenta y es consecuencia de las experiencias que se realizan con él; llegando a poseerlo mediante ensayos, errores, ajustes progresivos y nuevos elementos añadidos a consecuencia de la maduración y de los aprendizajes realizados en la enseñanza de los círculos familiares o en su mayoría en la escuela.

Desde el propio cuerpo como unidad y, como objeto del conocimiento, el niño en etapa de educación primaria recorre un camino de aprendizaje específico referente a la psicomotricidad de acuerdo a su edad. El cuerpo es el primer medio de relación que se tiene con el mundo que nos rodea; por ello, cuanto mejor se conozca mejor será el desenvolvimiento en él. El niño debe conocer donde está ubicada la cabeza (oreja, nariz, frente, boca,

labios, lengua, dientes, barbilla, pestañas, cejas, pelo, ojos), cuello, hombros, brazos (codos, mulecas, manos, dedos, uñas), tronco (pecho, espalda, vientre, cintura, caderas), piernas (muslos, rodillas, tobillos, pies, dedos, uñas), entre otros, así como también sus hemisferios derecho e izquierdo.

Visto desde esta perspectiva los problemas asociados con las habilidades psicomotrices fundamentales se encuentran asociadas con el reconocimiento de las partes de su cuerpo, del lado dominante, de los hemisferios, entre otros; en la mayor parte de las veces evidenciado en niños cursantes de educación primaria (1er grado, 2do grado y 3er grado); confirmado a través de experiencia obtenida en prácticas pre-profesionales de educación física en instituciones educativas, así como de experiencia como docente de educación primaria en diversos lugares de la región. Observando dificultades por parte de los alumnos para realizar determinadas actividades físicas variadas como, por ejemplo: la orientación en el espacio, reconocimiento del lado derecho o izquierdo, coordinación en determinadas actividades.

Esta problemática es provocada por diversos factores, en su mayoría desconocidos, pero que conlleva a la necesidad de conocer si son los niños los culpables o por el contrario son los docentes los responsables de educación física quienes no aplican las estrategias adecuadas para motivar y proporcionar una enseñanza de acuerdo a las necesidades de los niños. La situación planteada no es ajena en la I.E N°32140 “El Progreso” – Ambo, donde se ha podido verificar que más del 90% de los estudiantes no

reconocen su lado dominante, su lateralidad, no poseen dominio del cuerpo en nociones de equilibrio, aspectos fundamentales para el logro de otras habilidades.

A través de la revisión de aportes derivados de distintos autores que sustentan la teoría del dominio del cuerpo o habilidades motrices, se ha tomado en consideración lo expresado por Ballesteros (1982), quien expone que el conocimiento y dominio del cuerpo es el pilar a partir del cual el niño construye el resto de los aprendizajes. Este conocimiento del propio cuerpo supone para la persona un proceso que se irá desarrollando a lo largo del crecimiento por ende lleva una relación con la edición física al desarrollo de las habilidades psicomotrices.

Por su parte Gallahue (2018) menciona que el desarrollo de psicomotricidad en cada individuo se viene logrando de acuerdo a la edad cronológica; es así como se tiene la fase de pre-control (1-2 años), siendo aquella que consiste en el inicio de los movimientos manipulativos y el inicio del control de los desplazamientos en el espacio. Posteriormente se tiene la fase de los movimientos básicos (2 a 7 años), periodo donde fundamentalmente se aprende a reconocer sus lados: dominante, derecha, izquierda, arriba, abajo, adelante, atrás; habilidad necesaria y posterior a esta etapa se le permite la participación en deportes. Etapa de habilidades especializadas o estadio general (7 a 10 años), la facilidad que adquiere la convierte en una etapa gratificante. Etapa estadio de movimientos específicos (11 a 13 años) donde los niños conocen elementos estáticos y

técnicos de los distintos deportes, donde se inician los procesos de competición.

Una vez precisado estos puntos, es imperante la necesidad de generar programas para mejorar las habilidades psicomotrices en los niños del segundo grado de I.E N° 32140 “El Progreso”, quienes experimentan dificultades de alto nivel en la realización de actividades físicas y el deporte para lo cual es necesario saber coordinar y conocer su lateralidad, dominio de su cuerpo en nociones de equilibrio, todo esto complementa una buena coordinación en cualquier circunstancia y contexto en el que el niño se encuentre, ya que todas las habilidades psicomotrices afecta significativamente en el aprendizaje.

Otro aporte considerado necesario es el de Mendiara y Gil (2003), quienes exponen que “la psicomotricidad integra las intenciones cognitivas de toda edad, emociones y sensorio motricidad en la capacidad de ser y se expresa en el contexto psicosocial, desempeñando un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad (pág. 18).

La psicomotricidad tiene relación con la mente y el cuerpo, en síntesis tiene habilidades psicomotrices, siendo una disciplina que se ocupa de la interacción que se establece dentro del conocimiento, la emoción, el movimiento y que es fundamental para el desarrollo de la persona; así como de su capacidad para relacionarse en el mundo (Mayer, 2014).

Los juegos recreativos, es una alternativa de solución que se pretende desarrollar, para mejorar las habilidades psicomotrices de los niños frente al problema que se presenta, el objeto del estudio puede ser visto hacia el

desarrollo de actividades físicas con juegos recreativos influenciadas hacia el desarrollo de habilidades psicomotrices acorde a la necesidad de los niños que es fundamental para posteriores aprendizajes en diferentes disciplinas deportivas como aspecto para ser compensado e incorporado a la vida social.

La coordinación motriz, es un aspecto importante que forma parte del desarrollo integral de los niños (as). Es pues, en esta etapa donde se desarrollan todos los procesos madurativos, ya sea de lo puramente motor o lo afectivo, socializador y cognitivo. Dichas habilidades motrices que se desarrollan, son tanto las referidas al conocimiento y dominio de su propio cuerpo (esquema corporal, control y ajuste postural, respiración y relajación); las relacionadas con la locomoción (desplazamiento y saltos) y las coordinación. De ahí la importancia de intervenir lo antes posible para evitar repercusiones negativas que puedan comprometer y agravar su desarrollo. Los educadores no pueden dejar de lado la práctica psicomotriz, puesto que es imprescindible para lograr en los niños un aprendizaje eficaz.

En los últimos años se está haciendo una continua revalorización del cuerpo en nuestra sociedad y que ha llegado al ámbito escolar, es así como la educación psicomotriz está cumpliendo en la escuela primaria una función de primordial importancia, porque condiciona todos los aprendizajes escolares. Tal es el caso, de que, si un niño no ha logrado previamente tomar conciencia de su cuerpo, lateralizarse, situarse en el espacio, dominar su cuerpo en nociones de equilibrio y tener una buena coordinación de movimientos, no va a poder alcanzar un aprendizaje eficaz y que además le

traería como consecuencia la inadaptación a su medio que lo rodea. Es por todo lo anteriormente expuesto que nace la iniciativa de proponer y formular el siguiente conjunto de interrogantes.

1.2. Formulación del Problema

1.2.1. Problema general

¿Cómo influyen los juegos recreativos como estrategia metodológica para desarrollar las habilidades motrices en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32140 “El Progreso” – Ambo, 2019?

1.2.2. Problemas específicos

¿Cómo influye la estrategia de los juegos cooperativos con juegos de competencia, para mejorar la lateralidad como dimensión de las habilidades psicomotrices en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32140 “El Progreso” –Ambo, 2019?

¿Cuál es la influencia de la estrategias metodológicas en aplicación de los juegos cooperativos con juegos de competencia, para mejorar el equilibrio como dimensión de las habilidades psicomotrices en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa “El Progreso” – Ambo, 2019?

¿Cuál es la influencia como estrategia metodológica en aplicación de los juegos recreativos para mejorar la orientación espacial como dimensión de las habilidades psicomotrices en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32140 “El Progreso” – Ambo, 2019?

¿Cómo influye las estrategias de los juegos recreativos para mejorar la coordinación como dimensión de las habilidades psicomotrices de los niños del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32140 “El Progreso” – Ambo, 2019?

1.3. Objetivos de la Investigación

1.3.1. Objetivo general

Establecer la influencia de los juegos recreativos como estrategia metodológica para desarrollar las habilidades motrices en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32140 “El Progreso” – Ambo, 2019.

1.3.2. Objetivos específicos

Establecer el nivel de dominio de su lateralidad, después del desarrollo de juegos recreativos de cooperación y competencia como estrategia metodológica en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32140 “El Progreso” – Ambo, 2019.

Determinar el nivel de dominio de su cuerpo en nociones de equilibrio aplicando los juegos cooperativos con juegos de competencia como estrategia metodológica en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32140 “El Progreso” – Ambo, 2019.

Establecer el nivel de logro de habilidades psicomotrices de orientación espacial después del desarrollo de juegos recreativos como estrategia metodológica en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32140 “El Progreso” – Ambo, 2019.

Establecer el nivel de logro de habilidades psicomotrices coordinativas después del desarrollo de juegos recreativos como estrategia metodológica en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32140 “El progreso” – Ambo, 2019.

1.4. Hipótesis de Investigación

1.4.1. Hipótesis general

Los juegos recreativos como estrategia metodológica influyen favorablemente para desarrollar las habilidades motrices en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32140 “El Progreso” – Ambo, 2019.

1.4.2. Hipótesis específicas

La aplicación juegos recreativos como estrategia metodológica establece favorablemente su lateralidad para el dominio de habilidades Psicomotrices en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Nº 32140 “El Progreso” Ambo -2019.

Determina su domino de equilibrio fácilmente aplicando como estrategia los juegos recreativos de cooperación y de competencia, dentro de las habilidades psicomotrices en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Nº 32140 “El Progreso” Ambo -2019.

El nivel de orientación espacial es óptimo al finalizar la aplicación de juegos recreativos en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Nº 32140 “El Progreso” Ambo -2019.

La aplicación de juegos recreativos como estrategia metodológica de cooperación proporciona el desarrollo de la coordinación de manera favorable en los niños del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Nº 32140 “El Progreso” Ambo -2019.

1.5. Variables

1.5.1. Variable independiente

Juegos recreativos

Es la actividad motriz organizada, resalta, que verdaderamente importante del juego es que a la vez que los niños y niñas disfrutan con el mismo, dependiendo de la forma de jugar (Ortiz, 2003, pág. 78).

1.5.2. Variable Dependiente

Habilidades psicomotrices

Es la muestra en la realización de una tarea que requiere movimiento que es preciso hacer con eficiencia, con intencionalidad, con un objeto concreto, utilizando la mínima energía posible (Cañizares & Carbonero, 2017, pág. 21).

1.5.3. Operacionalización de variables

Tabla 1. Matriz de operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES
Juegos Recreativos	Juegos Cooperativos	Realizan juegos conocidos socializando en todo Momento
		Realizan con sus pares juegos coordinativos promoviendo un control psico-afectivo
		Realiza movimientos motrices con juegos de carrera al azar, etc.
		Ejecuta juegos de entretenimiento y pasatiempo
		Realiza ejercicios con sus pares respetando las normas de la práctica de la Educación Física
		Realiza juegos compartiendo materiales y confiando en los demás
		Ejecuta juegos siempre buscando el sentido de la unidad y el compartir del éxito
	Juegos de Competencia	Realiza acciones de competencia con materiales didácticos como pelotas de trapos, aros y otros
		Establece posibilidades y diferencias de movimientos en cada lado
		Demuestra su capacidad de liderazgo para contribuir al triunfo de su grupo de trabajo
Habilidades Psicomotrices	Lateralidad	Realiza una serie de movimientos de compensación con uno y otro lado del cuerpo
		Establece posibilidades y diferencias de movimientos en cada lado
		Realizan movimientos bilaterales al practicar los ejercicios físicos
	Equilibrio	Orienta correctamente su cuerpo en el espacio
		Relaciona su esquema corporal con los ejercicios de movimientos monitoreado por los investigadores
		Domina su cuerpo correctamente al realizar un ejercicio físico con material didáctico
	Orientación Espacial	Integra el cuerpo con su ubicación espacial
		Controla sus movimientos al realizar sus ejercicios Físicos
		Integra su estructura espacial con el mundo de los objetos y las relaciones
	Coordinación	Realiza juegos en grupo participando activa y Responsablemente
		Ejecuta los movimientos físicos respetando reglas de juego
		Realiza movimientos coordinados con ambas manos y pies

Fuente: Información del estudio, 2020.
Elaboración: Adaptado por los autores.

1.6. Justificación e Importancia

Justificación legal: La presente investigación se justifica desde el punto de vista legal, de acuerdo al reglamento que norma los procedimientos para la obtención de la licenciatura en ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco. La base legal que sustenta dicho reglamento es:

- La constitución política del Perú que establece los fines de la educación universitaria (Art. 18º); como la creación intelectual y artística, la investigación científica y tecnológica.
- La ley universitaria Nº 30220.
- El estatuto de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

Importancia teórico científica: el proyecto se enmarca en la lateralidad, equilibrio, orientación espacial y coordinación, con la aplicación del desarrollo de juegos recreativos, teniendo en cuenta las dimensiones de juegos cooperativos y juegos de competencia, que serán la esencia del estudio, siendo así una contribución al desarrollo del área de Educación Física.

Importancia práctica: La presente investigación es de importancia, ya que permite desarrollar capacidades más significativas de habilidades psicomotriz, teniendo en cuenta el desarrollo de la lateralidad, equilibrio, orientación espacial y coordinación; todo esto desarrollado a través de elaboración de sesiones donde se pondrán como base de investigación los juegos cooperativos y jugos de competencia orientado a su conocimiento corporal, con el objetivo de comprender e inferencia mejor estas actividades,

destapando nuevas hipótesis de estudio y propiciando el maravilloso mundo de la educación física y para el correcto desarrollo en el nivel primario.

1.7. Viabilidad

La presente investigación es viable o factible, pues se dispone de los recursos financieros, humanos y materiales necesarios para su ejecución. Asimismo, se ha previsto los alcances de la investigación, teniendo acceso al lugar o contexto donde se llevará a cabo la investigación.

1.8. Limitaciones

Escaso material bibliográfico y los encontrados son versiones antiguas, insuficientes textos en las diferentes bibliotecas de las universidades e institutos superiores pedagógicos de la región.

Trabajos de investigación en sobremanera escasos sobre el tema, y en caso de existir la descripción del problema es muy simple y señalan de manera profunda acerca del tema a investigar.

La utilización de la internet, limitan la localización de información adecuada y lo encontrado se encuentran protegidos y muchos no poseen autores ni fecha de publicación.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del Estudio

Una vez determinada la información necesaria dentro de centros y bibliotecas en Institutos Superiores Pedagógicos, Universidades Nacionales tanto públicas como privadas, así como en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán ubicando los siguientes trabajos realizados con anterioridad relacionado al tema y a las variables manejadas.

2.1.1. Nivel internacional

Bustamante (2007) en su tesis titulada: “Análisis interactivo de la coordinación motora, actividad física y del índice de masa corporal en escolares peruanos. Estudio trasversal en niños de ambos sexos de los 6 a los 11 años de edad, en la Universidad de Porto”. Quien llegó a la siguiente conclusión: En los niños se expresa la presencia de un desarrollo coordinativo específico para cada sexo, así como refleja la plasticidad del desarrollo de la coordinación motora; el nivel de adiposidad presenta una influencia significativa en los resultados de cada una de las pruebas y en la sumatoria de ellas, teniendo, los niños con adiposidad reducida; el estatus socioeconómico no es un predictor. Concluyente en los cuatros pruebas de saltos laterales y saltos mono pedales, mientras es negativa en las de equilibrio a retaguardia y transposición lateral (pág. 12).

Gómez (2004), en su tesis titulada: “Problemas evolutivos de coordinación motriz y Percepción de competencia en el alumnado de primer

curso de educación secundaria obligatoria en la clase de educación física”, en la Facultad de Educación Universidad Complutense de Madrid. Llegando a la siguiente conclusión: se demuestra que en los alumnos con problemas evolutivos de coordinación motriz presentan una verdadera dificultad de aprendizaje, cuyo denominador común es la falta de coordinación, y que debe ser considerado como una necesidad educativa especial por parte de los responsables educativos (pág. 11).

Pazmiño & Proaño (2009), en su tesis titulada: “Elaboración y aplicación de un manual de ejercicios para el desarrollo de la motricidad gruesa mediante la estimulación en niños/as de dos a tres años en la guardería del Barrio Patután, Eloy Alfaro, periodo 2008 – 2009”, en Latacunga- Ecuador Noviembre- 2009. Quienes llegaron a la siguiente conclusión: Que la comunidad educativa de la Guardería de Patután, conformada por los niños/as, madres comunitarias, trabajan solidariamente para mejorar y elevar el nivel psicomotriz académico y social de todos y cada uno de ellos, también realizan toda clase de actividades sociales, académicas, culturales y deportivas, que vayan en bien de toda la comunidad educativa y su formación integral; luego de haber ejecutado los diferentes actividades propuestos en el manual de ejercicios han observado que el niño/a es un ser activo, dinámico y sociable capaz de integrarse a su entorno de una manera fácil y espontánea. Las madres al poseer un conocimiento sobre la aplicación de la motricidad gruesa realizada mediante la estimulación han logrado un elevado desarrollo de actividades y creatividad en el niño/a. Después de la aplicación de este manual de

ejercicios que posee conocimientos sobre equilibrio y coordinación en todas las formas de locomoción conseguida gracias a una intensa actividad motora ya que se trabajó con el dominio, fortaleza muscular y su acción de caminar en el niño/a han obtenido resultados muy favorables en cada uno de ellos (pág. 6).

2.1.2. Nivel Nacional

Gastiaburu (2012) en su tesis titulada: “Programa Juego, Coopero y Aprendo para el Desarrollo Psicomotor de niños de 3 años de una I.E. N° 5032 del Callao Lima-Perú”, sustentada en la Universidad San Ignacio de Loyola, llegó a la siguiente conclusión: La aplicación del programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar los niveles del desarrollo psicomotor, la coordinación visomotora, el incremento del lenguaje y el incremento la motricidad en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños (pág. 14).

Ruiz (2010), en su tesis titulada: La Caracterización morfológica y del desempeño motor de los estudiantes de la Especialidad de Educación Física de la Universidad Nacional De Educación, sustentada en la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, La Cantuta. Llegó a la siguiente conclusión: La Investigación fue comparativa, contó con la participación de 43 estudiantes a quienes se les evaluó mediante listas de cotejo. Existen diferencias significativas entre las características morfológicas y de desempeño motor de los estudiantes de régimen regular respecto a los de régimen semipresencial. Existen diferencias significativas

entre las características morfológicas y de desempeño motor de los estudiantes varones respecto a la de mujeres. Los alumnos en su mayoría pertenecientes al género masculino corresponden a la categoría mesomorfo balanceado. Los alumnos en su mayoría pertenecientes al género femenino corresponden a la categoría endomorfo-mesomorfo. Existen diferencias significativas entre fuerza muscular, fuerza abdominal, salto horizontal, la resistencia, la velocidad y la dinamometría (Aptitud física) del género masculino entre el régimen regular y el régimen semipresencial (pág. 9).

2.1.3. Nivel local

Rojas (2015), sustentó la tesis titulada: “Efectos de un programa de psicomotricidad en el desarrollo social y coordinación motora en los alumnos del primer grado A de la I.E. Pedro Sánchez Gavidia - Huánuco – 2015”. Aplicación la aplicación de la investigación consistía en mejorar el desarrollo social y coordinación motora de los alumnos de 1° grado “A” ” en nivel primaria, llegando a la siguiente conclusión: El programa de la I.E. Pedro Sánchez Gavidia - Huánuco – 2015, la investigación fue pre experimental llego en la siguiente conclusión con la programa de psicomotricidad y el desarrollo social y coordinación motora, logrando con la escala aprobatoria con las siguientes calificaciones el 25% en la escala en proceso con notas de 11 a 13 y el 75% en la escala logro previsto con notas de 14 a 17 donde trabajo con 24 alumnos realizando con pruebas de entrada y prueba de salida, considerando las variables dependientes. Desarrollo moral, desarrollo cognitivo y coordinación motora (pág. 4).

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Juegos recreativos

a. Definición

El concepto del juego en mención del autor Ortiz (2003) parte del vocablo latín “ludus” que refiere jugo y diversión; también indican a Huzinga, el cual opina de los vocablos “ludus, ludere” abarca el juego infantil, recreo, competición, etc. A demás de ser el juego una actividad motriz organizada, resalta, que verdaderamente importante del juego es que a la vez que los niños y niñas disfrutan con el mismo, dependiendo de la forma de jugar (pág. 29).

b. Importancia

Es la actividad principal del ser humano, y también de los animales superiores, en la infancia es el periodo de vida donde se determinan las bases del desarrollo pleno de la persona en sus múltiples facetas; en el juego se ejercitan funciones motrices, de desarrollo del pensamiento y la actividad, de la socialización (Martín, 2017, pág. 4).

Lo importante del juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos; la fuerza, control muscular, equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo están presentes en las actividades lúdicas y se incrementa con la práctica, desde punto de vista del desarrollo psicomotor (Mequé, 2016).

Desde el punto de vista de los investigadores a través del juego como medio estratégico se puede mejorar coordinación, orientación espacial, lateralidad, etc. Además, los juegos recreativos es un conjunto de

actividades debidamente estructuradas y planificadas que tiene por objetivo mejorar las habilidades psicomotrices.

c. Dimensiones Juegos cooperativos

Ya que las estrategias de juegos van orientadas en busca de resultados a través de la cooperación de los participantes para sus fines de beneficio como también para todos sus compañeros proporcionándose ayuda mutuamente para una meta común, cada papel desempeñado de cada miembro contribuye con mucha significación que influye positivamente.

De acuerdo con Taberneto mencionado por Pedregoso (2009), es aquella actividad lúdica en que la cooperación es la única forma de interacción de sus participantes y en la que intentan alcanzar un objetivo común mediante la acción coordinada de todos, sin que nadie quede discriminado, eliminado o derrotado (pág. 35).

Juegos de competencia

Referente a la investigación los juegos se desarrollan con reglas auto impuesto, cambiante y adaptable en la competición por la forma de juego.

Los juegos competitivos es la participación de varias personas, donde se evalúa logros de los participantes, clasificación de ganadores, en función del cumplimiento de un objetivo o reto. También se distingue la competición con una finalidad recreativa (Wikipedia, 2017).

2.2.2. Habilidades Psicomotrices

a. Definición

La habilidad entendemos según la Real Academia Española como la capacidad de una persona para hacer una cosa correctamente y con facilidad, teniendo en cuenta el concepto nos centramos las habilidades como toda acción motriz y destrezas corporales.

De acuerdo con Serra mencionado por Cañizares & Carbonero (2017) la habilidad motriz es la muestra en la realización de una tarea que requiere movimiento que es preciso hacer con eficiencia, con intencionalidad, con un objeto concreto, utilizando la mínima energía posible (pág. 22).

b. Importancia

Enfocados en la habilidad motora que es una acción propia en el desarrollo evolutivo del ser humano condicionado desde el día que nacemos, como la habilidad visual, de movimiento motor, y cognitivo, etc. Con el pasar del tiempo el ser humano crece con ella se desarrollándose en complejidad las diferentes habilidades de acuerdo a la necesidad y condición, es fundamentalmente necesario que el niño vaya adquiriendo corporalmente las habilidades básicas psicomotrices en el pre escolar para una buena base como la coordinación, equilibrio, orientación espacial, lateralidad entre otras.

Todo movimiento nuevo que el ser humano aprende, en realidad es la combinación de movimientos viejos ya adquiridos; de ahí la importancia en la niñez de realizar la mayor cantidad y variedad de actividades motrices posibles, teniendo que toda habilidad influye de este tipo de actividades (Unknown, 2017).

c. Adquisición

Las habilidades se va adquiriendo a largo de la vida desde el día en que nacemos, desarrollando la psicomotricidad gruesa, como las capacidades de manipulación pensamiento relación social; habilidades motrices complejas con el entrenamiento y con la práctica se desarrolla la complejidad y precisión considerando como lo conocemos psicomotricidad fina, por lo tanto las habilidades son un conjunto de destrezas (De Tena, 2017).

d. Dimensiones

Lateralidad

Para entender a lo que se refiere la lateralidad primero se debe tener en cuenta que se trata de un proceso que se produce a nivel neurológico, esto quiere decir que la dominancia que se presente dependerá del hemisferio dominante, ya sea este el hemisferio izquierdo o el derecho.

Según Comellas (1990) “También hay que considerar que esta dominancia puede que no sea total, ya que puede darse un predominio de la mano, del oído y del pie derecho debido a que la fuerza y el dominio se encuentran en el lado izquierdo” (pág. 68). La lateralidad es una capacidad o un proceso que se desarrolla para que se pueda dar una orientación en el espacio; para ello es necesario la utilización de los conceptos espaciales, como: arriba – abajo, adelante – atrás, derecha – izquierda.

Según Comellas (1990) “Es importante tener en cuenta que los niños/as no tienen un dominio lateral a nivel cerebral, ya que esto va a presentarse durante la maduración cerebral; de esta maduración se va dar el

predominio de unos de los lados del cuerpo. De este dominio dependerá la orientación espacial que tenga y cuando sea más grande en la escritura” (pág. 68).

Para entender cómo se da este proceso de la lateralidad, debemos considerar que existen dos tipos de lateralidad; una innata y otra socializada. La lateralidad innata se da por la preferencia que el niño y niña tengan hacia una u otra mano; y la lateralidad socializada se presenta por la influencia de las actividades sociales, escolares y familiares. Para Comellas (1990), la lateralidad se puede clasificar según la preferencia o dominancia que desarrolle el niño y niña de la siguiente forma:

- Lateralidad Integral; cuando se puede identificar que existe una dominancia ya sea diestra o zurda.

- Lateralidad no integral; cuando no se presenta de manera clara la dominancia que ha adquirido, y se la clasificar así: Lateralidad cruzada, cuando el dominio se presenta en diferentes partes del cuerpo, como: mano diestra, y ojo y oído zurdos.

Equilibrio

Se entiende por equilibrio a “la capacidad de mantener una posición, de poder volver a la postura normal después de haber realizado alguna actividad” (Comellas, 1990, pág. 27). El equilibrio se presenta de manera refleja, autónoma y voluntaria. Para que se pueda dar el equilibrio en el niño /a es necesario: la interiorización de su eje corporal, y el dominio corporal.

El equilibrio es una actividad que debe ser entrenada para que llegue a su mejoramiento, debido a la vinculación que tiene con los nervios del niño /a.

El equilibrio, es una cualidad coordinativa, es un factor influyente el control postural tanto en estático y dinámico. También se resalta el concepto de los autores Rivenq y Terrise mencionado por Bernal, Wanceulen & Wanceulen (2018) como la habilidad de mantener el cuerpo en posición erguida, dice que motricidad fina es factor influyente y compensatorio, tanto cuando está en desplazamiento o quieto (pág. 6).

- **Equilibrio en nociones de altura;** el niño tiene la capacidad de control de su cuerpo en nociones de altura, frente al situación se forzara equilibrar y controlar su cuerpo donde juega la emoción y la coordinación un papel importante, el niños se desarrolla experimentando el miedo logrando la confianza en sí mismo (Bernal, Wanceulen, & Wanceulen, 2018, pág. 7)
- **Equilibrio estático;** A diferencia de otras se refiere a las posiciones estables o quieto sea de pie o sentado hablado en forma general, el autor denomina que no existe equilibrio estático puro ya que el cuerpo está provocando pequeños movientes de oscilación (Bernal, Wanceulen, & Wanceulen, 2018, pág. 7),
- **Equilibrio dinámico;** es cuando una persona está en movimiento o desplazamiento, independientemente cuando están en una actividad y de su intensidad, también factores externos lo modifican provocando desequilibrio frente a esto se previne o se anticipa (Bernal, Wanceulen, & Wanceulen, 2018, pág. 7). A través del proyecto se pretende mejorar y fortalecer el

equilibrio con una serie de juegos, provocando situaciones reales en la intervención de los participantes.

Orientación espacial

Andreu (2010) Hace mención al concepto del autor Castañer, como la aptitud para mantener constante la localización del propio cuerpo tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para posicionar estos objetos en función de la propia posición. Concluyen, que la orientación espacial incluye un variado conjunto de manifestaciones motrices: localizaciones, agrupaciones, evoluciones que lo capacitan el reconocimiento topográfico del espacio (pág. 67).

Coordinación

Castañer mencionado por Andreu (2010) sostiene como la capacidad de regular de forma precisa la intervención del propio cuerpo en la ejecución de la acción justa y necesaria según la idea motriz prefijada (pág. 69). Por otra parte, la coordinación es la habilidad de uno o varios grupos musculares para realizar un gesto de forma voluntaria. La coordinación es conocida como la capacidad neuromuscular de ajustar con precisión lo querido y pensado (Andreu, 2010, pág. 71). Entonces los autores mencionan como una acción voluntaria o la sincronía de lo pensado en movimiento.

La coordinación es una capacidad perceptiva motriz (junto al equilibrio) con la que adaptamos nuestro movimiento acorde a las necesidades del entorno que nos rodea, poniendo en funcionamiento la musculatura

necesaria en el momento adecuado con una velocidad e intensidad acorde a dichos requerimientos. También nos dicen en una contracción muscular son algunas útiles en una acción de movimientos para cumplir el objetivo, así como algunos músculos no intervienen en el movimiento para facilitar sin interferir (Bernal, Wanceulen, & Wanceulen, 2018, pág. 15).

2.3. Definiciones Conceptuales

Juegos recreativos; conjunto de actividades físicas recreativas donde intervienen uno o varios participantes, su principal junción aparte de la diversión y entretenimiento, proporcionan un rol educativo, también se va orientado a logros u objetivos. Su uso en este proyecto puede ser para el desarrollo de habilidades psicomotrices.

Habilidades psicomotrices; Se puede definir como conjunto de destrezas adquiridas desde la temprana edad, como las diversas capacidades motrices generales, y desarrollados en complejidad con diversos juegos y con práctica de diversas actividades según la necesidad principal en el contexto en los niños.

Estrategias metodológicas; Son procedimientos que conducen en el aprendizaje de los niños, empleando diferentes herramientas estratégicos con fines de mejora, para lograr el objetivo que pretende alcanzar.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de Investigación

Tomando como referencia los tipos de investigación que presenta Hernández, Fernández y Baptista (2014) en el desarrollo del trabajo de investigación se hizo uso del tipo explicativo-cuantitativo (pág. 12), puesto que el trabajo se centra en la explicación del fenómeno como ocurre y en qué condiciones se manifiesta, además de demostrarlo por medio de cuadros estadísticos; para ello se han ejecutado juegos recreativos para mejorar las habilidades psicomotrices en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Nº 32140 “El Progreso” Ambo -2019.

3.2. Nivel de Investigación

El presente trabajo responde al nivel de investigación descriptiva experimental (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014, pág. 27), donde el observador manipula uno o más variables independientes y observa la variable dependiente en busca de la alteración a la manipulación de la variable independiente.

3.3. Diseño y Esquema de Investigación

El diseño de la presente investigación es pre experimental; que es un estudio de caso que consiste en administrar un estímulo o tratamiento a un

grupo y después aplicar una medición en una o más variables para observar cuál es el nivel del grupo en estas variables (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014, pág. 31). Es un diseño de preprueba – postprueba con un solo grupo, se le aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental; después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al tratamiento.

G	O1	X	O2

Figura 1. Diagrama del diseño de investigación pre-experimental.
Fuente y elaboración: Hernández, Fernández y Baptista, 2014.

Dónde:

O1: Aplicación de evaluación pre-test a la variable dependiente (observación inicial a las habilidades psicomotrices)

X: Variable experimental o independiente (juegos recreativos)

O2: Aplicación de evaluación pos-test a la variable dependiente (observación final a las habilidades psicomotrices)

3.4. Población y Muestra

3.4.1. Población

La población general se encuentra constituida por todos los estudiantes matriculados en el nivel primario de la Institución Educativa Nº 32140 “El Progreso” Ambo -2019, teniendo así un total de 135 estudiantes.

Tabla 2. Distribución de la población

GRADO Y SECCIÓN	CANTIDAD DE ESTUDIANTES	SUBTOTAL
Primero sección “A”	18	18
Primero sección “B”	12	12
Segundo	19	19
Tercero	24	24
Cuarto	21	21
Quinto	23	23
Sexto	18	18
	TOTAL	**135**

Fuente: datos extraídos de la I.E “El Progreso” – Ambo, 2019.
Elaboración: adaptado por autores.

3.4.2. Muestra

Para la determinación de la muestra del estudio, se ha empleado el muestreo no probabilístico sin normas o circunstancial, en razón de que es el investigador quien elige de manera voluntaria o intencional a los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Nº 32140 “El Progreso” Ambo -2019, siendo ellos un total de diecinueve (19).

El muestreo es “circunstancial cuando los elementos de la muestra se toman de cualquier manera al azar ya que todos los niños tienen la posibilidad de pertenecer a la muestra, generalmente atendiendo razones de comodidad, circunstancias, etc.” (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014, pág. 78).

Por lo tanto, la muestra del trabajo de investigación queda establecida de la siguiente manera:

Tabla 3. Distribución de la muestra

ALUMNOS	GÉNERO		
	VARONES	MUJERES	TOTAL
Grupo experimental 2do grado	05	14	19

Fuente: datos extraídos de la I.E “El Progreso” – Ambo, 2019.
Elaboración: adaptado por autores.

3.4.3. Unidad de análisis

La unidad de análisis en el presente trabajo de investigación está conformada por cada uno de los alumnos de la muestra, sujetos a los juegos recreativos.

3.5. Técnica de Recolección, Procesamiento y Presentación de Datos

3.5.1. Técnicas para la recolección de datos

Para la recolección de los datos se hace uso de la técnica de la evaluación educativa por medio de la aplicación del desarrollo juegos recreativos para mejorar habilidades psicomotrices. Esta técnica se aplicará al grupo experimental, antes, durante el proceso y después de la aplicación de los instrumentos elaborados.

La confiabilidad que posee el instrumento es de 73.7% según Alfa de Cronbach lo que lo posiciona en una fiabilidad aceptable.

Tabla 4. Confiabilidad del instrumento

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach[a]	N de elementos
.737	22

3.5.2. Técnicas para el procesamiento de datos

a. La revisión y consistenciación de la información; este paso consiste básicamente en depurar la información revisando los datos contenidos en los instrumentos de trabajo de campo, con el propósito de ajustar los llamados datos primarios (juicio de expertos).

b. Clasificación de la información; se llevará a cabo con la finalidad de agrupar datos mediante la distribución de frecuencias de las variables independiente y dependiente

c. Codificación y tabulación; la codificación es la etapa en la que se forma un cuerpo o grupo de símbolos o valores de tal manera que los datos serán tabulados, generalmente se efectúa con números o letras. La tabulación manual se realizará ubicando cada una de las variables en los grupos establecidos en la clasificación de datos, o sea en la distribución de frecuencias. También se utiliza la tabulación mecánica, aplicando programas o paquetes estadísticos de sistema computarizado.

3.5.3. Técnicas para el análisis e interpretación de datos

a. Estadística descriptiva para cada variable

Medidas de Tendencia central; se calcula la media, mediana y moda de los datos agrupados de acuerdo con la escala valorativa de DCN.

Medidas de Dispersión; e calculará la desviación típica o estándar, coeficiente de variación y la curtosis de los datos agrupados de acuerdo con la escala valorativa del DCN.

b. Estadística inferencial para cada variable

Se aplicará la prueba de hipótesis de diferencias de medias usando la distribución normal.

3.5.4. Técnicas para la presentación de datos

a. Cuadros estadísticos bidimensionales; con la finalidad de presentar datos ordenados y así facilitar su lectura y análisis, se construirá cuadros

estadísticos de tipo bidimensional, es decir, de doble entrada porque en dichos cuadros se distingue dos variables de investigación.

b. Gráficos de columnas o barras; servirá para relacionar las puntuaciones con sus respectivas frecuencias, es propio de un nivel de medición por intervalos, es el más indicado y el más comprensible.

3.5.5. Técnicas para el informe final

a. La redacción científica; se llevará a cabo siguiendo las pautas que se fundamenta con el cumplimiento del reglamento de grados y títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional “Hermilio Valdizán” de Huánuco. Es decir, cumpliendo con un diseño o esquema del informe, y para la redacción se tendrá en cuenta: el problema estudiado, los objetivos, el marco teórico, la metodología, técnicas utilizadas, el trabajo de campo, análisis de los resultados, discusión, conclusiones y recomendaciones propuestas.

b. Sistema computarizado; el informe se prepara haciendo uso de distintos procesadores de textos, paquetes y programas, insertando gráficos y textos de un archivo a otro. Algunos de estos programas son: Word y Excel (hoja de cálculo y gráficos) como también el SPSS en su versión 25.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Resultados de la Implementación del Antes y Después en el Proceso de Evaluación

El comportamiento de los estudiantes con respecto a las habilidades psicomotrices antes y después de la implementación de las actividades basadas en juegos recreativos presentó diferenciación en los datos de la evaluación a los niños y niñas del 2do grado del I.E “El progreso” - Ambo. La siguiente información está relacionada con los ítems de evaluación.

Tabla 5. Resultados Ítem N° 11

Realiza una serie de movimientos de compensación con uno y otro lado del cuerpo						
PRUEBAS	**PRE TEST**			**POST TEST**		
ALTERNATIVAS	**fi**	**%**	**Fi**	**fi**	**%**	**Fi**
SI	5	26.32%	5	18	94.74%	18
NO	14	73.68%	19	1	5.26%	19
TOTAL	19	100%		19	100.00%	

Fuente: datos extraídos de la I.E “El Progreso” – Ambo, 2019.
Elaboración: adaptado por autores.

En cuanto a la realización de movimientos de compensación con uno y otro lado del cuerpo se tiene que antes de la implementación de las actividades basadas en juegos recreativos tanto de cooperación como de competencia el mayor porcentaje de niños (as) no lograban efectuarlo teniendo un 73.68% representado por catorce (14), mientras que el 26.32% representado por cinco (05) si logran realizar los movimientos.

Sin embargo, luego del desarrollo de las actividades con juegos recreativos la evaluación post-test demostró que el 94.74% representado con dieciocho (18) niños (as) si lograron efectuar series de movimientos de compensación con uno y otro lado del cuerpo, lo que representa un considerable cambio, evidenciando una notable mejora al finalizar la intervención.

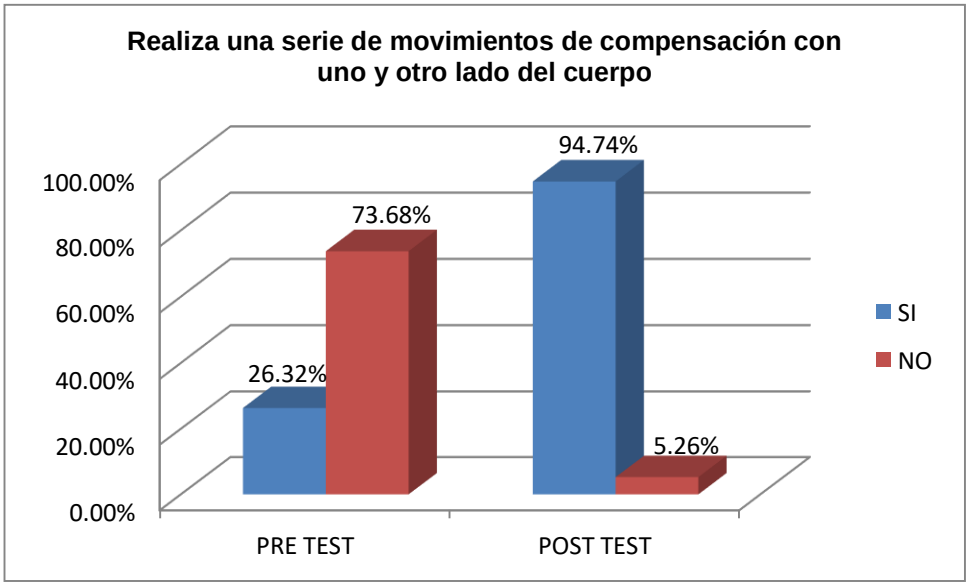


Figura 2. Comparación de resultados pretests y postets para el ítem de evaluación N° 11.
Fuente y elaboración: adaptado por autores, 2020.

Tabla 6. Resultados Ítem N° 12

Establece posibilidades y diferencias de movimientos en cada lado del cuerpo						
PRUEBAS	**PRE TEST**			**POST TEST**		
ALTERNATIVAS	**fi**	**%**	**Fi**	**fi**	**%**	**Fi**
SI	5	26.32%	5	16	84.21%	16
NO	14	73.68%	19	3	15.79%	19
TOTAL	19	100.00%		19	100.00%	

Fuente: datos extraídos de la I.E "El Progreso" – Ambo, 2019.
Elaboración: adaptado por autores.

En cuanto al establecimiento de las posibilidades o diferencias de movimientos existentes en cada lado del cuerpo se tiene que antes de la

implementación de las actividades basadas en juegos recreativos tanto de cooperación como de competencia el mayor porcentaje de niños (as) no lograban reconocerlos teniendo un 73.68% representado por catorce (14), mientras que el 26.32% representado por cinco (05) si logran reconocer los movimientos.

Sin embargo, luego del desarrollo de las actividades con juegos recreativos la evaluación post-test demostró que el 84.21% representado con dieciocho (16) niños (as) si lograron establecer de las posibilidades o diferencias de movimientos existentes en cada lado del cuerpo, lo que representa un considerable cambio, evidenciando una notable mejora al finalizar la intervención.

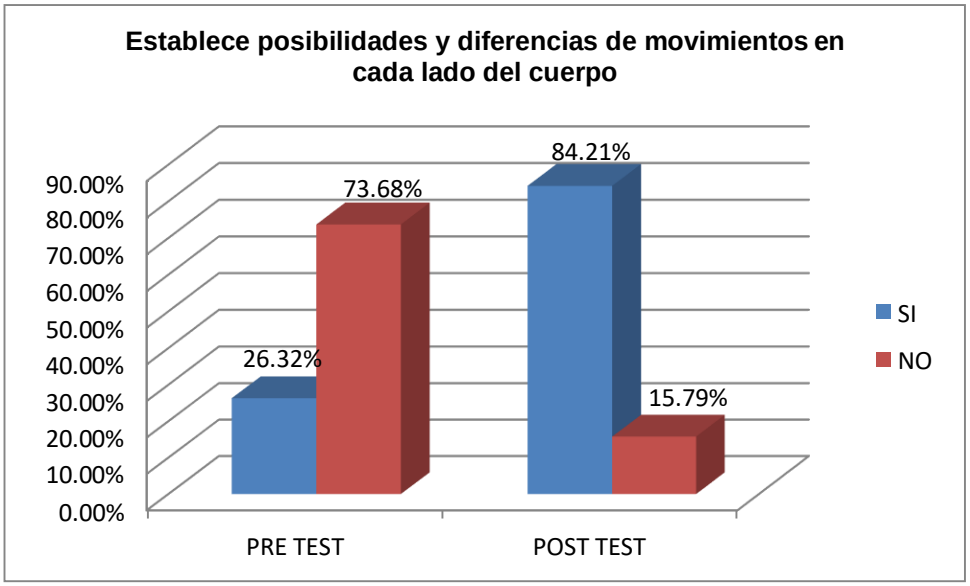


Figura 3. Comparación de resultados pretests y postets para el ítem de evaluación N° 12
Fuente y elaboración: adaptado por autores, 2020.

Tabla 7. Resultados Ítem N° 13

Realiza movimientos bilaterales al practicar los ejercicios físicos						
PRUEBAS	**PRE TEST**			**POST TEST**		
ALTERNATIVAS	**fi**	**%**	**Fi**	**fi**	**%**	**Fi**
SI	4	21.05%	4	17	89.47%	17
NO	15	78.95%	19	2	10.53%	19
TOTAL	19	100.00%		19	100.00%	

Fuente: datos extraídos de la I.E "El Progreso" – Ambo, 2019.
Elaboración: adaptado por autores.

En relación con la realización de movimientos bilaterales al practicar los ejercicios físicos se tiene que antes de la implementación de las actividades basadas en juegos recreativos tanto de cooperación como de competencia el mayor porcentaje de niños (as) no lograban realizarlos teniendo un 78.95% representado por quince (15), mientras que el 21.05% representado por cuatro (04) si logran reconocer los movimientos.

Sin embargo, luego del desarrollo de las actividades con juegos recreativos la evaluación post-test demostró que el 89.47% representado con diecisiete (17) niños (as) si lograron realizar de movimientos bilaterales al practicar los ejercicios físicos, lo que representa un considerable cambio, evidenciando una notable mejora al finalizar la intervención.

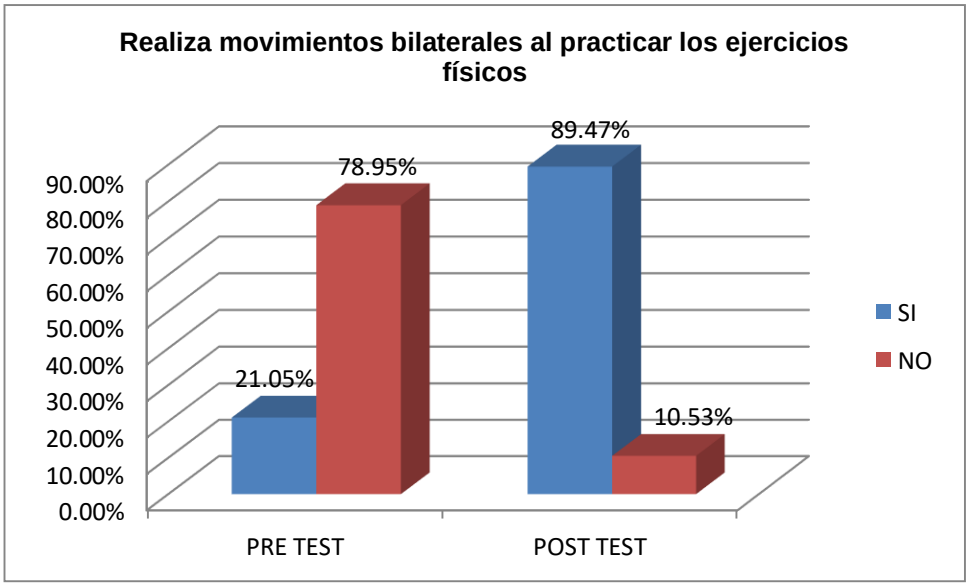


Figura 4. Comparación de resultados pretests y postets para el ítem de evaluación N° 13.
Fuente y elaboración: adaptado por autores, 2020.

Tabla 8. Resultados Ítem N° 14

Orienta correctamente su cuerpo en el espacio						
PRUEBAS	**PRE TEST**			**POST TEST**		
ALTERNATIVAS	**fi**	**%**	**Fi**	**fi**	**%**	**Fi**
SI	5	26.32%	5	18	94.74%	18
NO	14	73.68%	19	1	5.26%	19
TOTAL	19	100.00%		19	100.00%	

Fuente: datos extraídos de la I.E "El Progreso" – Ambo, 2019.
Elaboración: adaptado por autores.

En relación con la orientación correcta de su cuerpo en el espacio se tiene que antes de la implementación de las actividades basadas en juegos recreativos tanto de cooperación como de competencia el mayor porcentaje de niños (as) no lograban orientarse teniendo un 73.68% representado por catorce (14), mientras que el 26.32% representado por cinco (05) si logran orientar su cuerpo.

Sin embargo, luego del desarrollo de las actividades con juegos recreativos la evaluación post-test demostró que el 94.74% representado con dieciocho (18) niños (as) si lograron una orientación correcta de su cuerpo en el espacio, lo que representa un considerable cambio, evidenciando una notable mejora al finalizar la intervención.

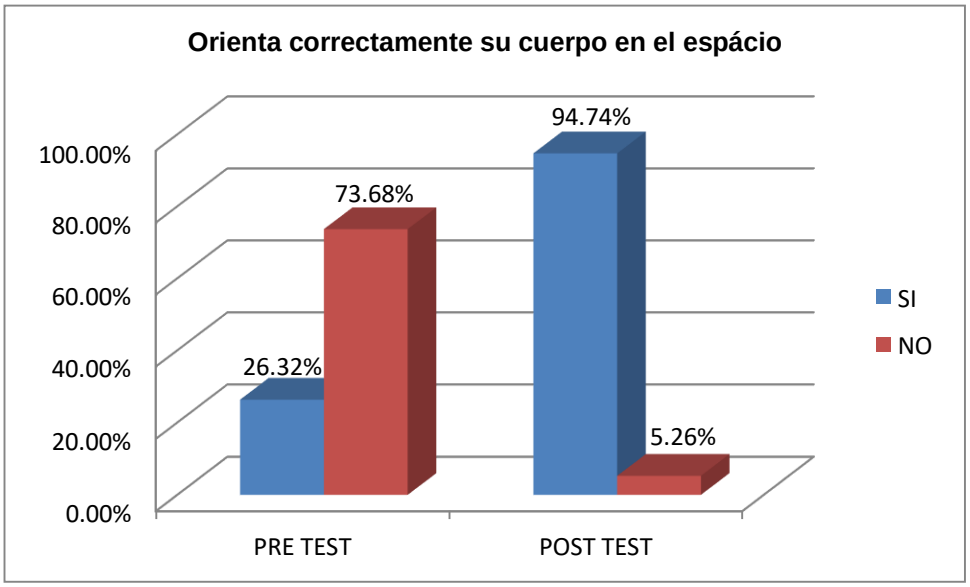


Figura 5. Comparación de resultados pretests y postets para el ítem de evaluación N° 14.
Fuente y elaboración: adaptado por autores, 2020.

Tabla 9. Resultados Ítem N° 15

Relaciona su esquema corporal con los ejercicios de movimientos monitoreado por el instructor						
PRUEBAS	**PRE TEST**			**POST TEST**		
ALTERNATIVAS	**fi**	**%**	**Fi**	**fi**	**%**	**Fi**
SI	4	21.05%	4	16	84.21%	16
NO	15	78.95%	19	3	15.79%	19
TOTAL	19	100.00%		19	100.00%	

Fuente: datos extraídos de la I.E "El Progreso" – Ambo, 2019.
Elaboración: adaptado por autores.

En tanto al logro en la relación del esquema corporal con los ejercicios de movimientos monitoreado por el instructor se tiene que antes de la

implementación de las actividades basadas en juegos recreativos tanto de cooperación como de competencia el mayor porcentaje de niños (as) no lograban relacionar teniendo un 78.95% representado por quince (15), mientras que el 21.05% representado por cuatro (04) si logran relacionarlo.

Sin embargo, luego del desarrollo de las actividades con juegos recreativos la evaluación post-test demostró que el 84.21% representado con dieciséis (16) niños (as) si lograron relacionar el esquema corporal con los ejercicios de movimientos siendo monitoreado por el instructor, lo que representa un considerable cambio, evidenciando una notable mejora al finalizar la intervención.

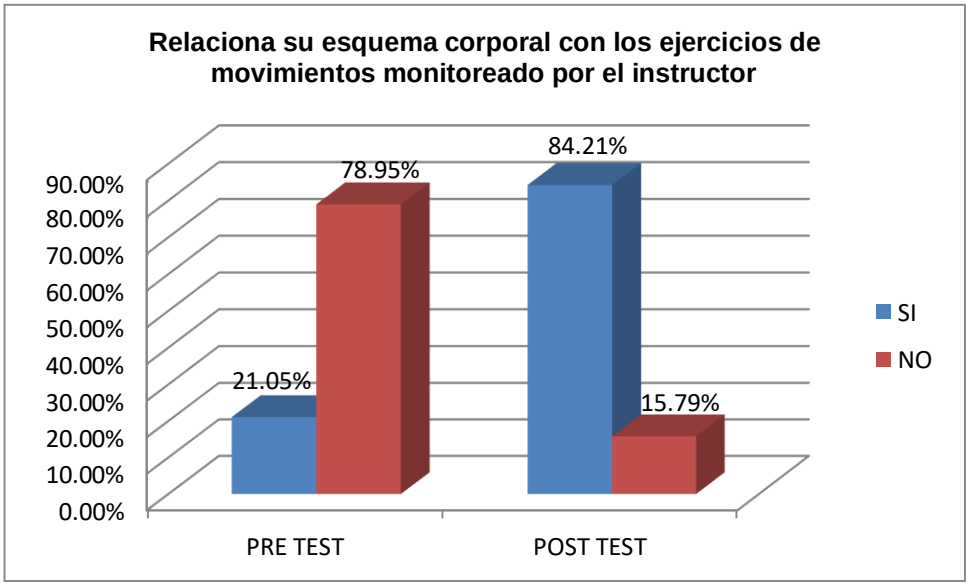


Figura 6. Comparación de resultados pretests y postets para el ítem de evaluación N° 15.
Fuente y elaboración: adaptado por autores, 2020.

Tabla 10. Resultados Ítem N° 16

Domina su cuerpo correctamente al realizar un ejercicio físico con material didáctico						
PRUEBAS	**PRE TEST**			**POST TEST**		
ALTERNATIVAS	**fi**	**%**	**Fi**	**fi**	**%**	**Fi**
SI	5	26.32%	5	19	100.00%	19
NO	14	73.68%	19	0	0.00%	19
TOTAL	19	100.00%		19	100.00%	

Fuente: datos extraídos de la I.E "El Progreso" – Ambo, 2019.
Elaboración: adaptado por autores.

En tanto con el dominio del cuerpo de forma correcta al realizar un ejercicio físico con material didáctico se tiene que antes de la implementación de las actividades basadas en juegos recreativos tanto de cooperación como de competencia el mayor porcentaje de niños (as) no lograban dominarlo teniendo un 73.68% representado por catorce (14), mientras que el 26.32% representado por cinco (05) si logran dominar su cuerpo.

Sin embargo, luego del desarrollo de las actividades con juegos recreativos la evaluación post-test demostró que el 100% representado con diecinueve (19) niños (as) si lograron dominar su cuerpo de forma correcta al realizar un ejercicio físico con material didáctico, lo que representa un considerable cambio, evidenciando una notable mejora al finalizar la intervención.

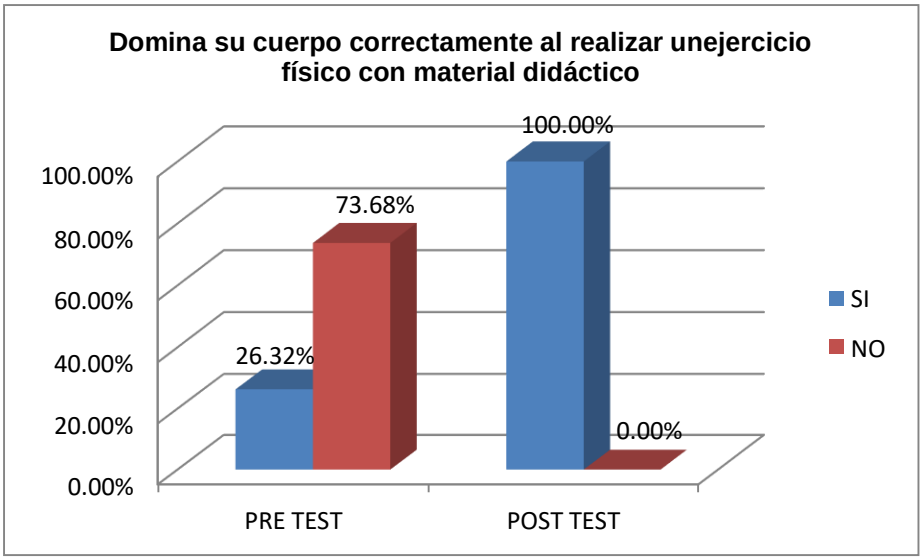


Figura 7. Comparación de resultados pretests y postets para el ítem de evaluación N° 16.
Fuente y elaboración: adaptado por autores, 2020.

Tabla 11. Resultados Ítem N° 17

Logra integrar el cuerpo con su ubicación espacial						
PRUEBAS	**PRE TEST**			**POST TEST**		
ALTERNATIVAS	**fi**	**%**	**Fi**	**fi**	**%**	**Fi**
SI	5	26.32%	5	16	84.21%	16
NO	14	73.68%	19	3	15.79%	19
TOTAL	19	100.00%		19	100.00%	

Fuente: datos extraídos de la I.E "El Progreso" – Ambo, 2019.
Elaboración: adaptado por autores.

En cuanto al logro en la integración del cuerpo con su ubicación espacial se tiene que antes de la implementación de las actividades basadas en juegos recreativos tanto de cooperación como de competencia el mayor porcentaje de niños (as) no lograban la integración teniendo un 73.68% representado por catorce (14), mientras que el 26.32% representado por cinco (05) si logran integrar su cuerpo.

Sin embargo, luego del desarrollo de las actividades con juegos recreativos la evaluación post-test demostró que el 84.21% representado

con dieciséis (16) niños (as) si lograron integrar su cuerpo con su ubicación espacial, lo que representa un considerable cambio, evidenciando una notable mejora al finalizar la intervención.

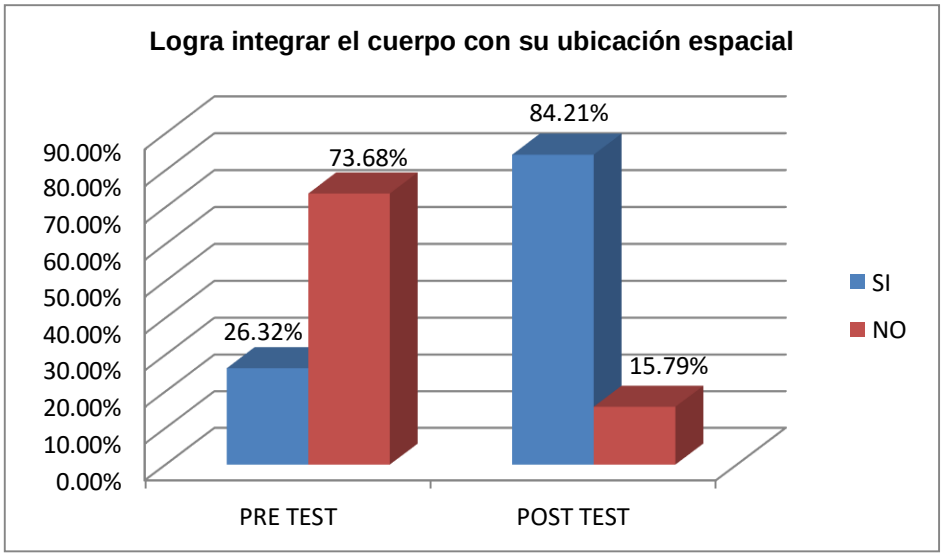


Figura 8. Comparación de resultados pretests y postets para el ítem de evaluación N° 17.
Fuente y elaboración: adaptado por autores, 2020.

Tabla 12. Resultados Ítem N° 18

Controla sus movimientos al realizar sus ejercicios físicos						
PRUEBAS	**PRE TEST**			**POST TEST**		
ALTERNATIVAS	**fi**	**%**	**Fi**	**fi**	**%**	**Fi**
SI	4	21.05%	4	18	94.74%	18
NO	15	78.95%	19	1	5.26%	19
TOTAL	19	100.00%		19	100.00%	

Fuente: datos extraídos de la I.E "El Progreso" – Ambo, 2019.
Elaboración: adaptado por autores.

En cuanto al control de sus movimientos al realizar los ejercicios físicos se tiene que antes de la implementación de las actividades basadas en juegos recreativos tanto de cooperación como de competencia el mayor porcentaje de niños (as) no lograban el control teniendo un 78.95%

representado por quince (15), mientras que el 21.05% representado por cuatro (04) si logran controlar sus movimientos.

Sin embargo, luego del desarrollo de las actividades con juegos recreativos la evaluación post-test demostró que el 94.74% representado con dieciocho (18) niños (as) si lograron controlar sus movimientos al realizar los ejercicios físicos, lo que representa un considerable cambio, evidenciando una notable mejora al finalizar la intervención.

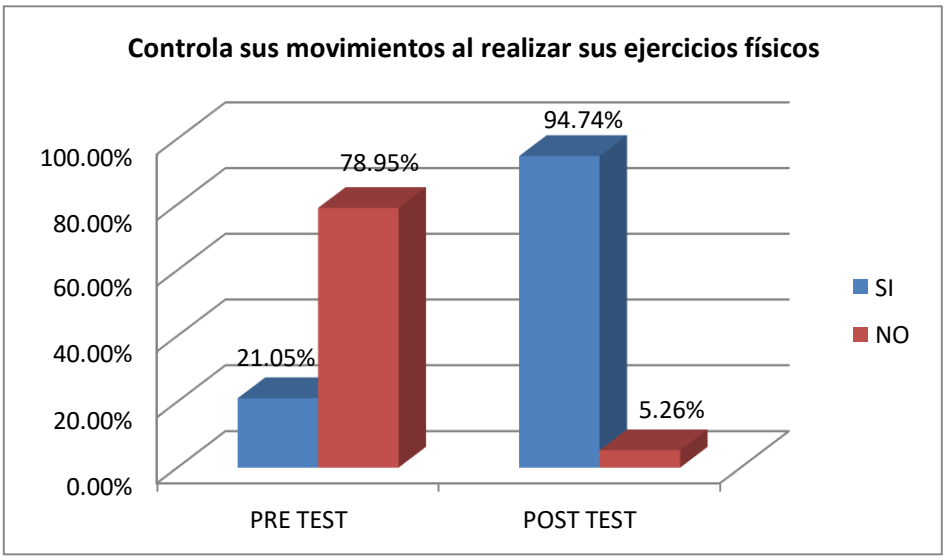


Figura 9. Comparación de resultados pretests y postets para el ítem de evaluación N° 18.
Fuente y elaboración: adaptado por autores, 2020.

Tabla 13. Resultados Ítem N° 19

Integra su estructura espacial y temporal, con el mundo de los objetos y las relaciones						
PRUEBAS	**PRE TEST**			**POST TEST**		
ALTERNATIVAS	**fi**	**%**	**Fi**	**fi**	**%**	**Fi**
SI	1	5.26%	1	16	84.21%	16
NO	18	94.74%	19	3	15.79%	19
TOTAL	19	100.00%		19	100.00%	

Fuente: datos extraídos de la I.E "El Progreso" – Ambo, 2019.
Elaboración: adaptado por autores.

En cuanto a la integración de su estructura espacial y temporal con el mundo de los objetos y las relaciones se tiene que antes de la implementación de las actividades basadas en juegos recreativos tanto de cooperación como de competencia el mayor porcentaje de niños (as) no lograban la integración teniendo un 94.74% representado por dieciocho (18), mientras que el 5.26% representado por un (01) si logran integrar su estructura espacial y temporal.

Sin embargo, luego del desarrollo de las actividades con juegos recreativos la evaluación post-test demostró que el 84.21% representado con dieciséis (16) niños (as) si lograron integrar de su estructura espacial y temporal con el mundo de los objetos y las relaciones, lo que representa un considerable cambio, evidenciando una notable mejora al finalizar la intervención.

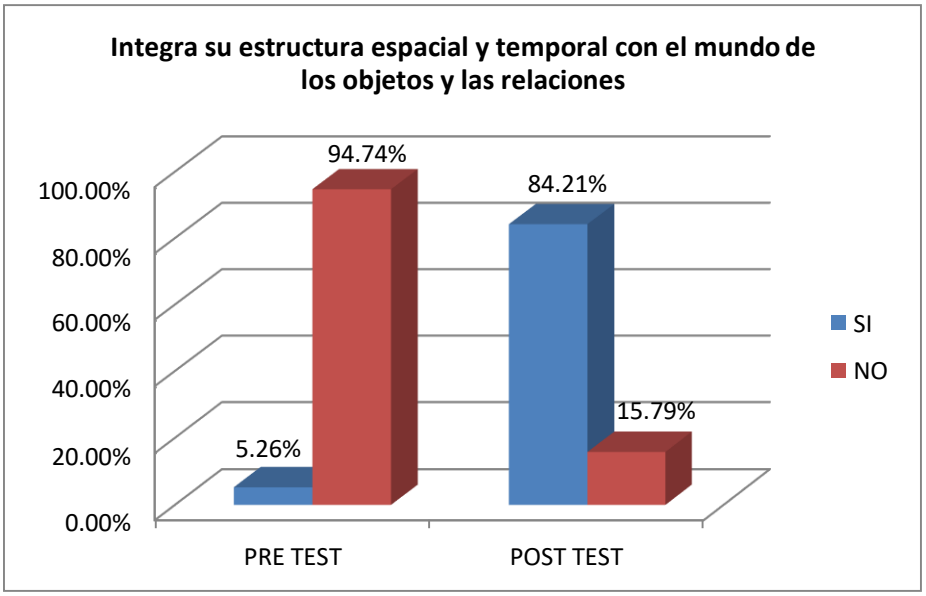


Figura 10. Comparación de resultados pretests y postets para el ítem de evaluación N° 19.
Fuente y elaboración: adaptado por autores, 2020.

Tabla 14. Resultados Ítem N° 20

Realiza juegos en grupo, participando activa y responsablemente						
PRUEBAS	**PRE TEST**			**POST TEST**		
ALTERNATIVAS	**fi**	**%**	**Fi**	**fi**	**%**	**Fi**
SI	4	21.05%	4	19	100.00%	19
NO	15	78.95%	19	0	0.00%	19
TOTAL	19	100.00%		19	100.00%	

Fuente: datos extraídos de la I.E "El Progreso" – Ambo, 2019.
Elaboración: adaptado por autores.

En relación con la realización de juegos en grupo haciendo participación activa y responsablemente se tiene que antes de la implementación de las actividades basadas en juegos recreativos tanto de cooperación como de competencia el mayor porcentaje de niños (as) no lograban realizarlo teniendo un 78.95% representado por quince (15), mientras que el 21.05% representado por cuatro (04) si logran realizar los juegos.

Sin embargo, luego del desarrollo de las actividades con juegos recreativos la evaluación post-test demostró que el 100% representado con diecinueve (19) niños (as) si lograron realizar juegos en grupo haciendo participación activa y responsablemente, lo que representa un considerable cambio, evidenciando una notable mejora al finalizar la intervención.

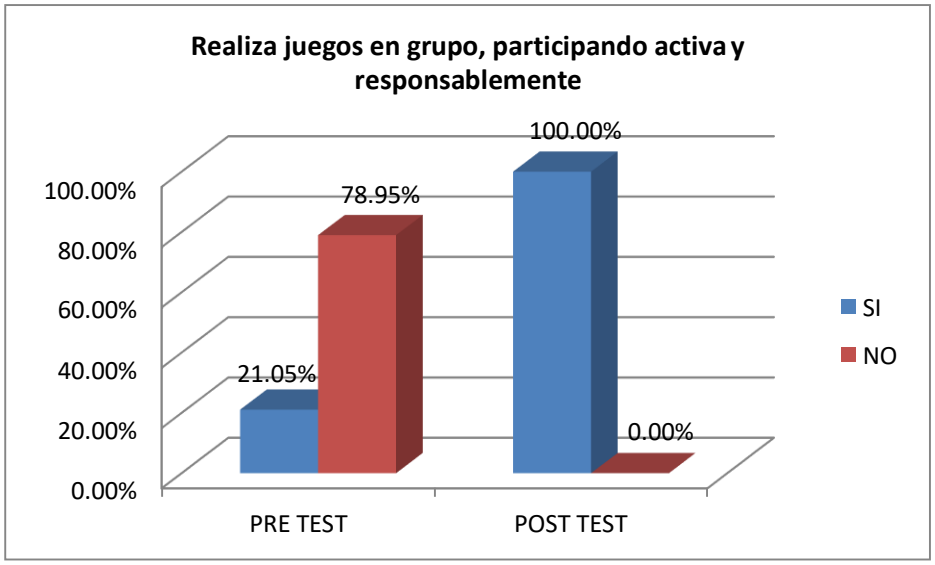


Figura 11. Comparación de resultados pretests y postets para el ítem de evaluación N° 20.
Fuente y elaboración: adaptado por autores, 2020.

Tabla 15. Resultados Ítem N° 21

Ejecuta los movimientos físicos respetando las reglas del juego						
PRUEBAS	**PRE TEST**			**POST TEST**		
ALTERNATIVAS	**fi**	**%**	**Fi**	**fi**	**%**	**Fi**
SI	4	21.05%	4	16	84.21%	16
NO	15	78.95%	19	3	15.79%	19
TOTAL	19	100.00%		19	100.00%	

Fuente: datos extraídos de la I.E "El Progreso" – Ambo, 2019.
Elaboración: adaptado por autores.

En relación con la ejecución de movimientos físicos respetando las reglas del juego se tiene que antes de la implementación de las actividades basadas en juegos recreativos tanto de cooperación como de competencia el mayor porcentaje de niños (as) no lograban realizarlo teniendo un 78.95% representado por quince (15), mientras que el 21.05% representado por cuatro (04) si logran realizar los movimientos.

Sin embargo, luego del desarrollo de las actividades con juegos recreativos la evaluación post-test demostró que el 84.21% representado

con dieciséis (16) niños (as) si lograron ejecutar los movimientos físicos respetando las reglas del juego, lo que representa un considerable cambio, evidenciando una notable mejora al finalizar la intervención.

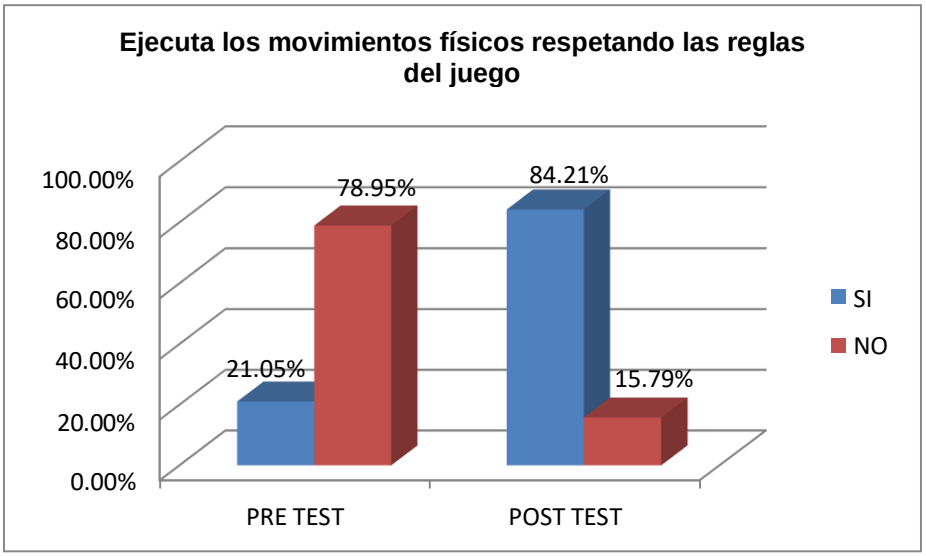


Figura 12. Comparación de resultados pretests y postets para el ítem de evaluación N° 21.
Fuente y elaboración: adaptado por autores, 2020.

Tabla 16. Resultados Ítem N° 22

Realiza movimientos coordinados con ambas manos y pies						
PRUEBAS	**PRE TEST**			**POST TEST**		
ALTERNATIVAS	**fi**	**%**	**Fi**	**fi**	**%**	**Fi**
SI	4	21.05%	4	15	78.95%	15
NO	15	78.95%	19	4	21.05%	19
TOTAL	19	100.00%		19	100.00%	

Fuente: datos extraídos de la I.E "El Progreso" – Ambo, 2019.
Elaboración: adaptado por autores.

La realización de movimientos coordinados con ambas manos y pies se tuvo que antes de la implementación de las actividades basadas en juegos recreativos tanto de cooperación como de competencia el mayor porcentaje de niños (as) no lograban realizarlo teniendo un 78.95% representado por

quince (15), mientras que el 21.05% representado por cuatro (04) si logran realizar los movimientos.

Sin embargo, luego del desarrollo de las actividades con juegos recreativos la evaluación post-test demostró que el 78.95% representado con quince (15) niños (as) si lograron ejecutar los movimientos coordinados con ambas manos y pies, lo que representa un considerable cambio, evidenciando una notable mejora al finalizar la intervención.

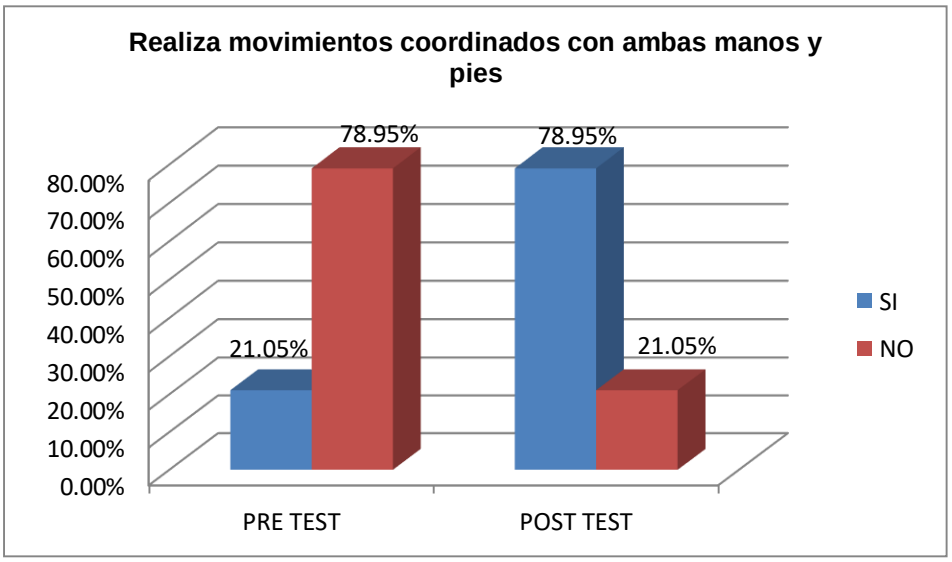


Figura 13. Comparación de resultados pretests y postets para el ítem de evaluación N° 22.
Fuente y elaboración: adaptado por autores, 2020.

4.2. Análisis descriptivo

El primer análisis efectuado al conjunto de datos es de carácter descriptivo con la finalidad de conocer el comportamiento promedio de la variable habilidades psicomotrices, así como de cada una de sus dimensiones.

Estadísticos descriptivos para la variable y dimensiones antes y después de la implementación.

Tabla 17. Estadístico descriptivo para la variable habilidades psicomotrices

		Habilidades Psicomotrices_ antes	Habilidades Psicomotrices_ después
N	Válido	19	19
	Perdidos	0	0
Media		16.05	13.32
Mediana		16.00	13.00
Moda		17	13[a]
Desv. Desviación		.970	1.108
Mínimo		14	12
Máximo		17	16

Fuente: datos extraídos de la I.E "El Progreso" – Ambo, 2019, a través del programa SPSS v25.
Elaboración: adaptado por autores.

El promedio que contiene el conjunto de datos o también conocida como media para la variable habilidades psicomotrices se obtuvo antes de la aplicación de la implementación del programa un valor de 16.05 y después de la implementación un valor de 13.32. El valor que se encuentra en la mitad del conjunto de datos o también conocido como mediana de la variable habilidades psicomotrices es 16.00 antes de la implementación y 13.00 después de la implementación. El valor que con mayor frecuencia se repite en el conjunto de datos o también llamado moda dentro de la variable habilidades psicomotrices, se obtuvo un valor de 17 antes de la implementación y 13 después de la implementación del programa.

La medida en la que se dispersan los datos en relación con la media o mejor conocido como desviación para la variable habilidades psicomotrices es 0.970 antes de la implementación y 1.108 después de su aplicación. El valor mínimo o que se encuentran en el extremo inferior es de 14 antes de la

implementación y 12 después de la implementación dentro de la variable habilidades psicomotrices; mientras que el punto máximo o número en el extremo superior antes de la implementación es de 17 y después de la implementación es 16.

Tabla 18. Estadístico descriptivo para la dimensión lateralidad

		Lateralidad_ antes	Lateralidad_ después
N	Válido	19	19
	Perdidos	0	0
Media		5.21	3.37
Mediana		5.00	3.00
Moda		6	3
Desv. Desviación		.787	.496
Mínimo		4	3
Máximo		6	4

Fuente: datos extraídos de la I.E "El Progreso" – Ambo, 2019 a través del programa SPSS v25.
Elaboración: adaptado por autores.

El promedio que contiene el conjunto de datos o también conocida como media para la dimensión lateralidad se obtuvo antes de la aplicación de la implementación del programa un valor de 5.21 y después de la implementación un valor de 3.37. El valor que se encuentra en la mitad del conjunto de datos o también conocido como mediana de la dimensión lateralidad es 5.00 antes de la implementación y 3.00 después de la implementación. El valor que con mayor frecuencia se repite en el conjunto de datos o también llamado moda dentro de la dimensión lateralidad, se obtuvo un valor de 6 antes de la implementación y 3 después de la implementación del programa.

La medida en la que se dispersan los datos en relación con la media o mejor conocido como desviación para la dimensión lateralidad es 0.787 antes de la implementación y 0.496 después de su aplicación. El valor mínimo o que se encuentran en el extremo inferior es de 4 antes de la implementación y 3 después de la implementación dentro de la dimensión lateralidad; mientras que el punto máximo o número en el extremo superior antes de la implementación es de 6 y después de la implementación es 4.

Tabla 19. Estadístico descriptivo para la dimensión equilibrio

		Equilibrio_ antes	Equilibrio_ después
N	Válido	19	19
	Perdidos	0	0
Media		5.26	3.21
Mediana		5.00	3.00
Moda		5[a]	3
Desv. Desviación		.733	.419
Mínimo		4	3
Máximo		6	4

Fuente: datos extraídos de la I.E "El Progreso" – Ambo, 2019 a través del programa SPSS v25.
Elaboración: adaptado por autores.

El promedio que contiene el conjunto de datos o también conocida como media para la dimensión equilibrio se obtuvo antes de la aplicación de la implementación del programa un valor de 5.26 y después de la implementación un valor de 3.21. El valor que se encuentra en la mitad del conjunto de datos o también conocido como mediana de la dimensión equilibrio es 5.00 antes de la implementación y 3.00 después de la implementación. El valor que con mayor frecuencia se repite en el conjunto

de datos o también llamado moda dentro de la dimensión equilibrio, se obtuvo un valor de 5 antes de la implementación y 3 después de la implementación del programa.

La medida en la que se dispersan los datos en relación con la media o mejor conocido como desviación para la dimensión equilibrio es 0.733 antes de la implementación y 0.419 después de su aplicación. El valor mínimo o que se encuentran en el extremo inferior es de 4 antes de la implementación y 3 después de la implementación dentro de la dimensión equilibrio; mientras que el punto máximo o número en el extremo superior antes de la implementación es de 6 y después de la implementación es 4.

Tabla 20. Estadístico descriptivo para la dimensión orientación espacial

		Orientación Espacial_ antes	Orientación Espacial_ después
N	Válido	19	19
	Perdidos	0	0
Media		5.47	3.37
Mediana		6.00	3.00
Moda		6	3
Desv. Desviación		.697	.597
Mínimo		4	3
Máximo		6	5

Fuente: datos extraídos de la I.E “El Progreso” – Ambo, 2019 a través del programa SPSS v25.
Elaboración: adaptado por autores.

El promedio que contiene el conjunto de datos o también conocida como media para la dimensión orientación espacial se obtuvo antes de la aplicación de la implementación del programa un valor de 5.47 y después de

la implementación un valor de 3.37. El valor que se encuentra en la mitad del conjunto de datos o también conocido como mediana de la dimensión orientación espacial es 6.00 antes de la implementación y 3.00 después de la implementación. El valor que con mayor frecuencia se repite en el conjunto de datos o también llamado moda dentro de la dimensión orientación espacial, se obtuvo un valor de 6 antes de la implementación y 3 después de la implementación del programa.

La medida en la que se dispersan los datos en relación con la media o mejor conocido como desviación para la dimensión orientación espacial es 0.697 antes de la implementación y 0.597 después de su aplicación. El valor mínimo o que se encuentran en el extremo inferior es de 4 antes de la implementación y 3 después de la implementación dentro de la dimensión orientación espacial; mientras que el punto máximo o número en el extremo superior antes de la implementación es de 6 y después de la implementación es 5.

Tabla 21. Estadístico descriptivo para la dimensión coordinación

		Coordinación_ antes	Coordinación_ después
N	Válido	19	19
	Perdidos	0	0
Media		5.37	3.37
Mediana		5.00	3.00
Moda		6	3
Desv. Desviación		.684	.597
Mínimo		4	3
Máximo		6	5

Fuente: datos extraídos de la I.E “El Progreso” – Ambo, 2019 a través del programa SPSS v25.
Elaboración: adaptado por autores.

El promedio que contiene el conjunto de datos o también conocida como media para la dimensión coordinación se obtuvo antes de la aplicación de la implementación del programa un valor de 5.37 y después de la implementación un valor de 3.37. El valor que se encuentra en la mitad del conjunto de datos o también conocido como mediana de la dimensión coordinación es 5.00 antes de la implementación y 3.00 después de la implementación. El valor que con mayor frecuencia se repite en el conjunto de datos o también llamado moda dentro de la dimensión coordinación, se obtuvo un valor de 6 antes de la implementación y 3 después de la implementación del programa.

La medida en la que se dispersan los datos en relación con la media o mejor conocido como desviación para la dimensión coordinación es 0.684 antes de la implementación y 0.597 después de su aplicación. El valor mínimo o que se encuentran en el extremo inferior es de 4 antes de la implementación y 3 después de la implementación dentro de la dimensión coordinación; mientras que el punto máximo o número en el extremo superior antes de la implementación es de 6 y después de la implementación es 5.

4.3. Análisis deductivo

En primer lugar, se debe establecer la normalidad dentro de la variable y dimensiones que constituyen las hipótesis planteadas para establecer el tipo de prueba a realizar y con ella comprobar las hipótesis y darle respuesta a los objetivos. Teniendo en cuenta que para muestras menores a cincuenta

(n ≤ 50) se realiza la prueba de Shapiro-Wilk, por lo cual se procede a realizar dicha evaluación a través del programa SPSS v25 teniendo como base de análisis que:

- Si pvalor es ≤ 0.05 los datos de la serie tienen un comportamiento no paramétrico o no normal y se aplicara prueba Wilcoxon.
- Si pvalor es ≥ 0.05 los datos de la serie tienen un comportamiento paramétrico o normal y se aplicara prueba T-Student.

Tabla 22. Prueba de normalidad para variable y dimensiones

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Lateralidad_ antes	.794	19	.001
Lateralidad_ después	.616	19	.000
Equilibrio_ antes	.793	19	.001
Equilibrio_ después	.507	19	.000
Orientación Espacial_ antes	.725	19	.000
Orientación Espacial_ después	.647	19	.000
Coordinación_ antes	.770	19	.000
Coordinación_ después	.647	19	.000
Habilidades Psicométricas_ antes	.830	19	.003
Habilidades Psicométricas_ después	.886	19	.028

Fuente: datos extraídos de la I.E "El Progreso" – Ambo, 2019 a través del programa SPSS v25.
Elaboración: adaptado por autores.

En la tabla 22 se puede constatar que el p valor de la dimensión lateralidad es 0.001 antes y 0.000 después; mientras que para la dimensión equilibrio el valor obtenido antes de la implementación es de 0.001 y 0.000 después; mientras que para la dimensión orientación espacial el valor obtenido es de 0.000 antes y después de la implementación; mientras que para la dimensión coordinación el valor obtenido es de 0.000 antes y después de la implementación; en cambio para la variable habilidades

psicomotrices, el valor antes de la mejora es de 0.003 y después de 0.028. Teniendo en cuenta que el valor de significancia es de 0.05. Por lo cual se concluye que la distribución de los datos es asimétrica o no normal debido a que se encuentran por debajo del .05 establecido en el valor de decisión. Por lo que se aplica prueba no paramétrica Wilcoxon ya que para todos los renglones el sig valor es menor a .005, lo que demuestra que los datos poseen una distribución no normal. Teniendo en cuenta el siguiente parámetro de análisis:

P(valor) ≤ .05 se rechaza la hipótesis nula y se toma la hipótesis alternativa

P(valor) ≥ .05 se rechaza la hipótesis alternativa y se toma la hipótesis nula.

Hipótesis General

H0: Los juegos recreativos como estrategia metodológica no influyen favorablemente para desarrollar las habilidades motrices en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32140 “El Progreso” – Ambo, 2019.

H1: Los juegos recreativos como estrategia metodológica influyen favorablemente para desarrollar las habilidades motrices en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32140 “El Progreso” – Ambo, 2019.

Tabla 23. Prueba de rangos con Wilcoxon para Habilidades Psicomotrices

Estadísticos de prueba [a]	
	Habilidades Psicomotrices_ después - Habilidades Psicomotrices_ antes
Z	-3.613[b]
Sig. asintótica(bilateral)	.000

Fuente: datos extraídos de la I.E "El Progreso" – Ambo, 2019 a través del programa SPSS v25.

Elaboración: adaptado por autores

De la tabla 23 se evidencia que el sig-valor o valor asintótico se ubica en (.000) para la variable habilidades psicomotrices antes y después de la implementación del plan, siendo menor a .05, por lo que se comprueba la hipótesis alternativa y debe rechazarse la hipótesis nula, confirmando así que los juegos recreativos como estrategia metodológica influyen favorablemente para desarrollar las habilidades motrices en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32140 "El Progreso" – Ambo, 2019.

Primera Hipótesis Específica

H0: La aplicación juegos recreativos como estrategia metodológica no establece favorablemente su lateralidad para el dominio de habilidades Psicomotrices en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Nº 32140 "El Progreso" Ambo -2019.

H1: La aplicación juegos recreativos como estrategia metodológica establece favorablemente su lateralidad para el dominio de habilidades

Psicomotrices en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Nº 32140 “El Progreso” Ambo -2019.

Tabla 24. Prueba de rangos con Wilcoxon para Lateralidad

Estadísticos de prueba [a]	
	Lateralidad_ después - Lateralidad_ antes
Z	-3.716[b]
Sig. asintótica(bilateral)	.000

Fuente: datos extraídos de la I.E “El Progreso” – Ambo, 2019 a través del programa SPSS v25.

Elaboración: adaptado por autores.

De la tabla 24 se evidencia que el sig-valor o valor asintótico se ubica en (.000) para la dimensión lateralidad antes y después de la implementación del plan, siendo menor a .05, por lo que se comprueba la hipótesis alternativa y debe rechazarse la hipótesis nula, confirmando así que la aplicación juegos recreativos como estrategia metodológica establece favorablemente su lateralidad para el dominio de habilidades Psicomotrices en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Nº 32140 “El Progreso” Ambo -2019.

Segunda Hipótesis Específica

H0: No se determina su domino de equilibrio fácilmente aplicando como estrategia los juegos recreativos de cooperación y de competencia, dentro de las habilidades psicomotrices en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Nº 32140 “El Progreso” Ambo -2019.

H1: Determina su domino de equilibrio fácilmente aplicando como estrategia los juegos recreativos de cooperación y de competencia, dentro de las habilidades psicomotrices en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Nº 32140 “El Progreso” Ambo -2019.

Tabla 25. Prueba de rangos con Wilcoxon para Equilibrio

Estadísticos de prueba [a]	
	Equilibrio_ después - Equilibrio_ antes
Z	-3.878[b]
Sig. asintótica(bilateral)	.000

Fuente: datos extraídos de la I.E “El Progreso” – Ambo, 2019 a través del programa SPSS v25.

Elaboración: adaptado por autores.

De la tabla 25 se evidencia que el sig-valor o valor asintótico se ubica en (.000) para la dimensión equilibrio antes y después de la implementación del plan, siendo menor a .05, por lo que se comprueba la hipótesis alternativa y debe rechazarse la hipótesis nula, confirmando así que la determinación de su domino de equilibrio se desarrolla fácilmente aplicando como estrategia los juegos recreativos de cooperación y de competencia, dentro de las habilidades psicomotrices en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Nº 32140 “El Progreso” Ambo - 2019.

Tercera Hipótesis Específica

H0: El nivel de orientación espacial no es óptimo al finalizar la aplicación de juegos recreativos en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Nº 32140 “El Progreso” Ambo -2019.

H1: El nivel de orientación espacial es óptimo al finalizar la aplicación de juegos recreativos en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Nº 32140 “El Progreso” Ambo -2019.

Tabla 26. Prueba de rangos con Wilcoxon para Orientación Espacial

Estadísticos de prueba [a]	
	Orientación Espacial_ después - Orientación Espacial_antes
Z	-3.875[b]
Sig. asintótica(bilateral)	.000

Fuente: datos extraídos de la I.E “El Progreso” – Ambo, 2019 a través del programa SPSS v25.
Elaboración: adaptado por autores

De la tabla 26 se evidencia que el sig-valor o valor asintótico se ubica en (.000) para la dimensión orientación espacial antes y después de la implementación del plan, siendo menor a .05, por lo que se comprueba la hipótesis alternativa y debe rechazarse la hipótesis nula, confirmando así que el nivel de orientación espacial es óptimo al finalizar la aplicación de juegos recreativos en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Nº 32140 “El Progreso” Ambo -2019.

Cuarta Hipótesis Específica

H0: La aplicación de juegos recreativos como estrategia metodológica de cooperación proporciona el desarrollo de la coordinación de manera favorable en los niños del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Nº 32140 “El Progreso” Ambo -2019.

H1: La aplicación de juegos recreativos como estrategia metodológica de cooperación proporciona el desarrollo de la coordinación de manera favorable en los niños del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Nº 32140 “El Progreso” Ambo -2019.

Tabla 27. Prueba de rangos con Wilcoxon para Coordinación

Estadísticos de prueba [a]	
	Coordinación_ después - Coordinación_ antes
Z	-3.873[b]
Sig. asintótica(bilateral)	.000

Fuente: datos extraídos de la I.E “El Progreso” – Ambo, 2019 a través del programa SPSS v25.
Elaboración: adaptado por autores

De la tabla 27 se evidencia que el sig-valor o valor asintótico se ubica en (.000) para la dimensión coordinación antes y después de la implementación del plan, siendo menor a .05, por lo que se comprueba la hipótesis alternativa y debe rechazarse la hipótesis nula, confirmando así que la aplicación de juegos recreativos como estrategia metodológica de cooperación proporciona el desarrollo de la coordinación de manera favorable en los niños del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Nº 32140 “El Progreso” Ambo -2019.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

5.1. Discusión General

Luego de implementar el programa de actividades basado en juegos recreativos tanto cooperativos como de competencia se tiene que existe una notable mejora ya que los niños (as) del segundo grado de educación primaria en la I. E. N° 32140 “El Progreso” – Ambo durante el año 2019 pasaron de evidenciar deficiencias en todos los aspectos evaluados (lateralidad, equilibrio, orientación espacial y coordinación) a poder realizar y controlar con facilidad los movimientos, juegos y actividades. Lo cual se comprueba a través de la prueba de hipótesis que da como resultado un p- valor de .00, menor a .05 confirmando que se acepta la hipótesis del investigador donde se expresa que los juegos recreativos como estrategia metodológica influyen favorablemente para desarrollar las habilidades motrices en los estudiantes.

Todo lo cual concuerda con los resultados obtenidos por Pazmiño y Proaño (2009) quienes dedujeron que después de la aplicación del manual de ejercicios basado en el equilibrio y coordinación en todas las formas de locomoción dio resultados muy favorables en cada uno de los niños (as). Asimismo, concuerda con lo presentado por Gastiaburu (2012) donde La aplicación del programa de juegos mostró efectividad ya que incrementó los

niveles del desarrollo psicomotor, la coordinación visomotora, el incremento del lenguaje y el incremento la motricidad en niños.

5.2. Discusión Específica

Luego de implementar el programa de actividades basado en juegos recreativos tanto cooperativos como de competencia se tiene que existe una notable mejora, ya que los niños (as) del segundo grado de educación primaria en la I. E. N° 32140 “El Progreso” – Ambo durante el año 2019 pasaron de evidenciar deficiencias en todos los aspectos concernientes a lateralidad (movimientos de compensación, movimientos a cada lado del cuerpo y movimientos bilaterales) ya que no podía distinguir o diferenciar el lado donde se le pedía efectuara la actividad, además de quedarse paralizado (a) sin pedir si quiera ayuda; luego de la implementación pudieron realizar y controlar con facilidad cada uno de los movimientos durante la ejecución de los juegos y actividades. Lo cual se comprueba a través de la prueba de hipótesis que da como resultado un p-valor de .00, menor a .05 confirmando que se acepta la hipótesis del investigador donde se expresa que la aplicación juegos recreativos como estrategia metodológica establece favorablemente su lateralidad para el dominio de habilidades psicomotrices en los estudiantes.

Todo lo cual concuerda con los resultados obtenidos por Ruiz (2010) donde se determinó que efectivamente los estudiantes presentan dificultades en cuanto a salto horizontal y actividades donde se incluyen el uso de movimientos laterales o con ambos lados del cuerpo, además el autor

expresó la necesidad de implementar actividades enfocadas en disminuir la presencia de dichos problemas.

Posterior a la implementación del programa de actividades basado en juegos recreativos tanto cooperativos como de competencia se tiene que existe una notable mejora ya que los niños (as) del segundo grado de educación primaria en la I. E. N° 32140 “El Progreso” – Ambo durante el año 2019 pasaron de evidenciar deficiencias en todos los aspectos evaluados en referencia con el equilibrio (orientación del cuerpo, relación del esquema del cuerpo con el movimiento monitoreado y dominio de su cuerpo al momento de ejecutar el juego acompañado de material didáctico) a poder realizar y controlar con facilidad los movimientos, juegos y actividades. Lo cual se comprueba a través de la prueba de hipótesis que da como resultado un p-valor de .00, menor a .05 confirmando que se acepta la hipótesis del investigador donde se expresa que se puede determinar su domino de equilibrio fácilmente aplicando como estrategia los juegos recreativos de cooperación y de competencia, dentro de las habilidades psicomotrices en los estudiantes.

Todo lo que difiere con lo presentado en el estudio de Bustamante (2007), quien explicó que en los niños se expresa la presencia de un desarrollo coordinativo específico para cada sexo, así como refleja la plasticidad del desarrollo de la coordinación motora; y explica que la aplicación de actividades con juegos recreativos planificados es beneficiosa

para algunos aspectos como saltos laterales y saltos mono pedales, mientras es negativa en las de equilibrio a retaguardia y transposición lateral.

Posterior a la implementación del programa de actividades basado en juegos recreativos tanto cooperativos como de competencia se tiene que existe una notable mejora ya que los niños (as) del segundo grado de educación primaria en la I. E. N° 32140 “El Progreso” – Ambo durante el año 2019 pasaron de evidenciar deficiencias en todos los aspectos evaluados en referencia con la orientación espacial (integración del cuerpo con su orientación espacial, control de los movimientos durante los ejercicios y la integración de la estructura espacial y temporal con los objetos y relaciones) a poder realizar y controlar con facilidad los movimientos, juegos y actividades. Lo cual se comprueba a través de la prueba de hipótesis que da como resultado un p-valor de .00, menor a .05 confirmando que se acepta la hipótesis del investigador donde se expresa que el nivel de orientación espacial es óptimo al finalizar la aplicación de juegos recreativos en los estudiantes.

Todo ello concuerda con los resultados obtenidos durante el estudio desarrollado por Gómez (2004) quien demuestra que en los alumnos con problemas evolutivos de coordinación motriz se presenta una verdadera dificultad de aprendizaje, mientras que una vez desarrollado e implementado programas de educación basada en actividades con juegos bajo vigilancia se obtienen mejoras positivas en los problemas de coordinación motriz.

Una vez implementado el programa de actividades basado en juegos recreativos tanto cooperativos como de competencia se tiene que existe una notable mejora ya que los niños (as) del segundo grado de educación primaria en la I. E. N° 32140 “El Progreso” – Ambo durante el año 2019 pasaron de evidenciar deficiencias en todos los aspectos evaluados en referencia con la coordinación (Realización de juegos grupales bajo respeto, participación activa y responsablemente, ejecución de movimientos físicos siguiendo las reglas del juego y realización de movimientos coordinando manos y pies) a poder realizar y controlar con facilidad los movimientos, juegos y actividades. Lo cual se comprueba a través de la prueba de hipótesis que da como resultado un p-valor de .00, menor a .05 confirmando que se acepta la hipótesis del investigador donde se expresa que la aplicación de juegos recreativos como estrategia metodológica de cooperación proporciona el desarrollo de la coordinación de manera favorable en los estudiantes.

Todo lo que concuerda con los resultados obtenidos durante el estudio desarrollado por Rojas (2015) quien pudo concluir que la aplicación de un programa de psicomotricidad junto con desarrollo social y coordinación motora, logra mejorar la escala de calificaciones en un 25% en la escala de proceso; mientras que se precisó un aumento del 75% en la escala logro previsto.

CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos confirmaron que los juegos recreativos como estrategia metodológica influyen favorablemente para desarrollar las habilidades motrices en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32140 “El Progreso” – Ambo, 2019; comprobado a través del p-valor en la prueba de hipótesis, siendo de .000.

Los resultados obtenidos confirmaron que la aplicación de juegos recreativos como estrategia metodológica establece favorablemente su lateralidad para el dominio de habilidades Psicomotrices en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Nº 32140 “El Progreso” Ambo -2019; comprobado a través del p-valor en la prueba de hipótesis, siendo de .000.

Los resultados arrojaron que se determina el domino de equilibrio fácilmente aplicando como estrategia los juegos recreativos de cooperación y de competencia, dentro de las habilidades psicomotrices en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Nº 32140 “El Progreso” Ambo -2019; comprobado a través del p-valor en la prueba de hipótesis, siendo de .000.

Los resultados obtenidos mostraron que el nivel de orientación espacial es óptimo al finalizar la aplicación de juegos recreativos en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Nº 32140 “El

Progreso” Ambo -2019; comprobado a través del p-valor en la prueba de hipótesis, siendo de .000.

Los resultados arrojaron que la aplicación de juegos recreativos como estrategia metodológica de cooperación proporciona el desarrollo de la coordinación de manera favorable en los niños del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Nº 32140 “El Progreso” Ambo -2019; comprobado a través del p-valor en la prueba de hipótesis, siendo de .000.

RECOMENDACIONES

Capacitación en información actualizada sobre los efectos negativos consecuentes del no desarrollo adecuado de la motricidad y psicomotricidad en los niños en etapa primaria.

Realización de las actividades didácticas bajo la metodología de juegos recreativos de forma recurrente en cada estudiante de educación física en etapa primaria de la institución para el crecimiento y afinamiento de habilidades psicomotrices en cada uno de ellos.

Ampliación e implementación de programas de psicomotricidad con materiales didácticos alternativos que estimulen el buen desarrollo de los niños (as) en la institución.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Andreu, C. E. (2010). *¿Juego o deporte? Análisis psicopedagógico de la riqueza motriz de los juegos tradicionales infantiles.* España: Wanceulen Editorial Deportiva, S.L.

Bernal, R. J., Wanceulen, M. A., & Wanceulen, M. J. (2018). *200 juegos y ejercicios de coordinación oculo - motriz.* Barcelona: Wanceulen Editorial.

Bustamante, V. A. (2007). Análisis interactivo de la coordinación motora, actividad física y del índice de masa corporal en escolares peruanos: Estudio transversal en niños de ambos sexos de los 6 a los 11 años de edad. Universidad de Porto.

Cañizares, M. J., & Carbonero, C. C. (2017). *Habilidad motriz y entrenamiento de tu hijo.* España: Editorial Wanceulen.

Comellas, J. (1990). *La psicomotricidad en preescolar.* Barcelona: Editores CEAC, S.A.

De Tena, L. (2017). *Fundación Luca de Tena*. Obtenido de https://fundacionlucadetena.org/habilidades-psicomotrices-psicomotricidad-fina-psicomotricidad-gruesa/

Gastiaburú, F. G. (2012). Programa "Juego, coopero y aprendo" para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E del Callao. Lima, Perú: Universidad San Ignacio de Loyola.

Gómez, M. (2004). Problemas evolutivos de coordinación motriz y percepción de competencia en el alumnado de primer curso de educación secundaria obligatoria en la clase de educación física. . Madrid, España: Universidad Complutense de Madrid.

Hernández, S. R., Fernández, C. C., & Baptista, L. P. (2014). *Metodología de la investigación.* Ciudad de México: McGraw-Hill, Interamericana Editores.

Martín, E. G. (2017). *Educación infantil: psicomotricidad y socialización mediante el juego. 2da Edición.* España: Interconsulting Bureau, S. L.

Mayer, P. A. (30 de noviembre de 2014). *Youtube.* Obtenido de https://youtube.com/watch?v=T7oXUkVakNU

Mendiara, R. J., & Gil, M. P. (2003). *La psicomotricidad, evolución, corrientes y tendencias actuales.* España: Wanceulen Editorial Deportiva, S. L.

Mequé, S. B. (2016). *El joc a la primera infancia, octaedro.* Obtenido de Octaedro: https://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliounhevalsp/reader.action?docID=4849696&query=importancia+del+juego

Omeñaca, C. R., & Ruiz, O. J. (2019). *Juegos cooperativos en educación física. 3era Edición.* Barcelona: Editorial Paidotribo.

Ortiz, J. P. (2003). *Juego, luego soy.* España: Editorial Wanceulen.

Pazmiño, M., & Proaño, P. (2009). Elaboración y aplicación de un manual de ejercicios para el desarrollo de la motricidad gruesa mediante la estimulación en niños/as de dos a tres años en la guardería del Barrio Patután, Eloy Alfaro, período 2008-2009. Cotopaxi, Ecuador: Universidad Técnica de Cotopaxi.

Pedregoso, P. R. (2009). *Juegos cooperativos para el kin-ball.* España: Wanceulen Editorial Deportiva, S. L.

Rojas, G. E. (2015). Efectos de un programa de psicomotricidad en el desarrollo social y coordinación motora en los alumnos del primer grado "A" de la I.E Pedro Sánchez Gavidia. Huánuco, Perú.

Ruiz, V. (2010). Caracterización morfológica y del desempeño motor de los estudiantes de la especialidad de Educación Física de la Universidad Nacional de Educación. Lima, Perú: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.

Unknown. (22 de abril de 2017). *Gavega Medrano Blogspot*. Obtenido de http://gavegamedrano.blogspot.com/2017/04/importancia-del-desarrollo-de-las_21.html

Wikipedia. (08 de abril de 2017). *Wikipedia, la enciclopedia libre*. Obtenido de https://es.wikipedia.org/wiki/Competici%C3%B3n_(juego)

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

	PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES	METODOLOGÍA
GENERAL	¿Cómo influyen los juegos recreativos como estrategia metodológica para desarrollar las habilidades motrices en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32140 "El ¿Progreso" – ¿Ambo, 2019?	Establecer la influencia de los juegos recreativos como estrategia metodológica para desarrollar las habilidades motrices en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32140 "El Progreso" – Ambo, 2019.	Los juegos recreativos como estrategia metodológica influyen favorablemente para desarrollar las habilidades motrices en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32140 "El Progreso" – Ambo, 2019.	**Variable Independiente:** **JUEGOS RECREATIVOS** **Dimensiones:** - Juegos cooperativos - Juegos de competencia **Variable Dependiente:** **HABILIDADES PSICOMOTRICES** **Dimensiones:** - Lateralidad - Equilibrio - Orientación espacial - Coordinación	**1. Tipo de Investigación:** - Según el propósito: Explicativa - Según el enfoque: Cuantitativa - Según el alcance: Descriptiva **2. Diseño de Investigación** - Experimental / Pre-Experimental **3. Población.** Ciento treinta y cinco (135) estudiantes. **Muestreo:** No Probabilístico por circunstancial. **Muestra** Diecinueve (19) estudiantes del 2do grado. **4. Técnicas de recolección de datos:** - Técnicas de recolección de datos es la evaluación educativa. - Instrumento de recolección de datos la Ficha de Evaluación. **5. Técnicas de Análisis de Datos:** - Análisis de relación entre variables: Estadístico Descriptivo, Comparativo y Deductivo
ESPECÍFICOS	¿Cómo influye la estrategia de los juegos cooperativos con juegos de competencia, para mejorar la lateralidad como dimensión de las habilidades psicomotrices en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32140 "El Progreso" –Ambo, 2019?	Establecer el nivel de dominio de su lateralidad, después del desarrollo de juegos recreativos de cooperación y competencia como estrategia metodológica en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32140 "El Progreso" – Ambo, 2019.	La aplicación juegos recreativos como estrategia metodológica establece favorablemente su lateralidad para el dominio de habilidades Psicomotrices en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Nº 32140 "El Progreso" Ambo -2019.		
	¿Cuál es la influencia de las estrategias metodológicas en aplicación de los juegos cooperativos con juegos de competencia, para mejorar el equilibrio como dimensión de las habilidades psicomotrices en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa "El ¿Progreso" – ¿Ambo, 2019?	Determinar el nivel de dominio de su cuerpo en nociones de equilibrio aplicando los juegos cooperativos con juegos de competencia como estrategia metodológica en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32140 "El Progreso" – Ambo, 2019.	Determina su domino de equilibrio fácilmente aplicando como estrategia los juegos recreativos de cooperación y de competencia, dentro de las habilidades psicomotrices en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Nº 32140 "El Progreso" Ambo -2019.		
	¿Cuál es la influencia como estrategia metodológica en aplicación de los juegos recreativos para mejorar la orientación espacial como dimensión de las habilidades psicomotrices en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N ° 32140 "El Progreso" – Ambo,	Establecer el nivel de logro de habilidades psicomotrices de orientación espacial después del desarrollo de juegos recreativos como estrategia metodológica en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32140 "El Progreso" – Ambo, 2019.	El nivel de orientación espacial es óptimo al finalizar la aplicación de juegos recreativos en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Nº 32140 "El Progreso" Ambo -2019.		

	2019?				
	¿Cómo influye las estrategias de los juegos recreativos para mejorar la coordinación como dimensión de las habilidades psicomotrices de los niños del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32140 "¿El Progreso" – Ambo,2019?	Establecer el nivel de logro de habilidades psicomotrices coordinativas después del desarrollo de juegos recreativos como estrategia metodológica en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32140 "El progreso" – Ambo, 2019.	La aplicación de juegos recreativos como estrategia metodológica de cooperación proporciona el desarrollo de la coordinación de manera favorable en los niños del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Nº 32140 "El Progreso" Ambo -2019.		

Fuente y Elaboración: Información de la investigación adaptado por Autores, 2020.

Anexo Nº 02. Instrumento de Recolección de Datos

LISTA DE COTEJO

ITEM	DESCRIPCIÓN	SI	NO
Variable: Habilidades Psicomotrices			
Dimensión: Lateralidad			
11	Realiza una serie de movimientos de compensación con uno y otro lado del cuerpo		
12	Establece posibilidades y diferencias de movimientos en cada lado del cuerpo		
13	Realiza movimientos bilaterales al practicar los ejercicios físicos		
Dimensión: Equilibrio			
14	Orienta correctamente su cuerpo en el espacio		
15	Relaciona su esquema corporal con los ejercicios de movimientos monitoreado por el instructor		
16	Domina su cuerpo correctamente al realizar un ejercicio físico con material didáctico		
Dimensión: Orientación Espacial			
17	Logra integrar el cuerpo con su ubicación espacial		
18	Controla sus movimientos al realizar sus ejercicios físicos		
19	Integra su estructura espacial y temporal, con el mundo de los objetos y las relaciones		
Dimensión: Coordinación			
20	Realiza juegos en grupo, participando activa y responsablemente		
21	Ejecuta los movimientos físicos respetando las reglas del juego		
22	Realiza movimientos coordinados con ambas manos y pies		

Anexo Nº 03. Resultados para la variable dependiente

Participante	HABILIDADES PSICOMOTRICES (PRE-TEST)												HABILIDADES PSICOMOTRICES (POST-TEST)											
	Lateralidad			Equilibrio			Orientación Espacial			Coordinación			Lateralidad			Equilibrio			Orientación Espacial			Coordinación		
	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I19	I20	I21	I22	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I19	I20	I21	I22
1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
6	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
8	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1
9	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
10	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
11	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2
12	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1
13	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2
16	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1
17	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1
18	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
19	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2

Anexo Nº 04. Conjunto de Datos por dimensiones y variables SPSS

Lateralidad _antes	Lateralidad_ después	Equilibrio_ antes	Equilibrio_ después	Orientación Espacial_ antes	Orientación Espacial_ después	Coordinación _ antes	Coordinación_ después	Habilidades Psicométricas_ antes	Habilidades Psicométricas_ después
6	3	6	3	5	3	4	3	15	12
6	3	5	3	6	3	5	3	17	12
6	3	5	3	5	3	6	3	17	12
4	4	4	3	6	3	6	3	16	13
5	3	5	3	6	3	6	4	17	13
5	3	6	3	6	3	6	3	17	12
6	4	6	3	6	3	5	4	17	14
5	4	5	4	5	4	5	3	15	15
4	3	6	3	6	4	6	3	16	13
5	3	5	3	6	4	4	3	15	13
4	4	6	3	5	4	6	5	15	16
5	3	5	3	6	4	5	3	16	13
6	4	6	3	4	3	5	3	15	13
6	3	4	3	5	3	6	3	17	12
4	3	6	4	5	3	5	4	14	14
6	4	4	3	6	3	5	4	17	14
5	3	5	3	6	5	5	3	16	14
6	4	5	4	4	3	6	3	16	14
5	3	6	4	6	3	6	4	17	14

Anexo Nº 05. Base de datos usada en SPSS

*Sin título3 [ConjuntoDatos2] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 10 de 10 variables

	Lateralidad_antes	Lateralidad_después	Equilibrio_antes	Equilibrio_después	OrientaciónEspacial_antes	OrientaciónEspacial_después	Coordinación_antes	Coordinación_después	HabilidadesPsicométricas_antes	HabilidadesPsicométricas_después	var
1	6	3	6	3	5	3	4	3	15	12	
2	6	3	5	3	6	3	5	3	17	12	
3	6	3	5	3	5	3	6	3	17	12	
4	4	4	4	3	6	3	6	3	16	13	
5	5	3	5	3	6	3	6	4	17	13	
6	5	3	6	3	6	3	6	3	17	12	
7	6	4	6	3	6	3	5	4	17	14	
8	5	4	5	4	5	4	5	3	15	15	
9	4	3	6	3	6	4	6	3	16	13	
10	5	3	5	3	6	4	4	3	15	13	
11	4	4	6	3	5	4	6	5	15	16	
12	5	3	5	3	6	4	5	3	16	13	
13	6	4	6	3	4	3	5	3	15	13	
14	6	3	4	3	5	3	6	3	17	12	
15	4	3	6	4	5	3	5	4	14	14	
16	6	4	4	3	6	3	5	4	17	14	
17	5	3	5	3	6	5	5	3	16	14	
18	6	4	5	4	4	3	6	3	16	14	
19	5	3	6	4	6	3	6	4	17	14	
20											
21											

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

ESP 03:08 p. m. 23/09/2020

*Sin título2 [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 22 de 22 variables

	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11
1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	
4	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
5	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	
6	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	
7	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	
8	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	
9	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
11	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	
12	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	
13	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	
14	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
16	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	
17	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	
18	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	
19	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	
20											
21											
22											
23											

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

ESP 03:08 p. m. 23/09/2020

"Año de la Lucha Contra la Corrupción y la Impunidad"

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN-HUÁNUCO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Al Servicio de la Sociedad con una Educación de Calidad

UNHEVAL

RESOLUCIÓN Nº 1857-2019-UNHEVAL-FCE/D

Cayhuayna, 20 de noviembre de 2019

Visto la solicitud Nº 0414442, de fecha 18/11/19, presentada por los estudiantes**: Emner Roger CAMPOS SANCHEZ y Wilfredo LIMAS SILVA,** solicita designación de asesor de tesis y propone al **Mg. Omar Hans Contreras Canto.**

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 los estudiante **Emner Roger CAMPOS SANCHEZ y Wilfredo LIMAS SILVA** con lo cual inician su trámite para optar el Título Profesional y contando con la autorización del **Mg. Omar Hans Contreras Canto**;

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 de la UNHEVAL.

SE RESUELVE:

1º **DESIGNAR** al **Mg. Omar Hans Contreras Canto**, como Asesor de Tesis, para la elaboración del Proyecto de Tesis colectiva titulada: **"JUEGOS RECREATIVOS" COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA DESARROLLAR HABILIDADES PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32140 "EL PROGRESO" AMBO-2019**, de los estudiantes **Emner Roger CAMPOS SANCHEZ y Wilfredo LIMAS SILVA** 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

"Año de la Universalización de la Salud"

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN-HUÁNUCO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Al Servicio de la Sociedad con una Educación de Calidad

RESOLUCIÓN Nº 0072-2020-UNHEVAL/FCE-D

Cayhuayna, 17 de enero de 2020

Visto la solicitud presentada por los estudiantes **Emner Roger CAMPOS SANCHEZ y Wilfredo LIMAS SILVA** de la Escuela Profesional de Educación Física, mediante el cual solicita la revisión y aprobación del Proyecto de Tesis colectiva titulada: **"JUEGOS RECREATIVOS" COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA DESARROLLAR HABILIDADES PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32140 "EL PROGRESO" AMBO-2019.**

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 Oficio N° 0003-2020-UNHEVAL-FCE/UI, de fecha 14/01/2020, el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación, informa que, de acuerdo a las funciones asignadas, se ha procedido a la revisión del proyecto de investigación de los estudiantes **Emner Roger CAMPOS SANCHEZ y Wilfredo LIMAS SILVA** dando por aprobado;

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 N° 30220 y el Estatuto de la UNHEVAL;

SE RESUELVE:

1° **APROBAR** el Proyecto de Tesis colectiva Titulada: **"JUEGOS RECREATIVOS" COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA DESARROLLAR HABILIDADES PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32140 "EL PROGRESO" AMBO-2019,** presentada por los estudiantes **Emner Roger CAMPOS SANCHEZ y Wilfredo LIMAS SILVA** de la Escuela Profesional de Educación Física, por lo expuesto en los considerandos de la presente Resolución.

2° **AUTORIZAR** a los tesistas **Emner Roger CAMPOS SANCHEZ y Wilfredo LIMAS SILVA,** desarrollar su Proyecto de Tesis en un tiempo mínimo de sesenta (60) días hábiles, si no lo desarrollara en un plazo de dos años, debe presentar un nuevo proyecto de tesis, de acuerdo al Art. 17° del Reglamento de Grados y Títulos.

3° **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

Dr. Andrés Avelino Cámara Acero
DECANO

Distribución:
Interesados/Archivo

Anexo Nº 08. Programa de actividades basadas en juegos recreativos

SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Sesión N° 1		
Título de la Sesión: "Realiza una serie de movimientos de compensación con uno y otro lado del cuerpo"		
Objetivo: Establecer y reconocer su lateralidad y su lado dominante		
PROCESOS PEDAGÓGICOS	***ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES***	***TIEMPO Y RECURSOS***
APERTURA **Motivación** **Recuperación de saberes previos** **Conflicto cognitivo** *Adecuación Morfo Funcional* *(2/10)*	○ Los investigadores reúnen a todos los niños y las niñas para salir del aula. Luego se dirigen al campo deportivo o al espacio donde se desarrollarán las actividades, el dirigente invita a sentarse formando un círculo para poder conversar y organizarse. ○ Da indicaciones de cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios. • El dirigente, a los estudiantes da a conocer el propósito e importancia de la sesión, explicando desde sus dificultades, y los estudiantes responden a las siguientes preguntas y se recoge los saberes previos, generando el conflicto cognitivo. ¿Cuál es su izquierda y derecha**? ¿Cómo lo reconoce?** ¿es importante saber y por qué? Fundamentan con detalle. El dirigente observa la participación de los estudiantes y los apoya a partir de las dificultades y de los saberes previos de los estudiantes. • Acondicionamiento físico, los estudiantes realizan diferentes movimientos circulares con los brazos, cuello, piernas; desplazamientos por diferentes direcciones luego en grupos de 4 forman una ronda, realizan giro salticando, trotan en columna, a la señal del dirigente le persiguen aun participante mencionado dentro del grupo. Formados en círculo realizan elongación, estiramiento de las piernas, de los hombros, espada y de los tobillos.	Tiempo aproximado 25 min
PARTE MEDULAR **Construcción del aprendizaje** *Aplicación/Transferencia de lo aprendido* *(6/10)*	• Los investigadores invitan a los niños a formar en dos grupos partes iguales frente a frente, el dirigente pregunta levanten la mano derecha, los niños diferenciaran su lateralidad comparando con la ubicación de otro	90 Conos, aros. Pelota

	grupo, los niños reconocen su lateralidad. • Formados como en la actividad anterior en filas de dos frente a frente, un aro puesto sobre el piso para cada niño, el dirigente invita ingresar al centro del aro, el dirigente indicara moverse saltando por los laterales con los pies juntos, saltar por lado derecha, izquierda, adelante, atrás, medio giro y un giro completo. • Los investigadores invitan a los niños a formar en columnas de dos en partes iguale, con 3 conos colocados en forma de triángulo invertido en cierta distancia, los de adelante salen corriendo al primer cono o al vértice hacer skipping, a la señal del dirigente los niños tumban el cono indicado sea el vértice derecha o izquierda, desarrollan por competencia acumulando puntajes cada grupo. • Los dirigentes invitan a formar en columnas como en la actividad anterior, al frente de cada grupo se coloca varios conos colocado en dos hileras cada un metro de distancia, el dirigente indica a los niños tumbar los conos sea de columna derecha o de lado izquierda, desarrollan por competencia y por turno sale cada niño, los participantes que logran tumbar primero que el oponente acumula puntajes para su grupo, gana el quien tiene más puntajes. • Los investigadores invitan a formar en columnas de dos en partes iguales, se dibuja un circuito con la tiza en el piso, los pies derecha e izquierda indicando en centro de cada dibujo letras iniciales(I,D) 3 derechas consecutivos lo mismo 3 dibujos consecutivos de pie izquierda, en continuación dibuja las manos de lado derecha y de lado izquierdo al centro del dibujo las letras iniciales (D,I) a continuación en 3 metro se coloca 2 conos separados en 15 metros representados el lado Izquierda y la derecha, el dirigente indica que desplacen por el circuito pisando los dibujos y apoyando las palmas según como indica cada representación del dibujo al fina tumban uno de los conos sea de lado derecha o izquierda según como indica el dirigente, todos los niños lo mismo	

	hace por turnos, se acumulará puntos para el grupo.	
FINALIZACIÓN **Evaluación** **Metacognición** *Equilibrio Psicofísico (2/10)*	• El docente promueve en los estudiantes la meta cognición: ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo lo hicieron?, "¿Qué es lo que más les gustó de este juego?, ¿qué tenían que hacer?". ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?	15 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Sesión N° 2		
Título de la Sesión: "Establece posibilidades y diferencias de movimiento en cada lado"		
Objetivo: Reconoce su hemisferio de lado derecho y de lado izquierdo, comprendiendo las nociones de su lateralidad.		
PROCESOS PEDAGÓGICOS	***ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES***	***TIEMPO Y RECURSOS***
APERTURA **Motivación** **Recuperación de saberes previos** **Conflicto cognitivo** *Adecuación Morfo Funcional* *(2/10)*	○ Los investigadores reúnen a todos los niños y las niñas para salir del aula y da la bienvenida. ○ Se dirigen al espacio donde se desarrollarán las actividades de Educación Física luego invitan a sentarse formando un círculo. Explican, que para iniciar la sesión siempre se juntarán en un círculo para poder conversar y organizarse. ○ Da indicaciones de cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios. ○ El investigador a los estudiantes da a conocer el propósito e importancia de la sesión, explicando desde sus dificultades, y los estudiantes responden a las siguientes preguntas y se recoge los saberes previos, generando el conflicto cognitivo. ¿Cuál es su izquierda y derecha**? ¿para qué sirve?** ¿es importante saber y por qué? Fundamentan con detalle. El dirigente observa la participación de los estudiantes y los apoya a partir de las dificultades y de los saberes previos de los estudiantes. ○ Los investigadores invitan a ponerse en pie y realizan acondicionamiento físico, los estudiantes realizan diferentes movimientos circulares con los brazos, cuello, piernas; desplazamientos por diferentes direcciones luego en parejas, entre tres, juego en parejas se nombran quien va ser el número 1 o el número 2, el dirigente da la señal a quienes primero persiguen. Formados en círculo realizan elongación de hemisferio superior e inferior.	Tiempo aproximado 25 min
PARTE MEDULAR **Construcción del aprendizaje** *Aplicación/Transferencia de lo aprendido* *(6/10)*	• El investigador les invita a los niños a sentarse en formando un círculo, a la señal del dirigente se pasan la pelota de trapo, primero con una pelota luego con dos pelotas y se va aumentando progresivamente, teniendo en cuenta la lateralidad primero por lado derecha después por lado izquierdo. **Variante:** todos sentados como en el juego anterior, el dirigente invita a un niño, quien empezará en correr alrededor del círculo, sin avísale al compañero le deja la pelota a su espalda de cualquiera de los participantes y corre evitando ser alcanzado por el compañero a quien le dejo la pelota, si le	90 Conos aros. Pelotas de trapo, tiza

	alcanza sin que haya llegado a su sitio repite el papel en el juego hasta lograr llegar a su sitio sin ser alcanzado, lo mismo hacen los demás si les toca la pelota de trapo. • El investigador invita a ubicarse frente a frente formado en filas separado los pies, el dirigente lanza las preguntas y los niños reconocen su lateralidad, a la señal del dirigente los niños pasan por lado derecho de su compañero y vuelven a su sitio ingresando debajo de las piernas, primero por lado derecho luego por lado izquierdo. • El investigador invita agruparse en parejas frente a frente en medio de cada pareja se colocará una pelota de trapo en el piso y a los costados un aro en cada lado, en centro de cada aro está representado las letras iniciales escrito con la tiza (Izquierda y derecha) los niños según como indica el dirigente los niños tocaran con las manos izquierda, derecha frente a frente con su pareja y si el dirigente le indica tomar la pelota los participantes con mayor rapidez tratan de agarrar primero, quienes se quedan con la pelota, de la misma forma juegan estando en posición de pie, tocaran con la mano al centro del aro luego si el dirigente indica la pelota quien coja primero gana, juego por puntos. Variante: luego se añade bastones en forma de valla para cada uno para que salten adelante y atrás según como indica el dirigen igual gana el quien atrapa primero la pelota. Los niños pueden combinar salto adelante, salto hacia atrás, tocar centro del aro del lado izquierdo o derecho y la pelota.	
FINALIZACIÓN **Evaluación Metacognición** *Equilibrio Psicofísico (2/10)*	. • El dirigente promueve en los estudiantes la meta cognición: ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo lo hicieron?, "¿Qué es lo que más les gustó de este juego?, ¿qué tenían que hacer?". ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?	15 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Sesión N° 3		
Título de la Sesión: "Realizan movimientos bilaterales al practicar los ejercicios físicos"		
Objetivo: Mejora sus movimientos y nociones de lateralidad, reconociendo su lado dominante.		
PROCESOS PEDAGÓGICOS	***ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES***	***TIEMPO Y RECURSOS***
APERTURA Motivación Recuperación de saberes previos Conflicto cognitivo *Adecuación Morfo Funcional (2/10)*	○ Reúne a todos los niños y las niñas para salir del aula. Dales la bienvenida y preséntate. ○ Dirígelos al campo deportivo o al espacio donde se desarrollarán las clases de Educación Física e invítalos a sentarse en un círculo. Explícales que para iniciar la sesión siempre se juntarán en un círculo para poder conversar y organizarse. ○ Da indicaciones de cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios. ○ El docente a los estudiantes da a conocer el propósito e importancia de la sesión, explicando desde sus dificultades, y los estudiantes responden a las siguientes preguntas y se recoge los saberes previos, generando el conflicto cognitivo. ¿Cuál es su izquierda y derecha? ¿qué sucede si no sabes? ¿es importante saber y por qué? Fundamentan con detalle. El docente observa la participación de los estudiantes y los apoya a partir de las dificultades y de los saberes previos de los estudiantes. ○ Activación fisiológica, los estudiantes realizan diferentes movimientos circulares con los brazos, cuello, piernas; desplazamientos por diferentes direcciones luego en cupos de 4 forman una ronda, realizan giro salteando, trotan en columna, a la señal del docente le persiguen aun número mencionado dentro del grupo. Como activación fisiológica; formados en círculo realizan elongación. ○ Sentados en círculo los niños el docente elige dos alumnos a quien le elige cono gato el ratón, el ratón escapa en zig zag entre sus compañeros sin dejar ser atrapado, hasta volver a su sitio. Variante: forman un círculo de pie tomados de las manos.	Tiempo aproximado 25 min

PARTE MEDULAR Construcción del aprendizaje *Aplicación/Transferencia de lo aprendido (6/10)*	• Los participantes formado en columnas en números iguales, frente de cada columna se ubica los conos formando un carril en zic zac, en la seguida un compañero está ubicado con brazos abiertos en una distancia de 5 metros aproximadamente, el número de aros en partes iguales se coloca separado de un metro del carril , el dirigente indica que pongas los aros a uno de los brazos abiertos del compañero sea derecha o izquierda, los niños resolverán el reto por turnos un participante de cada grupo, el quien coloca primero de forma correcto acumula puntos. • Los niños formados en columnas en números iguales , al frente un cono estará colocado en 3 metros en los costados estará dibujado en piso con la tiza los pies, pie Izquierdo en el lado que corresponde, lo mismo el pie derecho, adelante dibujado los dos pies juntos lo mismo atrás, los niños se desplazarán hasta el cono para saltar cantando en voz alta , salta sobre el cono al lado derecha , salta al otro lado intercambiando con su pie izquierda, hacia atrás con pies juntas y hacia adelante con los pies juntos. • en columna de dos formados frente a frente separados a una distancia de 5 metros, al centro de la formación se ubica los aros juntos en el piso en vertical 3 de ancho y 4 de largo, el investigador propone los integrantes uno en uno por turnos sale al centro, el dirigente indica saltar hacia los laterales, salto hacia adelante, salto hacia lado derecha, salto hacia lado izquierda, salto hacia adelante. • Variante: el mismo juego, en esta ocasión el dirigente se pone de pie al frente del participante, dirige a realizar los saltos a los niños acompañados de los gestos con la mano, tratando de confundirlos al dirigir los saltos, los niños intentaran de no equivocarse al saltar al lado contrario del mencionado. • Formados en dos grupos en números de participante iguales, puestos en el piso los aros juntos y alineados en hilera al frente de cada grupo, el juego consiste en que los niños corran pisando con un pie al centro del aro y a otra afuera, sin equivocarse, primero con la derecha luego con la izquierda según como india el dirigente, por competencia acumulando puntajes, gana el quien tiene más.	90 Conos aros. Pelot a

FINALIZACIÓN Evaluación Metacognición *Equilibrio Psicofísico (2/10)*	• El docente promueve en los estudiantes la meta cognición: ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo lo hicieron?, "¿Qué es lo que más les gustó de este juego?, ¿qué tenían que hacer?". ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?	15 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Sesión N° 4		
Título de la Sesión: "Orienta correctamente su cuerpo en el espacio"		
Objetivo: Mejora su orientación y nociones de equilibrio.		
PROCESOS PEDAGÓGICOS	***ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES***	***TIEMPO Y RECURSOS***
APERTURA **Motivación** **Recuperación de saberes previos** **Conflicto cognitivo** *Adecuación Morfo Funcional (2/10)*	○ Dirígelos al campo deportivo o al espacio donde se desarrollarán las clases de Educación Física e invítalos a sentarse en un círculo. Explícales que para iniciar la sesión siempre se juntarán en un círculo para poder conversar y organizarse. ○ Da indicaciones de cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios. ○ El docente a los estudiantes da a conocer el propósito e importancia de la sesión, explicando desde sus dificultades, y los estudiantes responden a las siguientes preguntas y se recoge los saberes previos, generando el conflicto cognitivo. ¿Qué entienden por coordinación**? ¿en qué caso se utilizas?** ¿es importante saber y por qué? Fundamentan con detalle. El docente observa la participación de los estudiantes y los apoya a partir de las dificultades y de los saberes previos de los estudiantes. ○ Activación fisiológica, los estudiantes realizan diferentes movimientos circulares con los brazos, cuello, tobillos; desplazamientos por diferentes direcciones. **Juego el pescador tomados de las manos formando una cadena**. Como activación fisiológica; formados en círculo realizan elongación.	Tiempo aproximado 15 min
	• Los investigadores invitan a formas a los niños en dos columnas en partes iguales, el juego cosiste: el último de la columna pasa adelante al lado del primer compañero luego en un impulso salta hacia adelante quedando en el lugar hasta donde salto, controlando su cuerpo sin dar ningún paso más, lo mismo hace el siguiente. Llegar todo el grupo hasta la línea indicada. • Los investigadores invitan a formar en columnas en cuatro grupos partes iguales frente a frente con sus aliados, 1 y el 2; 3 y 4 separados en cierta distancia, al medio de los grupos se le coloca steps a una altura de ½ metro y 3 mestos de largo aproximadamente para cada grupo, los niños caminan sobre ella de forma individual y se ubicaran al final de la columna de su aliado, después de cada grupo salen al encuentro del otro donde cruzaran dos niños sobre los taburetes sin caer ○ **Variante:** al finalizar la ronda, se colocará colchonetas sobre los steps, los niños trataran de pasar caminado sobre ella, primero uno en uno, después tratarán cruzar entre dos niños sobre los obstáculos, luego se ubicarán al final de	90 min. Conos, tiza, pelotas Aros, colchonetas, steps, bancas.

	La columna. • Los investigadores invitan agruparse en dos grupos formando en columna en partes iguales y se retaran yan ken po en un circuito de obstáculos hecho con stps colocado a una altura de ½ metro colocando colchonetas sobre ella, bancas y ula ula colocado en vertical cada 2 metros separados, conectado en forma triangular los obstáculos ambas grupos, los niños se desplazarán caminando sobre los obstáculos, los participantes salen al encuentro del otro ingresando por los extremos de los obstáculos y se retaran estando en equilibrio, el quien gana seguirá avanzando hasta llegar al otro grupo, así mismo si pierde otro integrante sale al encurto del ganador a retar y el perdedor pasa al final de la columna. Al rededor se coloca colchonetas para evitar caída fuerte de los niños en el piso. ○ **Variante:** los investigadores proponen otro juego en el mismo circuito de obstáculos, en esta ocasión un balón para cada grupo. Los niños ingresando por extremos uno contra uno, con un balón cada uno se tratarán de derivarlo el balón haciendo contacto solamente entre balones. • Los investigadores invitan a los niños formar en columnas en grupos partes iguales frente a frente, 1 con 2 y 3 con el 4 separado a una distancia de 5 metros, Al frente de cada columna se estira una soga sobre el piso, el niño pasara caminando sobre la soga hasta el final sin pisar afuera, objetivo controlar su equilibrio. **Variante:** parecido al ejercicio anterior, los investigadores proponen caminar sobre la soga estirado sobre el piso, llevando un cono sobre la cabeza sin apoyar con las manos, luego llevar en equilibrio los taros de leche sobre la cabeza. • Parecido al ejercicio anterior en esta ocasión los investigadores proponen que los niños dé cada columna salen caminando sobre la soga al encuentro del otro para el reto, el juego consiste en que los niños se empujen solamente contactando entre palmas, el quien pisa afuera de la soga pierde.	
FINALIZACIÓN **Evaluación Metacognición** *Equilibrio Psicofísico (2/10)*	. • El docente promueve en los estudiantes la meta cognición: ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo lo hicieron?, "¿Qué es lo que más les gustó de este juego?, ¿qué tenían que hacer?". ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?	15 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Sesión N° 5		
Título de la Sesión: "Relaciona su esquema corporal con los ejercicios de movimientos monitoreado por los investigadores"		
Objetivo: Determina sus habilidades de equilibrio en nociones de altura.		
PROCESOS PEDAGÓGICOS	***ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES***	***TIEMPO Y RECURSOS***
APERTURA **Motivación** **Recuperación de saberes previos** **Conflicto cognitivo** *Adecuación Morfo Funcional (2/10)*	○ Dirígelos al campo deportivo o al espacio donde se desarrollarán las clases de Educación Física e invítalos a sentarse en un círculo. Explícales que para iniciar la sesión siempre se juntarán en un círculo para poder conversar y organizarse. ○ Da indicaciones de cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios. ○ El docente a los estudiantes da a conocer el propósito e importancia de la sesión, explicando desde sus dificultades, y los estudiantes responden a las siguientes preguntas y se recoge los saberes previos, generando el conflicto cognitivo. ¿Qué entienden por coordinación**? ¿en qué caso se utilizas?** ¿es importante saber y por qué? Fundamentan con detalle. El docente observa la participación ○ de los estudiantes y los apoya a partir de las dificultades y de los saberes previos de los estudiantes. ○ Acondicionamiento físico, los estudiantes realizan diferentes movimientos circulares con los brazos, cuello, tobillos; desplazamientos por diferentes direcciones. **Juego el pescador tomados de las manos formando una cadena**. Como activación fisiológica; formados en círculo realizan elongación.	Tiempo aproximado 25 min
	• Juego la estatua, los investigadores le invitan a formar en una fila a los niños en 2 grupos, luego avanzar saltando a pata coja, a la señal del dirigente se quedan en equilibrio sin avanzar, brazos extendidos y el cuerpo inclinado hacia adelante con una pierna extendido hacia atrás. **Variante**: parecido al juego anterior los investigadores proponen a forman haciendo un círculo grande luego levantan un pie a pata coja quedando en equilibrio, levantando un pie inclinando el cuerpo hacia adelante, el compañero de atrás coge de tobillo, todos deben quedar en equilibrio. • Los investigadores proponen el juego "la estatua", los aros dispersados sobre el área de juego, aun niño se le designa el cazador, los demás niños trotan dispersado alrededor de los aros, a la señal del dirigente. Nos niños ingresaran al aro en posición de equilibrio un pie levantado con los brazos abiertos para evitar ser atrapado. • Circuito los niños se desplazan por los	90 Conos, tiza, pelotas Aros, colchonetas, steps, bancas.

	Obstáculos colocados en hilera de forma rectangular para el desplazamiento de los niños conectando a los 2 grupos, puestos 3 conos en zic zac, 2 vallas, 2 steps puesto uno sobre otro, un aro, 4 steps ubicado cada un paso, hacer puente con un listón y 1 steps, lo mismo se coloca para la salida del otro grupo, se desplazarán sobre ella luego se ubicarán al final de la otra columna. ○ Variante: hacer reto de yan ken po. Sobre los obstáculos, ingresando los oponentes por los extremos del circuito de obstáculos ○ En el mismo circuito cada oponente con un balón, trataran de quitar el balón haciendo contacto solamente entre balones. • Formados en columnas, al frete de cada columna se coloca aros en vertical amarrados en conos y se colocara 3 aros cada uno en 1 metro, un aro en piso junto a un balón colocando al centro, luego a una distancia de 3 metros se coloca steps de 3 pisos colocado uno sobre otro, una colchoneta, los niños pasan entre los aros luego toma el balón se desplaza a siguiente aro para dejar y subir al taburete luego saltar hacia la colchoneta dando media vuelta en el vuelo, luego una vuelta, trabajo del equilibrio tratar de quedar en la colchoneta sin das un paso más. ○ Variante: al final del circuito se aumenta conos a cambio del balón para que el niño lleve sobre la cabeza sin dejar caer. • Practicar equilibrio, colocando un caballito de madera en una atura de 1 meto, los niños con la asistencia de los investigadores pasaran de cuadrúpeda apoyándose con las rodillas y las manos, luego pasaran caminando con brazos extendidos en forma de una cruz.	
FINALIZACIÓN **Evaluación Metacognición** *Equilibrio Psicofísico (2/10)*	. • El docente promueve en los estudiantes la meta cognición: ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo lo hicieron?, "¿Qué es lo que más les gustó de este juego?, ¿qué tenían que hacer?". ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?	15 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Sesión N° 6		
Título de la Sesión: "Domina su cuerpo correctamente al realizar un ejercicio físico con material didáctico"		
Objetivo: Mejora sus habilidades y el control de su equilibrio en movimiento.		
PROCESOS PEDAGÓGICOS	***ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES***	***TIEMPO Y RECURSOS***
APERTURA **Motivación** **Recuperación de saberes previos** **Conflicto cognitivo** *Adecuación Morfo Funcional (2/10)*	○ Dirígelos al campo deportivo o al espacio donde se desarrollarán las clases de Educación Física e invítalos a sentarse en un círculo. Explícales que para iniciar la sesión siempre se juntarán en un círculo para poder conversar y organizarse. ○ Da indicaciones de cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios. ○ El docente a los estudiantes da a conocer el propósito e importancia de la sesión, explicando desde sus dificultades, y los estudiantes responden a las siguientes preguntas y se recoge los saberes previos, generando el conflicto cognitivo. ¿Qué entienden por coordinación**? ¿en qué caso se utilizas?** ¿es importante saber y por qué? Fundamentan con detalle. El docente observa la participación de los estudiantes y los apoya a partir de las dificultades y de los saberes previos de los estudiantes. Activación fisiológica, los estudiantes realizan diferentes movimientos circulares con los brazos, cuello, tobillos; desplazamientos por diferentes direcciones. **Juego el pescador tomados de las manos formando una cadena**. Como activación fisiológica; formados en círculo realizan elongación.	Tiempo aproximado 25 min
	• Los investigadores invitan a formar en dos columnas en partes iguales, se ubica en cada un paso un steps formando una figura cuadricular conectando ambos grupos para la salida, los niños pasaran por el obstáculo saltando sin pisar al suelo, luego se ubican al final de la columna del grupo contario, terminado la primera ronda, se colocara en zic zac los steps, al igual que juego anterior los niños pasaran por el obstáculo saltando , primero uno en uno, después salen un participante de cada grupo al encuentro del otro y se cruzaran sin pisar al suelo. ○ **Variante**: en el mismo circuito en zic zac los steps y los niños se retarán de yan ken po., el quien pierde se va al final de la columna, sale otro a retar al encuentro del otro antes que llegue a la fila el oponente. • Los investigadores invitan a los niños a formar en 2 columnas en partes iguales, le proponen hacer circuito de juego colocando obstáculos cada cierta distancia, se coloca ula ula en vertical amarrado en los conos, step una altura de ½ metro, luego aros en vertical, steps de ½ metro	90 Conos, tiza, pelotas Aros, colchonetas, steps, bancas.

	De altura sobre ella colocar un aro en vertical luego en cierta distancia otro steps ½ metro de altura y se coloca una tabla en forma horizontal al piso, 6 colchonetas amaradas uno sobre el otro; los mismo se ubicará los obstáculos para el otro grupo conectado ambos en forma rectangular y los niños se desplazarán sobre ella. • Los investigadores invitan a los niños a formar en columnas de dos, frente a frente separados a una distancia de 9 metros aproximadamente, al frente de los grupos se coloca en hilera los steps cada un paso, luego se coloca una mesa, un bloque de colchoneta amarado uno sobre otro, luego steps, cada un paso, los niños se pasan sobre los obstáculos, luego terminado la primera ronda se le invita cruzar entre dos niños, entrado de ambos extremos un integrante de cada grupo. • Los investigadores proponen un juego: una mesa por grupo, se coloca los steps en forma de grada para que los niños suban sobre la mesa luego colchonetas en el piso con un aro los niños saltaran dentro del aro quedando en equilibrio de pie sin salir de ella, ni apoyar las manos en la colchoneta.	
FINALIZACIÓN **Evaluación Metacognición** *Equilibrio Psicofísico (2/10)*	. • El docente promueve en los estudiantes la meta cognición: ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo lo hicieron?, "¿Qué es lo que más les gustó de este juego?, ¿qué tenían que hacer?". ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?	15 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Sesión N° 7		
Título de la Sesión: "Integra el cuerpo con su ubicación espacial"		
Objetivo: Mejorar las nociones de ubicación en el espacio.		
PROCESOS PEDAGÓGICOS	***ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES***	***TIEMPO Y RECURSOS***
APERTURA **Motivación** **Recuperación de saberes previos** **Conflicto cognitivo** *Adecuación Morfo Funcional* *(2/10)*	○ Nos dirigimos al campo deportivo o al espacio donde se desarrollarán las actividades de Educación Física los investigadores les invitan a los niños a sentarse en un círculo, para poder conversar y organizarse. ○ Da indicaciones de cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios. ○ Los dirigentes a los estudiantes dan a conocer el propósito e importancia de la sesión, explicando desde sus dificultades, y los estudiantes responden a las siguientes preguntas y se recoge los saberes previos, generando el conflicto cognitivo. ¿Cuál es su izquierda y derecha**? ¿para qué sirve?** ¿es importante saber y por qué? Fundamentan con detalle. El investigador observa la participación de los estudiantes y los apoya a partir de las dificultades y de los saberes previos de los estudiantes. ○ Acondicionamiento físico, los estudiantes realizan diferentes movimientos circulares con los brazos, cuello, piernas; desplazamientos por diferentes direcciones luego en cupos de 4 forman una ronda, realizan giro salteando, trotan en columna, a la señal de los dirigentes, le persiguen aun número mencionado dentro del grupo.	Tiempo aproximado 25 min
PARTE MEDULAR **Construcción del aprendizaje** *Aplicación/Transferencia de lo aprendido* *(6/10)*	• Los investigadores invitan formar en dos grupos en columnas frente a frete separados a una distancia de 4 metros, en el centro dibujado cobre el piso con una tiza el plano cartesiano para cada grupo, en vertical enumerado 1 hasta 3 el número de líneas y en horizontal escrito A, B, y C en cada línea, formado figuras cuadriculares. Los niños se desplazan uno en uno a ubicar quedándose en pie en el punto de unión de las líneas según cómo los investigadores les manda, por ejemplo, ubicar el punto de la línea número 1 con la línea de la letra C, así sucesivamente cada participante tratara de ubicar. • **Variante**: en dos grupos en parte iguales, entre 3 en 3 participantes, como en el juego anterior en el plano cartesiano, se ubicarán en los puntos cardinales, el dirigente propone ubicarse en vertical, el participante de cada	90 Conos

	grupo intentara ubicarse de pie en cada unión de las líneas logrando que grupo se ubica primero, así mismo intentan ubicarse en horizontal y diagonal poniéndose en pie entre tres niños, los niños solucionaran la ubicación. • Los investigadores proponen a los niños formar en columna en dos grupos en partes iguales, se ubicarán frente a frente separados a una distancia de 3 metros, el Juego "3 **en la raya**" pintado en el suelo con la tiza pintado un rectángulo con nueve cuadros, para un grupo los conos pequeños y para la otra pelota de trapo, los niños jugarán tratando de poner en línea recta alineado 3 objetos en el cuadro, por puntaje. • **Variante:** al frente de cada grupo se coloca steps casa un paso para cada grupo y más adelante se ubica aros formando 9 círculos juntas, 3 en vertical y 3 en horizontal, a los costados se amontona conos para un grupo para las otras pelotas de trapo, el investigador a los niños de cada grupo por turnos desplazar sobre los steps y tomar un objeto que le toca a poner 3 en raya • **Variante: e**n esta ocasión los niños por tunos uno en uno de cada grupo a la señal del dirigente se ubicará formando 3 en línea, lo mismo hace los demás niños saliendo por turnos de las columnas, los integrantes que logran primero van acumulando pontajes, gana el quien tiene mayor puntaje. • El investigador les invita a los niños a formar en 2 columnas en partes iguales en la cierta distancia un cono grande se coloca en ella se pone aros la misma cantidad para ambos grupos, en 2 metros un integrante de cada grupo se ubica de pie, inician los primeros de cada columna, intentaran lanzar los aros tratando de encestar en su compañero que está de pie, quien ayudara extendiendo los brazos para ingresar al aro.	
FINALIZACIÓN **Evaluación Metacognición** *Equilibrio Psicofísico (2/10)*	. • El docente promueve en los estudiantes la meta cognición: ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo lo hicieron?, "¿Qué es lo que más les gustó de este juego?, ¿qué tenían que hacer?". ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?	15 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Sesión N° 8		
Título de la Sesión: "Controla sus movimientos al realizar sus ejercicios físicos"		
Objetivo: Mejorar la orientación en el espacio, el control de su cuerpo y sus movimientos al realizar las actividades físicas.		
PROCESOS PEDAGÓGICOS	***ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES***	***TIEMPO Y RECURSOS***
APERTURA **Motivación** **Recuperación de saberes previos** **Conflicto cognitivo** *Adecuación Morfo Funcional* *(2/10)*	○ Reúne a todos los niños y las niñas para salir del aula. Dales la bienvenida y preséntate. ○ Dirígelos al campo deportivo o al espacio donde se desarrollarán las actividades e invítalos a sentarse en un círculo. Explícales que para iniciar la sesión siempre se juntarán en un círculo para poder conversar y organizarse. ○ Se hace conocer cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios. ○ El investigador a los estudiantes da a conocer el propósito e importancia de la sesión, explicando desde sus dificultades, y los estudiantes responden a las siguientes preguntas y se recoge los saberes previos, generando el conflicto cognitivo. ¿Cuál es su izquierda y derecha**? ¿para qué sirve?** ¿es importante saber y por qué? Fundamentan con detalle. El investigador observa la participación de los estudiantes y los apoya a partir de las dificultades y de los saberes previos de los estudiantes. ○ Activación corporal, los estudiantes realizan diferentes movimientos circulares con los brazos, cuello, piernas; desplazamientos por diferentes direcciones luego en grupos de 4 forman una ronda luego para realizan giro salteando, trotan en columna, a la señal del docente le persiguen aun número mencionado dentro del grupo. Como activación fisiológica; formados en círculo realizan elongación.	Tiempo aproximado 25 min
PARTE MEDULAR **Construcción del aprendizaje** *Aplicación/Transferencia de lo aprendido* *(6/10)*	Los niños formados en columnas de dos en partes iguales, en una distancia de 3 metros se coloca pelotas de trapo, los investigadores proponen que los niños se desplacen con ojos tapados con un pañuelo o prenda, a coger el objeto que está colocado en cierta distancia, un compañero el primero de la fila del grupo dirige teniendo en cuenta las lateralidades (izquierda derecha, adelante y atrás) le guía hasta que encuentra el objeto. • Los investigadores proponen a los niños formar en columnas de dos en partes iguales, al frente de cada grupo se coloca los conos grandes haciendo un carril, los alumnos camina con los ojos tapados con una prenda o pañuelo, su compañero le guiará con señuelos como: tocar la cabeza	90 Conos aros. Pañuelo

	para que avance hacia adelante, tocar el hombro derecho para que se mueva hacia la derecha, lo mismo tocar el hombro izquierdo para que avance lado lateral, hacia atrás tocar la espalda y tocar el mentón para salte alto hacia adelante, los niños tratan de llegar al final del carril. Qué grupo gana a quien, el juego se desarrolla acumulando puntajes. • Formados en columnas los niños como en juego anterior y en cierta distancia se ubica una silla al frente de cada grupo, para cada grupo se pone en un cono en partes iguales el número de aros, los investigadores proponen a los niños tomar uno en uno los aros, luego se desplazan a lo más cercano de la silla a lanzar el aro tratando de encestar en la sella, al final se contabiliza el número de aros de cada grupo que grupo logro encestar más. • Los niños formados en columna de dos en partes iguales, al frente de cada grupo se colocara conos haciendo carril en curva, a continuación del carril se amontona aros en partes iguales para cada grupo, luego en 2 metros un compañero se ubica con los brazos abiertos en forma de una cruz, el juego consiste en que los niños en parejas se desplacen, uno de ellos se tapara los ojos con una prenda o pañuelo y el papel del otro es dirigir avanzando juntos por el carril sin desviar , luego el asistente indica que tome un aro y se acerque al compañero que esta con los brazos abiertos, a colocar el aro en su lado derecho o izquierda, según qué hemisferio menciono el investigador, luego el quien fue vendado los ojos pasa al final de la columna y el compañero quien dirigió pasa vendarse los ojos, el juego termina cuando todos los participantes hayan logrado colocar el aro.	
FINALIZACIÓN **Evaluación Metacognición** *Equilibrio Psicofísico (2/10)*	El dirigente promueve en los estudiantes la meta cognición: ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo lo hicieron?, "¿Qué es lo que más les gustó de este juego?, ¿qué tenían que hacer?". ¿Qué dificultades tuvieron?	15 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Sesión N° 9		
Título de la Sesión: "Integra su estructura espacial, con el mundo de los objetos y las relaciones"		
Objetivo: Mejorar las nociones espaciales, la ubicación y el control de su cuerpo con los objetos que le rodea.		
PROCESOS PEDAGÓGICOS	***ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES***	***TIEMPO Y RECURSOS***
APERTURA **Motivación** **Recuperación de saberes previos** **Conflicto cognitivo** *Adecuación Morfo Funcional* *(2/10)*	○ Nos dirigimos al campo deportivo o al espacio donde se desarrollarán las actividades, los investigadores les invita a los niños a sentarse en un círculo, para poder conversar y organizarse. ○ Da indicaciones de cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios. ○ Los dirigentes a los estudiantes dan a conocer el propósito e importancia de la sesión, explicando desde sus dificultades, y los estudiantes responden a las siguientes preguntas y se recoge los saberes previos, generando el conflicto cognitivo. ¿es importante estar orientado en el espacio que se encuentra**?** **¿para qué sirve?** ¿es importante saber y por qué? Fundamentan con detalle. El investigador observa la participación de los estudiantes y los apoya a partir de las dificultades y de los saberes previos de los estudiantes. ○ Acondicionamiento físico, los estudiantes realizan diferentes movimientos circulares con los brazos, cuello, piernas; desplazamientos por diferentes direcciones luego en cupos de 4 forman una ronda, realizan giro saltando, trotan en columna, a la señal de los dirigentes, le persiguen aun número mencionado dentro del grupo. **Juego "el pescador" tomados de las manos formando una cadena**. Como activación fisiológica; formados en círculo realizan elongación.	Tiempo aproximado 25 min
PARTE MEDULAR **Construcción del aprendizaje** *Aplicación/Transferencia de lo aprendido* *(6/10)*	• El dirigente le invita a formar en 2 columnas en partes iguales, para cada grupo una ula ula amarrado con una cuerda de un metro, los investigadores invitan a los niños participar en parejas, uno de los integrantes arrastra de la cuerda hacia adelante por el suelo, el otro avanza saltando al centro del aro con pies juntas, ingresa y sale, sigue la secuencia hasta llegar la línea de meta, luego de vuelta cambian de papel el quien ya salto pasa a jalar de la cuerda. • **Variante: terminado la ronda, m**ismo ejercicio que el anterior en esta ocasión los niños a avanzaran saltando con los pies juanas, luego sale separando los pies afuera y pisando a los costados del aro. • Los niños formados en columnas, los conos	90 Conos aros. Cuerda.

	Colocados al frente de cada grupo de la siguiente forma, un cono, separado en un metro 2 conos juntas, separado la misma distocia 1 cono, 2 conos, 3 cono, 2 conos alternando el número de conos, en esta ocasión los niños se desplazarán entre los obstáculos corriendo en zic zac y solamente en los conos de ubicados de 2, según como indico el dirigente. • Terminado la actividad anterior los investigadores invitan a los niños formar en 2 columnas ubicándose frente a frente separados en 5 metros de distancia aproximadamente, el dirigente de pie se ubica en el centro, amarado una pelota con una cuerda grande, mueve en forma circular como el minutero de un reloj, los niños intentaran ingresar y salir del centro sin que tope la cuerda. • **Variante:** el mismo juego, al centro junto al dirigente se coloca materiales pelotos de trapo y conos, el juego consiste en que los niños ingresen uno en uno de cada grupo a tomar un objeto y salir sin que le tope la pelota o la cuerda, si le logra topar la cuerda en movimiento, el niño pierde su turno y se ubicara al final de la columna, que grupo es capaz de acumular mayor número de puntos. • El investigador les invita a los niños a formar en columnas en partes iguales, al frente de cada grupo en cierta distancia se pone una silla, los niños uno en uno toma el aro que esta amontonado al frente del grupo, se desplazan a lo más cercano de la silla donde eta ubicado un cono a lanzar el aro tratando de encestar, al final se contabiliza el número de aros de cada grupo que grupo logro encestar más.	
FINALIZACIÓN **Evaluación Metacognición** *Equilibrio Psicofísico (2/10)*	. • El dirigente promueve en los estudiantes la meta cognición: ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo lo hicieron?, "¿Qué es lo que más les gustó de este juego?, ¿qué tenían que hacer?". ¿Qué dificultades tuvieron?	15 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Sesión N° 10		
Título de la Sesión: "Realiza juegos en grupo, participando activa y responsablemente"		
Objetivo: Realizar las habilidades coordinativas a través de los juegos.		
PROCESOS PEDAGÓGICOS	***ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES***	***TIEMPO Y RECURSOS***
APERTURA **Motivación** **Recuperación de saberes previos** **Conflicto cognitivo** *Adecuación Morfo Funcional (2/10)*	○ Dirígelos al campo deportivo o al espacio donde se desarrollarán las clases de Educación Física e invítalos a sentarse en un círculo. Explícales que para iniciar la sesión siempre se juntarán en un círculo para poder conversar y organizarse. ○ Da indicaciones de cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios. ○ El docente a los estudiantes da a conocer el propósito e importancia de la sesión, explicando desde sus dificultades, y los estudiantes responden a las siguientes preguntas y se recoge los saberes previos, generando el conflicto cognitivo. ¿Qué entienden por coordinación**? ¿en qué caso se utilizas?** ¿es importante saber y por qué? Fundamentan con detalle. El docente observa la participación de los estudiantes y los apoya a partir de las dificultades y de los saberes previos de los estudiantes. ○ Activación fisiológica, los estudiantes realizan diferentes movimientos circulares con los brazos, cuello, tobillos; desplazamientos por diferentes direcciones. **Juego el pescador tomados de las manos formando una cadena**. Como activación fisiológica; formados en círculo realizan elongación.	Tiempo aproximado 25 min
	• Los investigadores invitan a los niños agruparse en dos grupos y formar en columna en partes iguales, los aros amarrado con cinta adhesiva en forma de una cadena 2 dos bloques para cada grupo, en parejas ingresan al centro del aro uno en cada uno, los investigadores proponen que los niños en parejas avancen saltado poniendo los aros adelante sin pisar a fuera hasta la línea de meta indicada. Trabajo coordinativo. **Variante:** Los investigadores proponen otra variante, aumentar número de participantes como también unir más número de aros en forma de una cadena sucesivamente aumentar la cada según la cantidad de participantes. • Los investigadores proponen un circuito de juego , los niños se agrupan en dos grupos formado en columna de dos, primero amarrar 2 aros en forma de cadena de dos bloques para cada grupo y luego en una distancia de 10 metros colocar aros para rayuela africana, colocado los aros juntas en formación de 3 por 8, primero en parejas salen de cada grupo poniendo la cadena de aros adelante y saltando sin pisar afuera del a r o , dejan los aros para comenzar saltar la rayuela	90 Conos, tizas, colchoneta, bastones, pelotas

	africana, luego de finalizar el salto de la rayuela, vuelve saltando entre los aros del otro grupo de la mis forma como se desplazó, al finalizar el circuito se ubica al final de la columna de grupo contrario, lo mismo hace el siguiente participante. • Los investigadores proponen otro juego los niños formado en columna de 2, los conos colocados juntos en cada cierta distancia en el espacio de juego, de 2 conos, 3 conos, 4 conos y 1 cono, los primeros se desplazan hacia los conos haciendo rebotar el balón según el número de veces que esta agrupado los conos, de vuelta regresa trotando agarrado el balón y se va ubicar al final de la columna, lo mismo hace el siguiente niño. • Los investigadores invitan agruparse en 4 grupos en partes iguales divididos frente a frente con sus aliados, grupo 1 y 2 vs 3 y 4 separados en cierta distancia de 5 metros a 10 metros, luego compiten en parejas acumulando puntajes para su grupo, el juego concite en que los niños en parejas se desplacen llevando el balón con el parte del tronco sin apoyar con las manos, se desplazaran de su lugar al otro grupo sin dejar caer el balón.	
FINALIZACIÓN **Evaluación Metacognición** *Equilibrio Psicofísico (2/10)*	. • Los investigadores promueven en los estudiantes la meta cognición: ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo lo hicieron?, "¿Qué es lo que más les gustó de este juego?, ¿qué tenían que hacer?". ¿Qué dificultades tuvieron los niños?	15 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Sesión N° 11		
Título de la Sesión: "Ejecuta los movimientos físicos respetando reglas de juego"		
Objetivo: Mejora sus habilidades coordinativas a través de los juegos.		
PROCESOS PEDAGÓGICOS	***ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES***	***TIEMPO Y RECURSOS***
APERTURA **Motivación** **Recuperación de saberes previos** **Conflicto cognitivo** *Adecuación Morfo Funcional (2/10)*	○ Dirígelos al campo deportivo o al espacio donde se desarrollarán las clases de Educación Física e invítalos a sentarse en un círculo. Explícales que para iniciar la sesión siempre se juntarán en un círculo para poder conversar y organizarse. ○ Da indicaciones de cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios. ○ El docente a los estudiantes da a conocer el propósito e importancia de la sesión, explicando desde sus dificultades, y los estudiantes responden a las siguientes preguntas y se recoge los saberes previos, generando el conflicto cognitivo. ¿Qué entienden por coordinación**? ¿en qué caso se utilizas?** ¿es importante saber y por qué? Fundamentan con detalle. El docente observa la participación ○ de los estudiantes y los apoya a partir de las dificultades y de los saberes previos de los estudiantes. ○ Activación fisiológica, los estudiantes realizan diferentes movimientos circulares con los brazos, cuello, tobillos; desplazamientos por diferentes direcciones. **Juego el pescador tomados de las manos formando una cadena**. Como activación fisiológica; formados en círculo realizan elongación.	Tiempo aproximado 25 min
	• formados de 3 columnas, el circuito colocado en hilera al frente del cada grupo, una colchoneta se pone al frente de cada grupo,4 aros juntas colocados en el piso en forma de una cruz, luego 4 bastones colocados en horizontal separados cada un paso, 1 aro colocado en vertical en forma de túnel apoyando con un cono grande parchado con cinta embalaje y puesto una pelota junto el aro, en seguida un cono colocado en 2 m. Los primeros hacen rodamiento hacia adelante sobre la colchoneta, salto entre los aros con los pies juntos, dan una vuelta completa en cada bastón, agarra el balón lanza la pelota alto hacia adelante luego pasa ingresando por el aro después para atrapar el balón antes que deje de rebotar, para finalizar da la vuelta por el cono vuelve poner el balón en el aro y se ubica al final de la columna, lo mismo hacen los demás niños. • Los investigadores invitan a los niños agruparse en dos grupos y formado en columna luego tejer con una cuerda en forma de tela de araña de 4 puntas, luego proponen que 4 niños de cada grupo sostiene cada uno la punta de la cuerda, sobre la cuerda se pone una colchoneta, luego	90 Conos, colchoneta, bastones, pelotas aros

	se deslazan sin dejar caer la colchoneta sobre la tela de araña hasta alinea de meta indicada. Luego aumentar la complejidad, luego colocar una pelota al centro de la tela de araña y los niños agarrados de la punta de la cuerda se desplazan a otro extremo del área de juego donde está ubicado un aro donde pondrán la pelota sin que caiga fuera del aro, trabajo en equipo de forma coordinado, desplazar las pelotas de un punto a otro. • Los investigadores proponen otro juego, al frente de cada columna se dibuja una serpiente sobre el área de juego un aproximado de 6 m. con la tiza, el juego consiste que los niños se desplacen conduciendo una pelota, empujar solamente con los dos bastones tomado de los extremos, hacer rodar sobre la serpiente sin dejar salir sobre ella hasta llegar a la cabeza. • Variante: sobe la serpiente los nos niños hacen rodar el balón primero con la mano derecha después con la izquierda al ras del suelo, luego caminando hacia atrás hacen rodar el balón de ida y vuelta. • Otra variante: el investigador propone que los niños caminan sobre la serpiente dibujado en el piso, haciendo rebotar el balón, considerando quién llega primero a la cabeza de la serpiente sin perder el balón	
FINALIZACIÓN **Evaluación Metacognición** *Equilibrio Psicofísico (2/10)*	. • El docente promueve en los estudiantes la meta cognición: ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo lo hicieron?, "¿Qué es lo que más les gustó de este juego?, ¿qué tenían que hacer?". ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?	15 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Sesión N° 12		
Título de la Sesión: “Realiza movimientos coordinados con ambas manos y pies”		
Objetivo: Realiza habilidades psicomotrices coordinativas en grupos.		
PROCESOS PEDAGÓGICOS	***ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES***	***TIEMPO Y RECURSOS***
APERTURA **Motivación** **Recuperación de saberes previos** **Conflicto cognitivo** *Adecuación Morfo Funcional (2/10)*	○ Dirígelos al campo deportivo o al espacio donde se desarrollarán las clases de Educación Física e invítalos a sentarse en un círculo. Explícales que para iniciar la sesión siempre se juntarán en un círculo para poder conversar y organizarse. ○ Da indicaciones de cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios. ○ El docente a los estudiantes da a conocer el propósito e importancia de la sesión, explicando desde sus dificultades, y los estudiantes responden a las siguientes preguntas y se recoge los saberes previos, generando el conflicto cognitivo. ¿Qué entienden por coordinación**? ¿en qué caso se utilizas?** ¿es importante saber y por qué? Fundamentan con detalle. El docente observa la participación de los estudiantes y los apoya a partir de las dificultades y de los saberes previos de los estudiantes. ○ Activación fisiológica, los estudiantes realizan diferentes movimientos circulares con los brazos, cuello, tobillos; desplazamientos por diferentes direcciones. **Juego el pescador tomados de las manos formando una cadena**. Como activación fisiológica; formados en círculo realizan elongación.	Tiempo aproximado 25 min
	• Los investigadores invitan a los niños a formar en columnas, proponen que los niños ingresen dentro de un aro en parejas, levantando el aro hasta la cintura, primero los niños de la columna salen corriendo hasta donde está ubicado los aros, luego caminan en dirección a la columna el que llega primero va acumulando puntajes para su grupo, Variante: luego para continuar con más integrantes los investigadores proponen que ingrese un niño más en la intersección de dos aros, en total tres participantes, lo mismo se va agregando aros según número de participantes, entre 4 con 3 aros entre 5 en 4 aros y hasta más según el número de participantes. • Los investigadores proponen otra variante parecido al ejercicio anterior primero en parejas ingresan dentro de la ula ula, levantando hasta la cintura, el primer grupo juega con las pelotas de trapo y el otro grupo con conos medianos, el juego consiste en que los niños trasladen de lugar a otro los materiales que le corresponde, cada participante solamente toma una pelota o cono coordinadamente. Variante:	90 Conos Aros, cinta embalaje.

	El mismo ejerció que anterior los niños ingresan dentro del aro levantando los aros hasta la cintura, de la columna se desplazan hasta donde están ubicado en 8 metros aproximadamente los materiales y tratan de hacer las letras y los números según como indican los investigadores con los mismos materiales que cuenta el grupo. Primero en parejas luego se van integrando de 3, de 4 hasta mas según el número de participantes. • En dos grupos en partes iguales, los aros amarrados en forma de cadena dos bloques para cada grupo, el juego consiste en que todo el participante de cada grupo avanza saltando, poniendo los bloques de aros sin pisar fuera de la misma, qué grupo es capaz de coordinar y llegar primero en la meta. • En grupos de 4 en partes iguales, cada grupo ubicado en cada esquina del área de juego, en parejas llevan la colchoneta sobre la cabeza sin apoyo con las manos hasta llegar al siguiente grupo que se ubica al frente, luego entregan la colchoneta y se ubican al final de la columna, lo mismo hacen los otros participantes. • Colocar los conos haciendo valla con los bastones cada un metro. Los niños con un balón se desplazan hacia lateral haciendo pase alto y al ras del suelo debajo de las vallas, coordinación en parejas sin perder el balón.	
FINALIZACIÓN **Evaluación Metacognición** *Equilibrio Psicofísico (2/10)*	. Los investigadores promueven en los estudiantes la meta cognición: ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo lo hicieron?, "¿Qué es lo que más les gustó de este juego?, ¿qué tenían que hacer?". ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?	15 min

ANEXO Nº 09 CONSTANCIA DE EJECUCIÓN DE INSTRUMENTO

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PUBLICA N° 32140 "EL PROGRESO" DE LA PROVINCIA DE AMBO, REGIÓN HUÁNUCO, QUE SUSCRIBE:

HACE CONSTATAR:

Que los jóvenes LIMAS SILVA Wüfredo y CAMPOS SÁNCHEZ, Emner Roger, ex estudiantes de la Universidad Nacional "Hermilio Valdizán", Facultad de Ciencias de la Educación, de la Escuela Académica Profesional Educción Básica, Especialidad Educción Física, han realizado la aplicación de su proyecto de tesis titulado "JUEGOS RECREATIVOS" COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA DESARROLLAR HABILIDADES PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32140 " EL PROGRESO" AMBO - 2019. Teniendo como grupo de control y experimental 2° grado.

Fecha de inicio: 11 de Noviembre del 2019 y concluyo el 18 de diciembre del 2019.

Se le expide el presente documento, a petición de los interesados y en honor a la verdad para los fines que crea conveniente.

Ambo, 20 de diciembre del 2019

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECTORA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

ANEXO Nº 10 NÓMINA DE MATRÍCULA - 2019

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

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo						Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica	
Código	1 0 0 0 0 2	Número y/o Nombre	32140			Gestión(7)	PGD	Inicio	11/03/2019	Fin	20/12/2019	Dpto.	HUÁNUCO
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL Ambo	Código Modular	0 2 9 3 3 6 5	Característica(4)	PC	Programa(8)	-					Prov.	AMBO
		Resolución de Creación N°	R.M. Nº 999 - 1971	Forma(5)	Esc							Dist.	AMBO
		Nivel/Ciclo(1)	PRI	Grado/Edad(3)	2	Sección(6)	-	Turno(9)	M			Centro Poblado	AMBO
		Modalidad(2)	EBR	Nombre Sección (Solo Inicial)									

Nº Orden	Nº 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 - RJ/RD
1	DNI 6 2 1 9 6 1 3 6	ALVAREZ SALAZAR, Betsabe	17	07	2011	M	P	P	SI	SI	C		NO		P	SI	DM		
2	DNI 6 3 4 3 5 5 5 7	ARIAS DIEGO, Melany Yasmin	24	08	2011	M	P	P	SI	SI	C		NO		P	SI			
3	DNI 6 2 8 2 2 5 0 3	ARIAS RUFINO, Evelyn Zoraida	28	09	2011	M	P	P	SI	SI	C		NO		P	SI			
4	DNI 7 7 0 0 2 6 1 2	BALBIN INOCENTE, Herberth Juniorth	30	05	2011	H	P	P	SI	SI	C		NO		S	SI			
5	DNI 6 2 8 2 2 3 5 7	CAJAS ALDABA, Anali Xiomara	11	05	2011	M	P	P	SI	SI	C		NO		P	SI			
6	DNI 6 2 0 6 4 3 9 7	CARDENAS ISLA, Sandra	04	02	2012	M	P	P	SI	SI	C		NO		P	SI			
7	DNI 6 0 3 7 8 0 8 2	CONDEZO TRUJILLO, Jaime	10	04	2011	H	P	P	SI	SI	C		NO		P	SI		0 6 1 0 2 7 9	32894
8	DNI 6 2 0 8 2 3 7 0	CRUZ TACUCHI, Soraida Yasumi	30	08	2010	M	PG	P	NO	SI	C		NO		P	SI			
9	DNI 6 3 0 8 2 8 3 0	GOZAR GARCIA, Yhossue Angel	17	01	2012	H	P	P	SI	SI	C		NO		S	SI			
10	DNI 6 2 8 2 8 8 5 3	MARTIN AYRA, Alondra	23	06	2011	M	P	P	SI	SI	C		NO		P	SI			
11	DNI 6 2 8 2 2 5 4 1	NIEVES BLANCO, Gisbeth Claritza	29	10	2011	M	P	P	NO	SI	C		NO		P	SI			
12	DNI 6 1 6 2 2 7 7 6	NOREÑA VILLANUEVA, Nidia	20	02	2011	M	PG	P	SI	SI	C		NO		P	SI			
13	DNI 7 8 7 3 5 8 2 1	RAMIREZ SANTACRUZ, Saroa Marcelina	14	06	2010	M	PG	P	SI	SI	C		NO		P	SI		0 3 0 2 4 2 2	0427 JOSE C.MARIATEGUI LA CHIRA
14	DNI 6 2 8 0 9 4 5 8	ROBLES CARBAJAL, Kiara Mirella	26	07	2011	M	P	P	SI	SI	C		NO		S	SI		0 8 3 5 1 5 7	SANTA RITA
15	DNI 6 3 0 2 7 9 2 5	ROJAS CHAVEZ, Michael William	18	11	2011	H	P	P	NO	SI	C		NO		P	SI			
16	DNI 6 2 3 0 8 2 1 9	ROJAS LAZARO, Zelmira Iveth	11	05	2011	M	P	P	SI	SI	C		NO		S	SI			
17	DNI 6 1 6 0 5 4 4 9	ROJAS SANTIAGO, Dani Yaison	27	11	2010	H	PG	P	NO	SI	C		NO		P	SI			
18	DNI 6 2 8 2 2 4 2 7	ROSAS CACHAY, Daniel Samir	12	07	2011	H	P	P	SI	SI	C		NO		SP	SI			
19	DNI 6 2 8 2 2 4 8 0	RUFINO NEGRETE, Flor Anali	30	08	2011	M	P	P	SI	SI	C		NO		P	SI			
20	DNI 6 3 3 9 3 6 9 5	TRUJILLO DIAZ, Rosita Judith	06	01	2012	M	P	P	SI	SI	C		NO		P	SI			
21	DNI 6 2 2 6 7 4 8 3	VILLANUEVA ESPINOZA, Paul Jordy	07	01	2011	H	P	P	NO	SI	C		NO		S	SI			

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria
Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado

(2) Modalidad : (EBR) Educ.Básica Regular, (EBA) Educ.Básica Alternativa, (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, (PG) Permanece en el grado, (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.

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante(10)	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 - RJ/RD
22																			
23																			
24																			
25																			
26																			
27																			
28																			
29																			
30		26 ABR 2019																	
31																			
32																			
33																			
34																			
35		GOBIERNO REGIONAL HUÁNUCO DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN HUÁNUCO UNIDAD DE GESTION EDUCATIVA LOCAL AMBO																	
36																			
37																			
38		Mg. Noel Grover Alvarez Aldava ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN PRIMARIA																	
39																			
40		26-04-19																	
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			

Resumen	
Hombres	7
Mujeres	14
Total	21

ESPINOZA ORIZANO, Elizabeth Kely

Responsable de la matrícula

Firma - Post Firma

URETA CAMPOS, Ludi Patrocinia

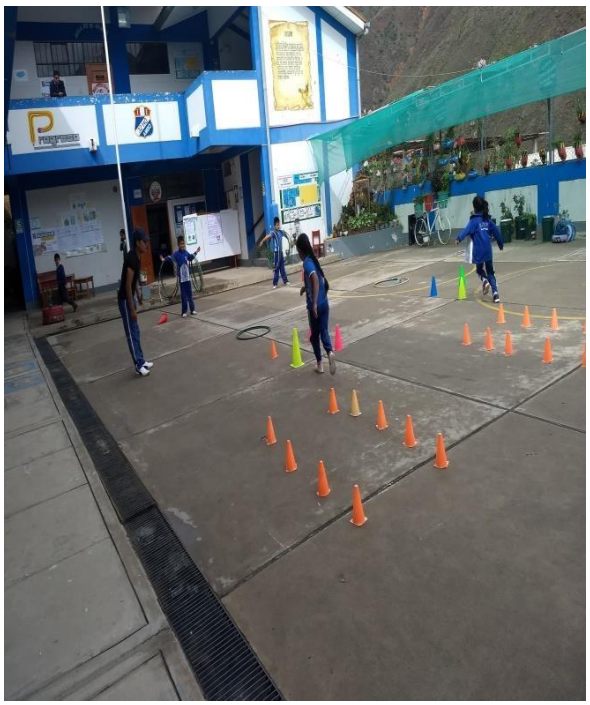
Director (a) de la Institución Educativa

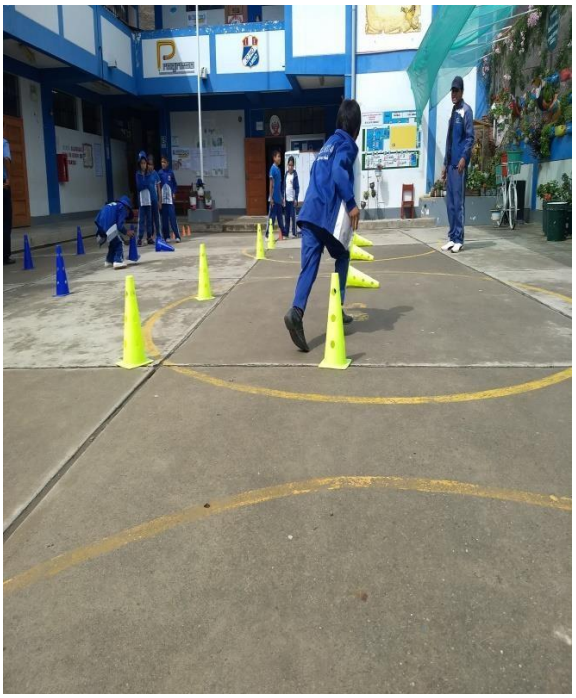
Firma - Post Firma y Sello

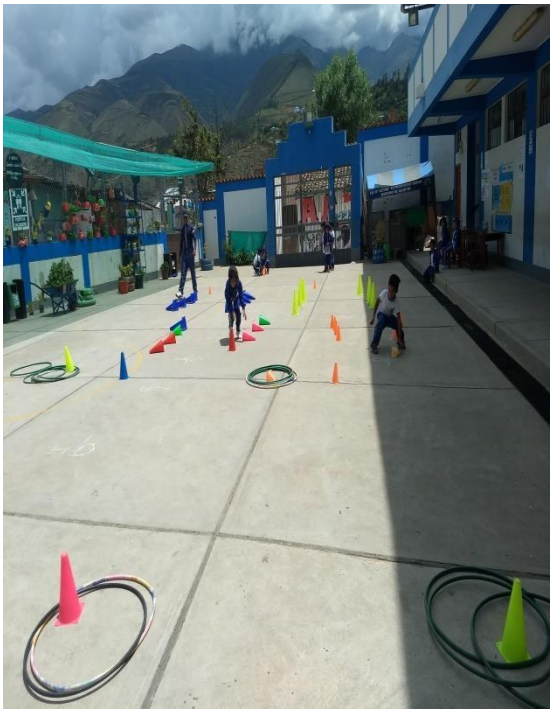
Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
20	29	03	2019

Anexo Nº 11. Imágenes de actividades realizadas

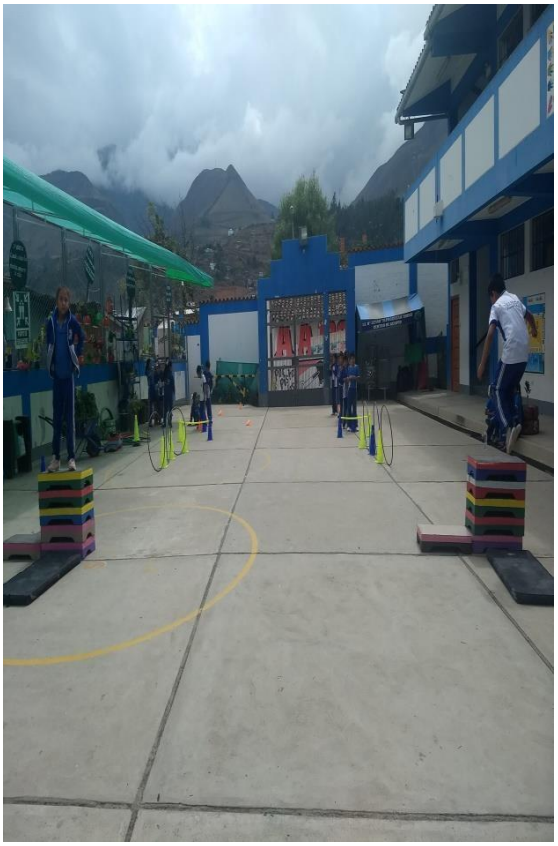
Sesiones N° 1, 2 y 3



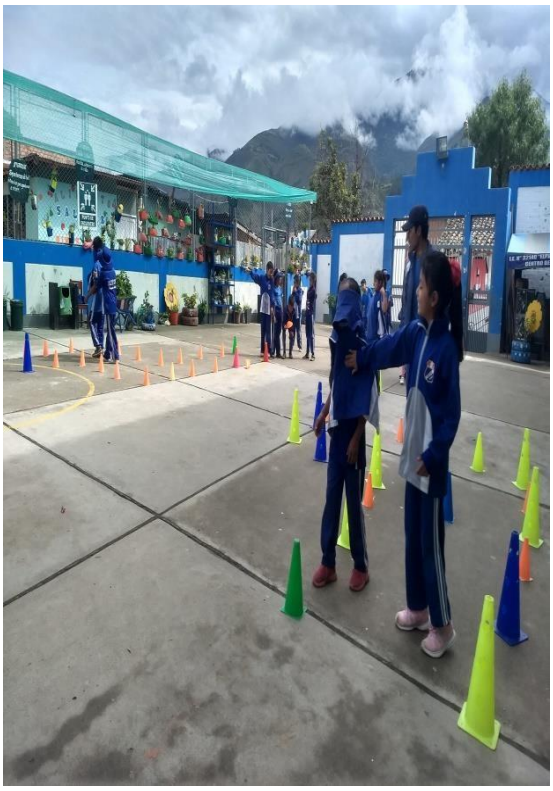


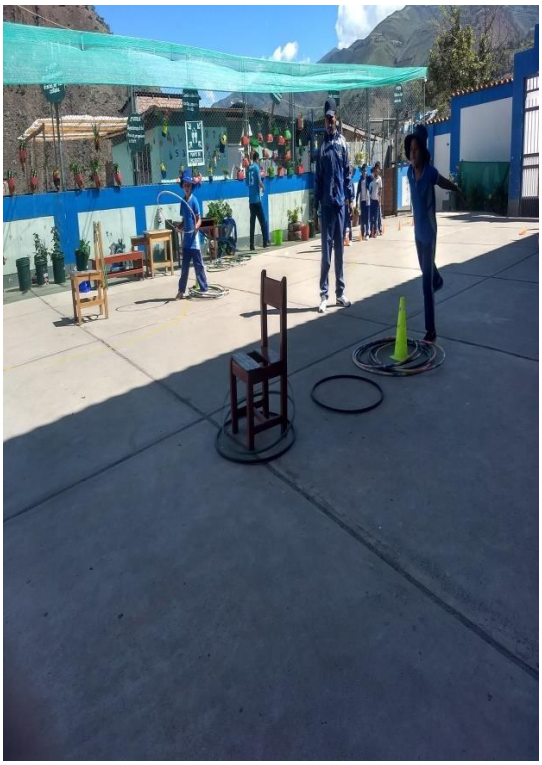


Sesiones N° 4, 5 y 6



Sesiones N° 7, 8 y 9





Sesiones N° 10, 11 y 12

NOTA BIOGRÁFICA

DATOS PERSONALES:

APELLIDOS: Campos Sánchez

NOMBRES: Emner Roger

FECHA DE NACIMIENTO: 13 – 04 – 1992

EDAD: 29 años

D. N. I: 71666757

DIRECCIÓN: Marabamba alta. Pillco Marca – Huánuco

CELULAR: 934117895

CORREO ELECTRONICO: Campos.aries11@gmail.com

ESTUDIOS REALIZADOS:

NIVEL PRIMARIA: I.E. Manuel E. Martel Díaz de Cosma

(2000 – 2005)

NIVEL SECUNDARIA: I.E. Jorge Bernal Salas N° 7080 Villa María del Triunfo

(2006 – 2010)

ESTUDIOS SUPERIORES:

Universidad Nacional Hermilio Valdizan Medrano – Huánuco

Especialidad: Educación Física

Nivel Alcanzado: Bachiller en Educación Física

FECHA: Abril 2013 – 2017

EXPERIENCIA LABORAL:

- Docente en la I.E. Santa Rosa – B – Aguaytía

  FECHA: 2018

- Docente en la I.E. N° 32279 Huarin – Lauricocha

  FECHA: 2019

- Docente en la I.E. N° 32405 San Benito – Monzón

  FECHA: 2020

NOTA BIOGRÁFICA

DATOS PERSONALES:

APELLIDOS : LIMAS SILVA
NOMBRE : WILFREDO
FECHA DE NACIMIENTO :23 -08 – 1993
EDAD : 28
NACIONALIDAD : PERUANO
ESTADO CIVIL : SOLTERO
DOMICILIO : C.P. de Marabamba S/N-Pillcomarca.
DNI N° : 74453569
CELULAR : 93593895
CORREO ELECTRONICO : limassw08@gmail.com

I. ESTUDIOS REALIZADOS:

Nivel primaria :**I.E.** N° 33159 de Dinamarca
Nivel secundaria : I.E. " Leoncio Prado"

II. ESTUDIOS SUPERIORES:

Universidad Nacional "Hermilio Valdizán Medrano" – Huánuco.

Especialidad: educación física.

Nivel alcanzado: Bachiller en educación física.

Fecha : Abril 2013 - 2017

III. EXPERIENCIA PROFESIONAL:

- Especialidad Educación Física **NIVEL PRIMARIA (UN AÑO).**
  Con Resolución directoral Nº 001211 en la Institución Educativa "Pucayacu" – 2020.
- Especialidad Educación Física **NIVEL PRIMARIA (UN AÑO).**
  Con Resolución directoral Nº 1020 en la Institución Educativa N° 32140 "El Progreso" – 2019.
- Experiencia laboral (**UN AÑO**) Especialidad Educación Física **NIVEL SECUNDARIA.** Con Resolución Directoral Nº000626 – 2018 En la Institución Educativa Miguel Grau Seminario – Aguaytía.

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN HUÁNUCO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huánuco, a los 29 días del mes de diciembre del año dos mil veinte reunidos bajo la plataforma de Cisco Webex de la Universidad Nacional "Hermilio Valdizan"; los profesores de la Facultad de Ciencias de la Educación, que fueron designados como miembros del Jurado según Resolución N° 0047-2020-UNHEVAL/FCE-D de fecha 23 diciembre de 2020 , conformados por:

Presidente : Mg ALEJANDRO LIZANA ZORA

Secretario (a) : LOLO PEREZ NAUPAY

Vocal : ABRAHAM MAURICIO VIDAL

Con el asesoramiento del Mg. Oman Hans CONTRERAS CANTO ; el (la) Bachiller: Emmer Roger CAMPOS SÁNCHEZ aspirante al Título Profesional de Licenciado (a) en Ciencias de la Educación en la Especialidad de: Educación Física, dio por iniciado el proceso de sustentación de la tesis titulada: JUEGOS RECREATIVOS COMO ESTRATEGIA METODOLOGICA PARA DESARROLLAR HABILIDADES PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32140 "EL PROGRESO" AMBO - 2019 inició el proceso de sustentación a las 4:00pm horas y concluyó a las 5.40pm horas,

Concluido el proceso de acuerdo al Reglamento de Grados y Títulos, el (la) aspirante obtuvo el siguiente resultado:

		Nota
Deficiente	: (00; 13)	: (_____)
Regular	: (14)	: (_____)
Bueno	: (15; 16)	: (15)
Muy Bueno	: (17; 18)	: (_____)
Excelente	: (19; 20)	: (_____)

PROMEDIO : 15 (en números) Quince (en letras)

Quedando el (la) aspirante como: Aprobado por Unanimidad

Dando por concluido el presente acto académico, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad

PRESIDENTE	SECRETARIO	VOCAL
DNI N° 22407605	DNI N° 22514539	DNI N° 04001628

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN HUÁNUCO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huánuco, a los 29 días del mes de diciembre del año dos mil veinte reunidos bajo la plataforma de Cisco Webex de la Universidad Nacional "Hermilio Valdizan"; los profesores de la Facultad de Ciencias de la Educación, que fueron designados como miembros del Jurado según Resolución N° 0047-2020-UNHEVAL/FCE-D de fecha 23 diciembre, conformados por:

Presidente : Mg. ALEJANDRO LIZANA ZORA

Secretario (a) : LOLO PEREZ NAUPAY

Vocal : ABRAHAM MAURICIO VIDAL

Con el asesoramiento del Mg. Omar Hans Contreras Canto; el (la) Bachiller: Wilfredo Limas Silva aspirante al Título Profesional de Licenciado (a) en Ciencias de la Educación en la Especialidad de: Educacion Física, dio por iniciado el proceso de sustentación de la tesis titulada: JUEGOS RECREATIVOS COMO ESTRATEGIA METODOLOGICA PARA DESARROLLAR HABILIDADES PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA Nº 32140 "EL PROGRESO" AMBO-2019 inició el proceso de sustentación a las 4.00pm horas y concluyó a las 5.40pm horas,

Concluido el proceso de acuerdo al Reglamento de Grados y Títulos, el (la) aspirante obtuvo el siguiente resultado:

		Nota
Deficiente	: (00; 13)	: (_____)
Regular	: (14)	: (_____)
Bueno	: (15; 16)	: (15)
Muy Bueno	: (17; 18)	: (_____)
Excelente	: (19; 20)	: (_____)

PROMEDIO : 15 (en números) Quince (en letras)

Quedando el (la) aspirante como: Aprobado por Unanimidad

Dando por concluido el presente acto académico, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad

PRESIDENTE	SECRETARIO	VOCAL
DNI N° 22407605	DNI N° 22514533	DNI N° 04001628

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN		REGLAMENTO DE REGISTRO DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES			
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN		RESPONSABLE DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UNHEVAL	VERSIÓN	FECHA	PÁGINA
		OFICINA DE BIBLIOTECA CENTRAL	0.0	04/01/21	1 de 2

ANEXO 2

AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TESIS ELECTRÓNICAS DE PREGRADO

1. IDENTIFICACION PERSONAL (Especificar los datos de los autores de la tesis)

Apellidos y Nombres: Campos Sánchez, Emner Roger

DNI: 71666757 Correo electrónico: campos.aries11@gmail.com

Teléfono: Casa……..Celular: 934117895 Oficina:

Apellidos y Nombres: Limas Silva, Wilfredo

DNI: 74453569 Correo electrónico: limassw08@gmail.com

Teléfono: Casa……..Celular: 935913895 Oficina:

IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Pregrado
Facultad de: Ciencias de la Educación **E.P.** : Educación Física

Título Profesional obtenido:

Licenciado en Educación Física

Título de la tesis: ***JUEGOS RECREATIVOS COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA DESARROLLAR HABILIDADES PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32140 "EL PROGRESO" AMBO-2019.***

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN		REGLAMENTO DE REGISTRO DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES			
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN		RESPONSABLE DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UNHEVAL	VERSIÓN	FECHA	PÁGINA
		OFICINA DE BIBLIOTECA CENTRAL	0.0	04/01/21	1 de 2

Tipo de acceso que autoriza(n) el (los) autor(es):

Marcar "X"	Categoría de Acceso	Descripción del Acceso
X	PÚBLICO	Es público y accesible al documento a texto completo por cualquier tipo de usuario que consulta el repositorio.
	RESTRINGIDO	Solo permite el acceso al registro del metadato con información básica, más no texto completo.

Al elegir la opción "Publico", a través de la presente autorizo o autorizamos de manera gratuita al Repositorio Institucional- UNHEVAL, a publicar la versión electrónica de esta tesis en el Portal Web repositorio.unheval.edu.pe, por un plazo indefinido, consintiendo que con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita, pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla, siempre y cuando se respete la autoría y sea citada correctamente. En caso haya(n) marcado la opción "Restringido", por favor detallar las razones por las que se eligió este tipo de acceso:

_____

_____

Asimismo, pedimos indicar el periodo de tiempo en que la tesis tendría el tipo de acceso restringido:

( ) 1 año

( ) 2 años

( ) 3 años

( ) 4 años

Luego del periodo señalado por usted(es), automáticamente la tesis pasará a ser de acceso público.

Fecha de firma: 04/01/21

Firma de autor y/o autores:

DNI: 71666757

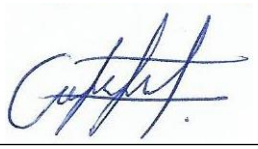
DNI: 74453569

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD Y DE NO PLAGIO

Yo, ***Emner Roger Campos Sánchez*** (Tesista 1) Identificado con D.N.I. 71666757 Yo, ***Wilfredo Limas Silva*** (Tesista 2) Identificado con D.N.I. 74453569, De la Escuela Profesional de Educación Física-Unheval, autor(a/es) de la Tesis titulada: ***JUEGOS RECREATIVOS COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA DESARROLLAR HABILIDADES PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32140 "EL PROGRESO" AMBO-2019.***

DECLARO QUE: El tema de tesis es auténtico, siendo resultado de mi (nuestro) trabajo personal, que no se ha copiado, que no se ha utilizado ideas, formulaciones, citas integrales e ilustraciones diversas, sacadas de cualquier tesis, obra, artículo, memoria, etc., (en versión digital o impresa), sin mencionar de forma clara y exacta su origen o autor, tanto en el cuerpo del texto, figuras, cuadros, tablas u otros que tengan derechos de autor. En este sentido, soy (somos) consciente(s) de que el hecho de no respetar los derechos de autor y hacer plagio, son objeto de sanciones universitarias y/o legales.

Huánuco, 04 de enero del 2021



Tesista 1: Emner Roger Campos Sánchez
DNI: 71666757

Tesista 2: Wilfredo Limas Silva
DNI: 74453569