

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



**JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES DE
COORDINACIÓN BÁSICA EN LOS NIÑOS DEL SEGUNDO GRADO DE
EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. "LEONCIO PRADO" DE HUÁNUCO, 2019.**

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN

ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN FÍSICA

TESISTAS:

**DAMIAN OSCAR TARAZONA URBANO
OMAR WILKER VELA DURAND
ALI HAROLD COZ BARTOLO**

ASESOR:

Mg. OMAR HANS CONTRERAS CANTO

HUÁNUCO - PERÚ

2022

DEDICATORIA

A mis familiares y en exclusivo a mi madrecita por estar aún a mi lado y brindarme el apoyo en todo momento.

Oscar

A mi amado hijo por ser parte de mi vida y la razón fundamental de mi esfuerzo y progreso.

Omar

A mis padres por orientarme siempre con sabiduría y en busca de la verdad para el logro de mis propósitos.

Harold

AGRADECIMIENTO

Enunciamos nuestra honda gratitud a las personas e instituciones que hicieron posible la presente investigación.

- ❖ A los distinguidos formadores de Educación Física de la Facultad de Educación, por compartir sus sabias enseñanzas.
- ❖ Al asesor de nuestra investigación, por saber orientarnos en la senda de esta investigación y sobre todo por su paciencia de trabajo.
- ❖ Al Sub director Mg. Julio Apaza Cuarite, por brindarnos la oportunidad de desarrollar el trabajo en la prestigiosa institución que conduce con gran esmero.
- ❖ A los estudiantes de la muestra en estudio, ya que sin su predisposición y responsabilidad no hubiera sido posible el logro alcanzado para la mejora de aprendizajes.

Los autores

RESUMEN

El informe, cuyo título es juegos recreativos para desarrollar las habilidades de coordinación básica en alumnado de primaria del distrito de Huánuco 2019, cuyo propósito se centró en comprobar la influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades de coordinación básica en niños del segundo grado. Se asumió como tipo de investigación el aplicado con un diseño cuasi experimental con dos grupos de trabajo. La muestra que se trabajó fue de tipo no probabilístico bajo criterio del investigador. Asimismo, se trabajó con la lista de cotejo de 20 reactivos debidamente validados que permitió medir el nivel de desarrollo y práctica de las habilidades de coordinación básica. Luego del trabajo de campo y habiendo visualizado los resultados se demostró que la aplicación de los juegos recreativos es significativa porque mejoró las habilidades de coordinación básica, ello contrastado con el valor calculado de Student igual a 12,51 que es mayor al valor crítico de 1,64; en efecto, se contradujo la hipótesis nula. Por lo comprobado se determinó la importancia de desarrollar actividades de aprendizaje a través de juegos recreativos para desarrollar las habilidades de coordinación básica en los niños de segundo grado de educación primaria, para que puedan expresar vivencias interactivas locomotrices y no locomotrices ante diversas situaciones con la predisposición y actitud favorable, dando énfasis a mejorar sus carreras,

saltos, giros, desplazamientos, tracciones, balanceos, rodamientos, inclinaciones y otros.

Palabras clave: juegos recreativos, coordinación básica, locomotrices, no locomotrices.

SUMMARY

The report, whose title is recreational games to develop basic coordination skills in primary school students of the Huánuco district 2019, whose purpose was focused on verifying the influence of recreational games on the development of basic coordination skills in children of the second grade. The applied type of research was assumed with a quasi-experimental design with two working groups. The sample that was worked on was of a non-probabilistic type under the criteria of the researcher. Likewise, we worked with the checklist of 20 duly validated reagents that made it possible to measure the level of development and practice of basic coordination skills. After the field work and having visualized the results, it was shown that the application of recreational games is significant because it improved basic coordination skills, this contrasted with the calculated value of Student equal to 12.51, which is greater than the critical value of 1, 64; indeed, the null hypothesis was contradicted. Based on what has been verified, the importance of developing learning activities through recreational games was determined to develop basic coordination skills in children in second grade of primary education, so that they can express locomotor and non-locomotor interactive experiences in various situations with predisposition and a favorable attitude, emphasizing improving their runs, jumps, turns, displacements, tractions, balances, rolling, inclines and others.

Keywords: recreational games, basic coordination, locomotives, non-locomotives.

INTRODUCCIÓN

En este nuevo milenio y de avance tecnológico la Educación Física a nivel nacional y regional tiene una mirada de importancia desde el Ministerio de Educación, ya que se incrementó el número de horas y plazas docentes en educación física en primaria y secundaria. Pero ello no será significativo si nosotros como docentes no asumimos el compromiso de educar con todo el instrumento que se requiere y planifiquemos nuestras clases. Ello también es importante ya que a nivel básico aún se observa algunas limitaciones en el desarrollo de aspectos de coordinación motora de los infantes y de educación inicial, ya que esta dimensión requiere una debida planificación.

En ese contexto, es prioritario que los profesionales de educación física desarrollen una tarea de formación motriz con la debida planificación y en cada una de las actividades significativas demuestren la debida planificación a fin de garantizar el dominio corporal y motor en los infantes. Entendiendo que el desarrollo motor es fundamental sobre todo en los primeros años de vida ya que ello garantiza la estabilidad emocional, dominio corporal. Equilibrio, coordinaciones, lateralidades, respiración y esquema corporal. Es importante que los niños en edad infantil puedan tener dominio de las leyes fundamentales del desarrollo motor con son el próximo distal céfalo caudal ya que será fundamental el desarrollo y manifestación en los niños.

Según las manifestaciones anteriores y en relación a la aplicación del trabajo en el contexto educativo de primaria, se ha encontrado la forma práctica y vivencial de desarrollar las habilidades locomotrices y no locomotrices en los niños de contexto educativo, ello a través de actividades motrices, juegos, carreras, saltos, giros, cuadrúpedas, elongaciones y otras actividades propias de la variable independiente. Estas actividades con los infantes se desarrollaron de manera placentera, organizada y de gran intensidad motriz ya que de alguna manera ha garantizado el logro sistemático de competencias y capacidades en los niños. Y al final lo que se pretendió fue la solución sistemática de coordinación básica en niños de 06 y 07 años que correspondían a la educación primaria. Asimismo, es importante destacar el apoyo del personal jerárquico, padres de familia y docentes para el logro de resultados y a ello se suma el escenario deportivo y los materiales educativos que se utilizaron con todos los integrantes de la comunidad educativa.

Por lo dicho, el propósito del presente informe final de investigación es evidenciar la trascendencia de los juegos recreativos y otras actividades infantiles como un recurso y estrategia didáctica para así mejorar la coordinación motriz en los infantes. Estamos seguros que este estudio será de buena utilidad práctica sobre todo para los profesionales en ciencias del deporte y la psicomotricidad.

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

En ese sentido, estamos muy seguros que este informe final generará cambios metodológicos, deportivos y actitudinales para ver una forma diferente a la educación física, psicomotricidad, juegos y deportes, probando de esta manera la verdadera educación física y el desarrollo motriz para a salud y formación escolar.

Los autores.

ÍNDICE

	Pág.
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Resumen	iv
Summary	vi
Introducción	viii
Índice	xii

CAPITULO I

I EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	
1.2.1 Problema General	20
1.2.2 Problemas Específicos	21
1.3 OBJETIVOS	
1.3.1 Objetivo General	21
1.3.2 Objetivos Específicos	21
1.4 HIPÓTESIS	
1.4.1 Hipótesis General	21
1.4.2 Hipótesis Específicas	21
1.5 VARIABLES	
1.5.1 Variable Independiente	22
1.5.2 Variable Dependiente	22
1.5.3 Operacionalización de Variables	25
1.6 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA	
1.6.1 Justificación	26
1.6.2 Importancia Teórico Científica	26
1.6.3 Importancia Práctica	27
1.7 VIABILIDAD	27

1.8	LIMITACIONES	28
-----	--------------	----

CAPITULO II

II MARCO TEÓRICO

2.1.	ANTECEDENTES	30
------	--------------	----

2.2.	BASES TEÓRICAS	38
------	----------------	----

2.2.1	Teorías de Aprendizaje	38
-------	------------------------	----

2.2.2	Metodología Activa de la Educación Física	42
-------	---	----

2.2.3	Juegos	44
-------	--------	----

2.2.4	Periodos del juego	45
-------	--------------------	----

2.2.5	Categoría del juego	47
-------	---------------------	----

2.2.6	Juegos recreativos	49
-------	--------------------	----

2.2.7.	Juegos Motores	53
--------	----------------	----

2.2.8	Funciones del Juego	63
-------	---------------------	----

2.3	DEFINICIONES CONCEPTUALES	76
-----	---------------------------	----

CAPITULO III

III MARCO METODOLÓGICO

3.1	TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN	80
-----	-------------------------------	----

3.2	DISEÑO Y ESQUEMA DE LA INVESTIGACIÓN	80
-----	--------------------------------------	----

3.3	POBLACIÓN Y MUESTRA	81
-----	---------------------	----

3.3.1	Población	81
-------	-----------	----

3.3.2	Muestra	82
-------	---------	----

3.3.3	Unidades de Análisis	83
-------	----------------------	----

3.4	DEFINICIÓN OPERATIVA DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS	83
-----	--	----

3.5	TÉCNICAS DE RECOJO, PROCESAMIENTO Y PRESENTACIÓN DE DATOS	84
-----	---	----

CAPITULO IV**RESULTADOS**

4.1 CATEGORIZACIÓN CUALITATIVA Y CUANTITATIVA DE LAS HABILIDADES DE COORDINACIÓN BÁSICA	87
4.2 TRATAMIENTO ESTADÍSTICO Y ANÁLISIS DE DATOS	88
4.3 PRUEBA DE HIPÓTESIS	105
4.4 DISCUSIÓN DE RESULTADOS	115
CONCLUSIONES	118
SUGERENCIAS	119
BIBLIOGRAFÍA	120
ANEXOS	122

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

La psicomotricidad infantil es un área y dimensión del ser humano que debe ser desarrollado con bastante dedicación, paciencia y tiempo por todos los profesionales de la educación física, psicomotricidad, padres de familia y profesores de aula, ello debido a que esta dimensión garantiza el desarrollo y aprendizaje motor y que nuestros niños en el futuro no tengan problemas de coordinación dinámica y otros aspectos motores. Frente a esta postura el Ministerio de Educación del Perú debe tomar decisiones concretas y dotar de mayor recurso económico y materiales para desarrollar trabajos de motricidad en las escuelas y jardines públicos, sobre todo, asimismo, priorizar capacitaciones y actualizaciones en desarrollo motor, esquema corporal y coordinación dinámica general en los niños menores de 8 años. Fundamentalmente, es necesario el compromiso profesional para el desarrollo de habilidades motrices en los niños y así garantizar el logro de la investigación.

El currículo nacional aprobado en el año 2016 manifiesta de suma importancia el desarrollo motriz en los infantes menores de 6 años ya que fundamenta de alguna manera el desarrollo integral del ser humano en sus dimensiones motriz, afectiva, social, espiritual, ética y cognitiva. Y este caso se da mayor énfasis al desarrollo corporal y de formación locomotora de los infantes. La situación problemática es evidente en la mayoría de instituciones educativas públicas del país debido a la poca importancia y abandono del gobierno nacional y local para esta etapa de formación motora que cada niño requiere para su futura inserción a la sociedad y otras etapas de formación escolar.

En la actual coyuntura que vive el mundo entero por la aparición de esta pandemia todos estamos más expuestos al contagio y con ciertos temores y es precisamente que hemos descuidado a nuestra salud y la práctica de actividades físicas, deportivas y recreativas, y bajo este contexto de la investigación es pertinente el desarrollo de actividades al aire libre ya que a través de muchas investigaciones y nuestra propia experiencia las personas no practican actividades y los menores de edad practican en forma mediana y en algunos casos ni practican este tipo de actividades. De allí esta importancia de desarrollar este estudio de investigación.

Hoy vemos que a nivel mundial se ha incrementado en la mayoría de las personas un alto nivel de enfermedades no transmisibles y sumado a ello las personas han dejado de activarse y moverse para cuidar su salud, también en el nivel escolar los chicos pasan la mayor cantidad de horas bajo sus ordenadores o televisión dejando de lado la actividad al aire libre y eso ha ocasionado muchas veces el sedentarismo y otras enfermedades que líneas arriba mencionamos como diabetes, colesterol y otras enfermedades. A nivel de nuestra región Huánuco, se ha incrementado exponencialmente los niveles de sedentarismo y obesidad infantil tal como lo demuestran las últimas estadísticas del Ministerio de Salud y las evaluaciones de diagnóstico de condición física escolar, producto de muchas causas como el encierro por esta pandemia, poca actividad al aire libre, la mala alimentación, descuido de los padres de familia para con sus hijos en la parte de ejercicios al aire libre y otras causas más. Por ende, se presentan problemas de desarrollo y aprendizaje motor y limitaciones en capacidades coordinativas, de equilibrio y otras.

El desarrollo motriz a nivel infantil es preponderante toda vez que ello garantiza la buena formación de los niños en el manejo de posturas corporales, coordinaciones, expresiones corporales, equilibrios, desarrollo corporal y otras capacidades. Asimismo, como

futuros docentes de educación básica regular se ha podido comprobar serias dificultades y limitaciones en el desarrollo de la corporeidad infantil sobre todo en las habilidades locomotoras ya que hay niños en edad escolar que demuestran deficiencias en estas habilidades como por ejemplo no coordinan sus movimientos, no conocen su lateralidad, su orientación y otras capacidades específicas en el patio escolar.

Según Stokoe (2000), manifiesta que el desarrollo de la capacidad expresiva en los estudiantes favorece de alguna manera su lateralidad y espacialidad, ya que ello le permite al niño tener una mejor ubicación y se expresa con mayor facilidad de palabras y expresiones tanto habladas y gestual.

Es así que en este contexto educativo se renombra a los juegos y actividades recreativas para que de alguna manera los niños puedan integrarse a los demás y sobre todo puedan mejorar su motricidad formativa, más aún cumpliendo el aspecto formativo en ellos. Se debe combinar de alguna manera estas actividades recreativas con las habilidades motrices y físicas al aire libre y así darle sentido a una verdadera educación física de calidad y en busca de la mejora postural y psicomotriz.

Es bueno manifestar que en estos últimos tiempos educativos se ha observado que nuestros niños han perdido el interés por la práctica de los juegos populares y tradicionales, ello debido a muchas

causas como la poca iniciativa de los padres de familia y sus docentes de área. Y desde esta postura de trabajo lo que se pretende es revalorar y trabajar como parte de propuesta de intervención estos juegos populares y algunos tradicionales.

No podemos olvidar que los juegos recreativos son esenciales y de trascendencia sobre todo tratándose como estrategia formativa en los niños y niñas de edades escolares, no solo como fundamento de nuestra investigación sino como estrategia fundamental para todas las áreas curriculares. Y es precisamente como informe final se propone una variada gama de juegos a desarrollar en los chicos para que afiancen su personalidad y sobre todo mejoren sus habilidades motrices y en especial su motricidad.

En el ámbito de estudio que se realizó la investigación, se evidencio que la gran mayoría del alumnado presentaban limitaciones y falencias en su habilidades de coordinación básica y no solamente en el área de educación física, sino en diversas circunstancias de la vida, y con la finalidad de paliar y mejorar esta situación se trabajó con todo el grupo de la muestra la estrategia de desarrollo de habilidades y destrezas coordinativas, sobre todo teniendo en cuenta que estos pequeños son de primeros grados de formación escolar.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.

1.2.1. PROBLEMA GENERAL

¿En qué medida los juegos recreativos influyen en el desarrollo de las habilidades de coordinación básica en los niños del segundo grado de educación primaria de la I.E. Leoncio Prado de Huánuco, 2019?

1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS.

- a) ¿Cuál es el nivel de desarrollo de las habilidades de coordinación básica al iniciar y finalizar la aplicación de los juegos recreativos?
- b) ¿En qué medida los juegos recreativos influyen en el desarrollo de las habilidades locomotrices?
- c) ¿En qué medida los juegos recreativos influyen en el desarrollo de las habilidades no locomotrices?

1.3. OBJETIVOS:

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar en qué medida los juegos recreativos influye en el desarrollo de las habilidades de coordinación básica en los niños del segundo grado de educación primaria de la I.E. Leoncio Prado de Huánuco, 2019.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Determinar el nivel de desarrollo de las habilidades de coordinación básica al iniciar y finalizar la aplicación de los juegos recreativos.

- b) Comprobar en qué medida los juegos recreativos influye en el desarrollo de las habilidades locomotrices.
- c) Comprobar en qué medida los juegos recreativos influye en el desarrollo de las habilidades no locomotrices.

1.4. HIPÓTESIS

1.4.1. HIPÓTESIS GENERAL

Los juegos recreativos influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades de coordinación básica en los niños del segundo grado de educación primaria de la I.E. Leoncio Prado de Huánuco, 2019.

1.4.2 Hipótesis Específicas

- a) El nivel de desarrollo de las habilidades de coordinación básica al iniciar se encuentra en un nivel de inicio y al finalizar supera dicho nivel con la aplicación de los juegos recreativos como estrategia metodológica.
- b) Los juegos recreativos influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades locomotrices.
- c) Los juegos recreativos influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades no locomotrices.

1.5. VARIABLES:

1.5.1. Variable independiente:

Juegos recreativos

1.5.2. Variable dependiente:

Habilidades de coordinación básica

1.5.3. Definición Conceptual y Operacional de Variables

✓ Definición conceptual de la variable independiente

Juegos recreativos.

Los juegos son una serie de experiencias espontáneas, creativas y desarrolladas al aire libre bajo una connotación de diversión en grupos. Asimismo, son desarrollados con finalidades pedagógicas y de integración.

✓ Definición operacional de la variable independiente juegos recreativos.

Esta variable se trabajó bajo las circunstancias prácticas y vivenciales a través de experiencias significativas de aprendizaje en los niños de la muestra en estudio. Desarrollamos una serie de sesiones orientadas a los juegos motores, infantiles, tradicionales, populares y otros propios de la psicomotricidad.

Definición conceptual de la variable dependiente
habilidades de coordinación básica.

Estas habilidades son un grupo de expresiones motrices al aire libre donde se demuestran los desplazamientos, saltos, giros, cuadrupedias, es importante darles soporte a estas habilidades desde el nacimiento hasta por lo menos los ocho años de edad de los escolares, ya que se garantiza posteriormente el desarrollo específico de la psicomotricidad.

Guthrie, define a la habilidad motriz como “la capacidad, adquirida por aprendizaje, de producir resultados previstos con el máximo de certeza y, frecuentemente, con el mínimo dispendio de tiempo, de energía o de ambas”. Se trata, entonces de una capacidad importante en la formación humana ya que garantiza el aprendizaje y desarrollo motor del estudiante. Y a partir de estas habilidades se garantiza otras acciones motrices mucho más complejas según la edad y predisposición escolar.

- ✓ **Definición operacional de la variable dependiente**
habilidades de coordinación básica.

El desarrollo de las habilidades de coordinación básica se trabajó a través de actividades de aprendizaje significativos de juegos a través de carreras, saltos, giros, elongaciones, tracciones, ritmo, espacio y otros del esquema corporal. Cada uno de las dimensiones se trabajó a través de diferentes juegos recreativos infantiles con propuestas innovadoras y que durante el plan de acción los niños se sientan feliz y con ganas de participar y actuar de forma responsable. Los aspectos trabajados con los niños son aspectos propios de la educación física que afianzan su personalidad y corporeidad, y buen comportamiento en otros contextos que todo niño y niña debe desarrollar desde el nivel inicial, se aplicó de forma gradual y sistemática listas de cotejo para posteriormente visualizar los resultados de la investigación.

1.5.4. Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
<u>V.</u> <u>Independiente</u> Juegos recreativos	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> • De actividades de gran interacción. • De recursos, escenarios deportivo y otros para desarrollar con los niños. 	Sesiones de aprendizaje significativas.
	Organización	<ul style="list-style-type: none"> • De los grupos de trabajo y las actividades lúdicas a aplicar con los niños. 	
	Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> • Puesta en práctica de los planificado con los estudiantes. • Según la intensidad de los juegos teniendo en cuenta los recursos y tipos de juego. 	

	Control y Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Momento del pre y pos test según grupos de trabajo de investigación. • Recojo de evidencias de trabajo según el instrumento validado. 	
<u>V. Dependiente</u> Habilidades de coordinación básica.	Locomotorices	<ul style="list-style-type: none"> • Caminan • Corren • Saltan • Galopan • Se deslizan • Ruedan en diferentes formas • Se paran según circunstancias • Trepan • Botan balones • Esquivan y se desplazan • Caen y siguen trayectorias • Suben y bajan cuestas y otros lugares. 	Lista de cotejo
	No locomotrices	<ul style="list-style-type: none"> • Equilibrio • Inclinarsen • Girar • Empujar • Levantar • Tracciones. 	

1.6. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA.

1.6.1. JUSTIFICACIÓN

El estudio de investigación se justifica por la trascendencia que demostró desarrollar estas variables de estudio y sobre todo por una necesidad de mejorar estas dimensiones de habilidades coordinativas en los niños, ya que ello fundamenta el desarrollo corporal, motor y motriz de los niños.

La justificación también radica al nivel de predominancia de las actividades lúdicas en los escolares, ya que de alguna manera estas actividades garantizan el afianzamiento de la

personalidad y contribuyen grandemente en las dimensiones de habilidades locomotrices en los niños.

1.6.2. IMPORTANCIA TEÓRICO CIENTÍFICA.

La importancia teórica se caracteriza por el conocimiento de los protocolos y reglas de juegos diversos aplicados y sobre todo la implementación de esta propuesta de investigación para los futuros docentes. Asimismo, servirá como aporte cognitivo a todos los interesados en la mejora practica de habilidades coordinativas.

1.6.3. IMPORTANCIA PRÁCTICA.

Ya que se resolvió una situación problemática de carácter práctico con los niños de la muestra en estudio, y sobre todo por considerar el trabajo de campo e interacción con los niños y niñas.

1.7. VIABILIDAD.

- ✓ El informe final de tesis fue logrado según lo planificado tanto en recursos, materiales, estrategias y tiempo de ejecución. El grupo de trabajo respondió a las expectativas de la comunidad educativa, sobre todo a los padres de familia.

1.8. LIMITACIONES.

- a) El limitado sustento teórico de las variables de estudio, ya que algunas bibliotecas especializadas no disponían del préstamo de los libros y tesis. Sin embargo, este factor se pudo superar con algunas visitas a fuentes virtuales y otros de préstamos de profesionales.

- b) El tiempo y la economía muchas veces fue in factor limitante para la culminación del trabajo de investigación, ya que los integrantes del grupo desarrollan un trabajo en otros contextos educativos, sin embargo, esta situación se pudo superar bajo la predisposición y organización del tiempo para superar y lograr la sustentación final.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES

Se pudo trabajar y citar algunas fuentes de tesis y trabajos desde el orden internacional, nacional y local:

En el ámbito internacional

- ✓ **Cevallos** (2011) cuyo título de tesis es ***“la aplicación de la psicomotricidad para el desarrollo del aprendizaje de lectoescritura en niños de primer año de educación básica en el jardín experimental “Lucinda Toledo”*** de la Universidad Central de Ecuador, con un tipo de investigación con intervención, resalta la conclusión siguiente:
 - Revalora las habilidades motrices en los infantes de la educación básica, ya que considera fundamental sobre todo en la asimilación de lectura y escritura, en este caso en el grupo experimental. Asimismo, manifiesta una gran dependencia del trabajo psicomotor bien estructurado para fortalecer la asimilación de la lectoescritura en los infantes.
- ✓ **Marcela y Mendieta** (2018) en su tesis ***“Desarrollo motor en niños de la básica primaria de la institución educativa***

técnica Jimenez de Quesada de Armero Guayabal Tolima”, cuyo estudio fue para lograr su grado de magíster, considera relevante lo siguiente:

- Según el desarrollo motor grueso en los infantes del estudio de investigación, se considera en un nivel intermedio, teniendo en consideración la edad ya que el 43% se encuentran en ese nivel. Asimismo, es importante el factor participativo de los infantes ya que se manifestó en sus habilidades de coordinación gruesa, locomotrices y otras actividades manipulativas dentro y fuera de la escuela. Finalmente, se evidencia una correlación positiva en el desarrollo de las habilidades de locomoción y de dominio de materiales según la edad de los niños y niñas.

En el ámbito nacional.

- ✓ **Vigo (2019)** en su tesis ***“Coordinación motriz fina y lanzamiento al aro en estudiantes cuarto grado en las instituciones educativas privadas nivel primaria Red 15 – UGEL 03 - Magdalena del Mar – Lima”*** de la UNMSM, tesis para lograr el grado de magíster, considera relevante la conclusión siguiente:

- Dicha similitud de variables de coordinación motora alcanzó la escala prevista en la investigación, ello manifestado por la evidencia práctica ya que el nivel de coordinación motora fina y de lanzamiento en los infantes aun es limitado. Asimismo, el nivel de coordinación logró un 59% de lo previsto inicialmente en la investigación, cosa que es limitado sobre todo para lograr buenos lanzamientos de aro y otros objetos, igualmente aún se debe mejorar la coordinación dinámica y fina en los infantes ya que determinan muchas veces el aprendizaje de otras dimensiones como la escritura y lectura.
- ✓ **Gastiaburu (2012)** en su Tesis PROGRAMA “**Juego, Coopero y Aprendo en el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E. del Callao**” para lograr el grado de magíster en educación por la Universidad San Ignacio de Loyola, considera relevante la conclusión siguiente:
 - La puesta en práctica de la propuesta muestra certeza sobre todo en la mejora del desarrollo y aprendizaje motor de los infantes, asimismo, se evidencia un incremento en los niveles de coordinación viso manual como son el lanzamientos y manejo de habilidades

manuales diversos como son la lectura y escritura. Finalmente es importante resaltar la buena garantía del programa sobre todo para desarrollar las dimensiones y niveles de la psicomotricidad infantil.

✓ **Rosales y Sulca (2015)**, en su informe final titulado “***Influencia de la Psicomotricidad Educativa en el aprendizaje significativo en los niños del nivel inicial***” de la Institución Educativa Santo Domingo, Manchay –LIMA, 2015. Informe para lograr la licenciatura en Educación Inicial, considera relevante la conclusión siguiente:

- Se logró un predominio favorable entre el impulso motor y las habilidades matemáticas en la muestra en estudio, ya que se observa que el 83% ha mejorado sus habilidades de razonamiento y eso indica que fue gracias al desarrollo de juegos y otras actividades motrices en la muestra. Asimismo, es importante afirmar que gracias al desarrollo psicomotriz los niños mejoraron sus niveles de autoestima mostrando una muy buena interacción y comunicación con los demás.

En el ámbito local

- ✓ **Cruz y Santos (2012)** en su informe final titulado “**Programa – Juegos Recreativos- para el desarrollo de la Psicomotricidad Gruesa**” en alumnado de primaria de la institución Sánchez Gavidia, considera relevante la conclusión siguiente:
 - Se demuestra una interacción favorable de ambas variables de estudio, dando énfasis a la psicomotricidad gruesa. Ello debido a la muy buena aplicación del referido programa, siendo este admitido como futura estrategia de aprendizaje en el desarrollo motriz grueso según contextos y ocasiones de aprendizaje.

- ✓ **Berrios et al. (2001)** cuyo informe final es “**Aplicación de Dinámicas Grupales en el desarrollo de las habilidades motrices y sociales en niños y niñas de cinco años**” del CEI N° 104 de Paucarbamba, Huánuco, considera relevante la conclusión siguiente:
 - Según el grupo de intervención se logró un 92% de asimilación positiva en el desarrollo de las habilidades motrices a diferencia del grupo de control ya que demostró un porcentaje inferior al 15% en las mismas dimensiones de desarrollo motriz. Por lo tanto, la

aplicación de esta propuesta alivia de alguna manera el desarrollo motriz en los integrantes de la muestra en estudio.

- ✓ **Tarazona y Rodríguez (2019)** en su tesis titulada ***“Programa de juegos recreativos para mejorar las capacidades coordinativas en estudiantes del 3er grado de educación primaria en la I.E. N° 32814 Miguel Grau Seminario”***, cuyo informe fue para lograr la licenciatura en Educación Física, considera relevante la conclusión siguiente:
 - Se demuestra una gran efectividad de significancia de la propuesta de juegos recreativos, ya que los infantes de la muestra de trabajo mejoraron sus capacidades coordinativas en sus dimensiones de trabajo propuesto como son las de coordinación general, específicas y otras propias de la motricidad humana.

2.2 BASES TEÓRICAS

2.2.1 TEORIAS DE APRENDIZAJE

Ausubel (1983), plantea un aprendizaje significativo, bajo una propuesta simbólica son relacionadas de manera no arbitraria con lo que el alumno ya sabe o conoce. Asimismo, plantea un nivel de interacción vivencial donde el docente tiene en cuenta las ideas previas de los infantes y le da sentido a lo que quiere aprender el niño, ello bajo una propuesta de asimilación. Frente a esta postura, la presente investigación se desarrolló bajo esta línea, ya que con los integrantes de la nuestra en estudio se trabajó de una manera vivencial y de gran significancia, con tareas previas y con juegos que tengan sentido para ellos. Es importante revalorar las diversas funciones y habilidades motrices que demostraron los integrantes de la muestra cómo son sus lateralidades, habilidades corporales, equilibrio, percepción y otros propios de la motricidad infantil. Desde esta concepción del autor, la presente investigación desde un inicio busco esta manifestación de trabajo grupal, social, en equipo y bajo posturas colegiadas que al final se evidencio con los resultados de la investigación. En este caso ayudó grandemente los diversos juegos que se propuso de manera integrada sin buscar factores negativos ni mucho menos direccionados a grupos

diversos, ya que desde un inicio se pretendió mejorar los niveles de sus habilidades motrices en los niños de la muestra.

Howard Gardner (1993) con su teoría de inteligencias múltiples, manifiesta que la Inteligencia corporal es la capacidad y habilidad que el ser humano tiene para poner en práctica sus funciones motoras para los juegos, deportes, actividades de arte y otros propios de la función motriz. Frente a esta postura, la presente investigación busco desde un inicio el trabajo grupal y corporal y es precisamente allí en los juegos los niños manifestaron esta propuesta del autor, dando importancia a las dimensiones de las variables de trabajo.

2.2.2 JUEGOS

Navarro (2002), considera al juego como la capacidad de organización de las manifestaciones motrices del sujeto donde las personas manifiestan y sacan a flote sus actuaciones espontaneas. Asimismo, pueden ser conducidos bajo unas normas y reglas establecidas de cada juego.

Hurlock (1988), considera al juego como una puesta en práctica al aire libre como cualquier otra acción o actividad. Se resalta su placer, organización y consideraciones en el logro u objetivo final de cada juego, asimismo, manifiesta que esta actividad se realiza en forma voluntaria.

Garvey (1985), considera a la actividad lúdica como de gran trascendencia sobre todo para manifestar desempeño y capacidad de organización. Sirve como acción terapéutica de posibles desgracias y durezas de tensión por parte de los infantes ya que el niño puede manifestar vivencias negativas positivas en grupos con los demás.

La actividad lúdica permite a los niños desarrollar su imaginación y de allí se conectan con el mundo exterior a través de las relaciones e interacciones, rescatan sus valores, vivencias, creatividad a través de experiencias prácticas de trabajo.

2.2.3 PERIÓDOS DEL JUEGO

Según Piaget (1966) considera tres periodos de juegos según la siguiente clasificación:

a. Juego Sensorio motor: Considerado como uno de los pilares de los juegos ya que se manifiesta en el rediseño práctico y de interacción para el logro de resultados previstos. La característica fundamental es la repetición constante y sobre todo funcional frente al placer y alegría que manifiestan los infantes en desarrollo práctico de estas actividades.

b. Juego Simbólico: Considerado como una edad de placer y apego a los padres y personajes ficticios. Estos juegos están

dirigidos en mayor medida a acciones objetivas que tienen oportunidades los niños y niñas.

c. Juego de Reglas: Una de las últimas apariciones del juego infantil ya que se aparece bastante al juego de las personas mayores. Las reglas son una de las características propias de los juegos ya que están diseñadas para cumplirlas por los manifestantes.

2.2.4 CATEGORÍAS DEL JUEGO

Hurlock (1988) manifiesta lo siguiente:

a. Juegos activos

Una de las características importantes es la diversión y placer que demuestran los niños ya que es la razón fundamental de los juegos. Ello en los diversos juegos ya sea de salón, en el patio, campo y otro escenario de gran espacio natural. Asimismo, es bueno indicar que cuando ya los niños van creciendo y pasando a otras etapas de la vida van abandonando la práctica de estos juegos ya que tienen otros intereses y responsabilidades.

b. Juegos libres y espontáneos

Desarrollan sin ninguna planificación o ruta de trabajo. Ellos manifiestan su creatividad y desarrollan lo que piensan y quieren en ese momento, inclusive utilizan materiales de su entorno natural.

Estos niños juegan y juegan sin mirar el tiempo sobre todo con placer y gran gozo.

c. Juegos de dramatización

Una de las características de juego importante ya que los niños manifiestan su capacidad gestual y dramática frente a un personaje de interés para jugar, asimismo, utiliza su imaginación y creatividad para este tipo de juegos. Fundamentalmente se da en los 5 a 8 años de edad.

d. Juegos Constructivos

Es importante la utilización de diversos insumos, recursos y materiales para la práctica de este tipo de juego. Los niños están interesados en la construcción de personajes, torres, bloques y otros propios de su imaginación.

e. Juegos pasivos

Son considerados los famosos juegos de relajación, de salón y de poca actividad física y vigorosa. Este tipo de juego es importante desarrollar al finalizar las sesiones de aprendizaje.

2.2.5 JUEGOS RECREATIVOS

Se denominan juegos recreativos a toda actividad que tiene como finalidad el placer en momentos de ocio. Así, puede contraponerse a los juegos recreativos a las actividades productivas, en la medida en que estas últimas son

necesarias para el mantenimiento propio y el de la sociedad toda. Las actividades recreativas suelen desempeñarse cuando existen tiempos muertos que son difíciles de llenar. En ese momento toman relevancia como un modo de pasarlo sin caer en el tedio. No obstante, se han encontrado mejores usos para este tipo de juegos que los ubicarían en un lugar intermedio entre una actividad productiva y una improductiva. En efecto, puede utilizárselos como medio de preparación para momentos de necesidad y estrés que requieran competencias específicas.

Los juegos recreativos existen desde la aparición del hombre. Pueden revestir diversas formas, pero requieren del establecimiento de reglas fijas con las que el jugador interactúe y se someta a limitaciones voluntarias. Estos juegos pueden revestir carácter individual o colectivo. En la historia han abundado los juegos colectivos por sobre los individuales, llegando en ocasiones a ser motivo de relevamiento social el participar en estos certámenes. Sin lugar a dudas, el caso de los deportes de grupo puede ser un buen ejemplo en este sentido, en la medida en que reúnen a

personas divididas en grupos y que tienen que alcanzar metas determinadas siguiendo reglas preestablecidas de antemano.

2.2.7. JUEGOS MOTORES

Estos juegos son considerados de gran movimiento que permiten desarrollar en los niños diversas habilidades y destrezas al aire libre ya que ellos corren, saltan, galopan, lanzan, desarrollan equilibrios, coordinaciones, flexibilidad y otros de resistencia aeróbica. Fundamentalmente es importante porque demuestran gran vigorosidad en la ejecución de las mismas. Estos juegos son importantes ya que los niños están en capacidad de moverse en cada momento y sobre todo en las horas de educación física son los juegos que los docentes lo utilizan con mayor frecuencia. Es importante que estos juegos sean conducidos por una persona adulta y se desarrolle en el campo libre y finalmente estos juegos desarrollan una gran magnitud de capacidades del ser humano. Una de las características fundamentales de este tipo de juegos es su espontaneidad desde la edad infantil hasta la edad adulta asumiendo sus reglas y organización grupal

Ortega (1990), manifiesta que “la capacidad lúdica, como cualquier otra se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales, cognitivas, afectivas y emocionales, con las experiencias sociales que el niño tiene”. En ese sentido en la presente investigación se desarrolló juegos

diversos considerando las experiencias previas de los niños y sobre todo su capacidad creativa y de organización.

Para Piaget (1977) “el juego es la asimilación de lo real al yo: cuando el niño utiliza repitiendo un hecho para encajarlo y consolidarlo, haciendo de él una conducta conocida. El juego se formará a partir de las acciones que el niño maneja con la suficiente destreza, o no comprende, debido a la llegada de la maduración de ciertos órganos o funciones evolutivas, el niño utilizará y se entrenará para incorporarla y dominarla en su yo y poder seguir creciendo, plena y armónicamente”.

Según Bajo y Beltrán (1998, p.85-107) “el juego tiende a reproducirse en pequeña escala las aficiones de los mayores. A la vez afirman que a través del juego el niño proyecta un relativo distanciamiento del mundo de los grandes, juega como si su mundo fuera el de los grandes, pero también como si ese mundo creado por él fuera real”.

2.2.8. FUNCIONES DEL JUEGO

- a) Piers y Lodom (1995) manifiestan que “El juego desarrolla la creatividad, competencia intelectual, fortaleza, emocional, estabilidad y sentimientos de júbilo y placer, hábito de estar a gusto”. Tal como se demostró en la presente investigación.

- b) Criado (1998), resalta a la capacidad de motricidad desde donde el ser activo está presente en todo momento. Los infantes van demostrando su capacidad de relacionarse con los demás y sobre todo se comunicación clara y fluida con sus compañeros.

Desarrollo de la capacidad cognitiva, ya que se manifiesta la concentración, la atención y la representación gestual en las actividades lúdicas. Tienen una gran capacidad de organización mental y práctica.

El aspecto de la socialización también es importante ya que es una de las razones fundamentales de este tipo de juegos.

- c) Groos (1901), manifiesta al juego como vital e importante ya que es parte de la vida en cada etapa de desarrollo humano y es vital para desarrollar capacidades.

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL MARCO DE LA EDUCACIÓN ESCOLAR

Los juegos son importantes sobre todo en el contexto educativo, ya que se utiliza como medio de la educación física para desarrollar y mejorar capacidades formativas en los alumnos. Inclusive está considerado como motivante en diferentes áreas curriculares y cada docente lo pone en práctica en algún momento de su actividad de aprendizaje. Los juegos manifiestan interés en los niños ya que a partir de ello buscamos otras motivaciones o trascendencia a lo que el docente quiere lograr en los niños.

Estos juegos desarrollan la imaginación, creatividad, afianzan la personalidad y sobre todo integran a los participantes.

Vygotsky (1995), manifiesta una postura lúdica y de trabajo grupal, ya que gracias al trabajo de interacción los infantes pueden lograr desarrollar otras capacidades en diferentes áreas curriculares. Asimismo, el juego es importante porque desarrolla capacidades físicas, coordinativas y afianza la personalidad del niño sobre todo desarrollado en un entorno natural y social. Finalmente, el juego involucra la participación de los padres de familia y da amplias posibilidades de insertarse a la sociedad sin dificultades y limitaciones.

VENTAJAS DE LOS JUEGOS

Caneo (1987), manifiesta algunas ventajas de importancia al desarrollar y practicar los juegos con los niños y niñas:

- Salimos de una rutina tradicional en las clases.
- Se vislumbra el desarrollo de habilidades y destrezas diversa en los participantes, sobre todo fortalece los aprendizajes.
- Gran estrategia de interaprendizaje y socialización en los actores de los juegos.

- En el aspecto cognitivo, se desarrolla la imaginación, creatividad, concentración para que de alguna manera ir fortaleciendo otras intencionalidades académicas de los niños.
- Es importante la capacidad espiritual y la práctica de valores morales y actitudinales en los niños y niñas.
- Ayuda a fortalecer la capacidad amorosa y de motivación en los niños y niñas que lo practican, sobre todo si se desarrolla en grupos masivos.

COORDINACIÓN

Capacidad que poseen cada una de las personas y que se desarrolla en forma conjunta en ser humano en cualquier movimiento tratando de economizar la energía en cualquier acto motor.

Coordinación dinámica general: Está relacionado al desarrollo de actividades diversas de la motricidad como carreras, saltos, lanzamiento donde el desplazamiento está presente siempre, asimismo, tiene predominio la motricidad gruesa en el desarrollo de este tipo de actividades. Los infantes demuestran el predominio de la mayor cantidad de grupos musculares en la ejecución de diversas actividades.

Coordinación viso motora. Es una de las capacidades que tiene relación con el predominio de las actividades de coordinación óculo podal y óculo pédica, asimismo tiene gran predominancia en las actividades de

lanzamiento y recepciones que pueden desarrollar los niños y ello puede ser a través de pelotas y otros materiales diversos.

HABILIDADES MOTRICES EN LA INFANCIA Y SU DESARROLLO DESDE UNA EDUCACIÓN FÍSICA

Según Gil et al. (2008), manifiesta que el desarrollo de la educación física infantil el movimiento es de suma importancia ya que es el verdadero actor en los niños para que manifiesta sus manifestaciones y capacidades coordinativas. Los infantes van descubriendo progresivamente sus movimientos y posibilidades diversas de acción en algún contexto donde se encuentran y a ello se suma el trabajo de integración en las etapas de educación infantil. Y frente a esta situación y de desarrollo corporal es importante administrar en los niños diversas estrategias como lúdicas para ir afianzando estas capacidades en los niños.

CAPACIDADES COORDINATIVAS

“Son capacidades sensomotrices consolidadas del rendimiento de la personalidad; que se aplican consciente mente en la dirección del movimiento, componentes de una acción motriz con una finalidad determinada” (Camacho,1997).

Estas capacidades permiten a los niños integrarse con facilidad en diversas situaciones que se les presente en la vida diaria. Asimismo, sus habilidades motoras al aire libre les permite desarrollar otras capacidades específicas propias de otros deportes.

HABILIDADES DE COORDINACIÓN BÁSICA

El desarrollo de las habilidades de coordinación básica se manifiesta al aire libre y en interacción grupal y antecede a las habilidades específicas según el deporte a trabajar.

Sánchez (1986) agrupa a los movimientos básicos en dos categorías de acuerdo al cuerpo:

- **Locomotorices o en función del movimiento del cuerpo:** actividades tales como caminar, correr, saltar, galopar, deslizarse, rodar pararse, botar, subir, bajar, etc.
- **No locomotrices:** su característica principal es el manejo y dominio del cuerpo en el espacio: equilibrio, inclinarse, girar, empujar, levantar, tracciones, etc.

CAPACIDADES COORDINATIVAS GENERALES O BÁSICAS

Capacidad de adaptación y cambios motrices:

Se pone en práctica cuando el cuerpo se adapta a otras situaciones de movimiento y a ello se puede considerar las específicas o propias de otros deportes. Se puede desarrollar con actividades de integración, juegos, deportes o ejercicios al aire libre.

CAPACIDADES COORDINATIVAS ESPECIALES.

Capacidad de orientación:

Esta capacidad se denomina así cuando el niño tiene la habilidad o destreza de orientarse en el espacio su esquema corporal para que pueda desarrollar otras actividades que implique movimiento. Es importante el desarrollo del ritmo, tiempo y cuerpo. Se puede poner en práctica en diversas situaciones de juego, ejercicios y otras actividades como orientarse la ubicación para un partido de vóley, tenis o fútbol.

El equilibrio:

“Es la capacidad que posee el individuo para mantener el cuerpo en “una posición controlada y estable por medio de movimientos compensatorios” (Aquesolo, 1992)

Tipos de equilibrio

En el campo de la educación física infantil se puede desarrollar el equilibrio estático y equilibrio dinámico. Para el primero es importante que los niños hayan identificado y desarrollado su esquema corporal ya ello permitirá ponerse en solo pie y mantenerse en equilibrio corporal sin movimiento, en el segundo es importante la suma del primero ya que el niño por ejemplo luego de correr tenga la capacidad de pararse y ubicarse en posición estática manteniendo el equilibrio corporal.

IMPORTANCIA DE LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS

Las capacidades coordinativas son importantes para el desarrollo del rendimiento de todos los deportistas. La importancia radica a que estas capacidades son determinantes en el desarrollo y aprendizaje motor de los niños y que garantiza futuramente el desarrollo de capacidades específicas de otros deportes o actividades complejas de los alumnos. Por eso, en la presente investigación se manifestó la parte práctica desarrollada con los niños de la muestra y que al final fue positivo con los resultados alcanzados. El hecho de haber desarrollado estas capacidades coordinativas garantiza que nuestros alumnos no tengan dificultades de coordinación en la educación secundaria, asimismo, permite en los alumnos la mejor facilidad de desarrollar ejercicios complejos ya que tienen base y asimilan las coordinaciones diversas.

2.3 DEFINICIONES CONCEPTUALES

PSICOMOTRICIDAD: desarrollo de habilidades motrices al aire libre y que están directamente asociados con la habilidad mental para poner en práctica en acto motor.

JUEGOS PRE DEPORTIVOS: considerado como antesala de los deportes y que en todo momento los alumnos ponen en práctica sus habilidades y destrezas motoras para su ejecución. Siempre está presente los desplazamientos en este tipo de juegos.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO: Proceso de construcción y asimilación gradual de los conocimientos, y que se produce bajo un contexto de trascendencia y que integran varios factores como el de la motivación, los saberes previos, el conflicto cognitivo y sobre todo el interés por parte de los actores educativos.

MOTRICIDAD: Acto del sistema nervioso central para desarrollar la acción motriz y que está relacionada con el sistema esquelético y muscular.

ACTIVIDAD LÚDICA: Es una fase propia de la edad infantil que tiene que desarrollarse con gran entusiasmo bajo actividades al aire libre que pueden ser recreativas y formativas.

MÉTODO INTERACTIVO: Proceso de trabajo en equipo bajo objetivos comunes y sobre todo mejorando la parte formativa del ser humano. Esta propuesta es fundamental sobre todo en edades infantiles ya que se busca mejorar la motricidad según el presente estudio de investigación.

CAPACIDADES COORDINATIVAS: Son movimientos que desarrolla cada una de las personas teniendo sincronización de movimientos de forma eficaz, estrecha y con mínimo de tiempo en ejecución.

JUEGO: Acción práctica que se desarrolla en forma voluntaria y espontánea por personas adultas y niños con diversos intereses y fines.

ORIENTACIÓN ESPACIAL: Considerado como capacidad elemental del infante para poder orientarse y desarrollar otras habilidades específicas, asimismo, para desplazarse con facilidad frente a otras dimensiones de la psicomotricidad como el equilibrio, la percepción y lateralidad.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN

3.1.1. Tipo de investigación

Según Carrasco (2009), el presente estudio investigativo corresponde a un experimental aplicado; “ya que este estudio se diferencia de las demás por tener propósitos prácticos inmediatos y bien caracterizados, ya que su investigación es para actuar, transformar, modificar o producir cambios en un determinado sector de la realidad o el contexto educativo”.

3.1.2. Nivel de investigación

El presente estudio corresponde a un nivel de estudio explicativo, ya que la finalidad es conocer la influencia o nivel de causalidad de ambas variables de estudio.

3.2. DISEÑO Y ESQUEMA DE INVESTIGACIÓN

Para esta investigación se utilizó el diseño cuasi experimental con grupo experimental y de control con observaciones de pre y pos prueba (Sánchez, 2002).

G.E: 0₁ _____ X _____ 0₂

G.C: 0₃ ----- 0₄

Dónde:

G.E: Grupo experimental

G.C: Grupo de control

0₁ y 0₃: Preprueba aplicada a los grupos experimental y control.

0₂ y 0₄: Posprueba aplicada a los grupos experimental y control.

X: Tratamiento experimental (Variable Independiente)

----- : Ausencia de la variable independiente

3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.3.1. Población

El universo del presente informe final estuvo conformado por alumnado que corresponde al segundo grado de primaria de la I.E. Leoncio Prado de Huánuco 2019.

**CUADRO Nº 01
POBLACIÓN DE ESTUDIO**

GRADO Y SECCIÓN	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
2 A	16	20	36
2 B	22	14	36
2 C	25	10	35
2 D	25	10	35
2 E	13	16	29
2 F	21	13	34
2 G	15	16	31
2 H	19	12	31
TOTAL	156	111	267

FUENTE : Nomina de matrícula 2019
ELABORACIÓN: Los investigadores.

3.3.2. Muestra

Sánchez (2006) manifiesta que una muestra es el grupo específico que se trabaja en la investigación y que es representativa del universo y que determina la importancia y logros de la investigación.

El presente estudio fue de muestreo no probabilístico como afirma Hernández et al. (2010) “En las muestras no probabilísticas, la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o de quien hace la muestra. Aquí el procedimiento no es mecánico ni con base en fórmulas de probabilidad, sino que depende del proceso de toma de decisiones de un investigador o de un grupo de investigadores y, desde luego, las muestras seleccionadas obedecen a otros criterios de investigación.”

Se seleccionó como muestra representativa a setenta y dos (72) niños y niñas del segundo grado de primaria del ámbito de estudio respectivo para el desarrollo de la investigación.

CUADRO N° 02
MUESTRA DE ESTUDIO

GRUPO	GRADO Y SECCIÓN	ESTUDIANTES		TOTAL	%
		HOMBRES	MUJERES		
Experimental	2 A	16	20	36	50 %
Control	2 B	22	14	36	50 %
TOTAL		38	34	72	100 %

FUENTE : Nomina de matrícula 2019
ELABORACIÓN: Los investigadores.

3.4. DEFINICIÓN OPERATIVA DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

a) variable de intervención:

Se trabajó una serie de sesiones de intervención para desarrollar las actividades lúdicas que en total fueron 10 situaciones de aprendizaje debidamente programadas y teniendo en cuenta el nivel de diagnóstico de sus habilidades coordinativas en los niños.

b) variable dependiente:

Lista de cotejo:

Para evidenciar el nivel de logro y avance de las habilidades de coordinación básica y luego de la validación respectiva a través

de juicio de expertos se aplicó una lista de cotejo que consta de 20 reactivos. Ello se aplicó como pre y postes de la investigación para evidenciar las habilidades locomotrices y no locomotrices.

3.5. TÉCNICAS DE RECOJO, PROCESAMIENTO Y PRESENTACIÓN DE DATOS.

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

3.5.1. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.

Todo el informe final se desarrolló según el esquema de la Facultad de Educación, haciendo uso de los aspectos estadísticos para la elaboración y validación de las pruebas e instrumentos de investigación. Se tuvo que realizar todo un trabajo de campo y posterior a ello bajo el apoyo estadístico se procesó con los respectivos programas.

3.5.2. TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO DE DATOS

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

CAPITULO IV

RESULTADOS

PRESENTACIÓN, DE LOS RESULTADOS DEL TRABAJO DE CAMPO

Los resultados son una parte fundamental de una investigación científica, principalmente en investigaciones en el enfoque cuantitativo. En ese sentido se presentan los datos sistematizados en tablas y figuras estadísticas, en las cuales se consideraron las frecuencias absoluta y porcentual. Del mismo modo se describió las interpretaciones correspondientes y la contrastación de las hipótesis mediante comparación de medias con observaciones aparejadas, a través de la distribución t de Student.

4.1. Escalas para medir habilidades de coordinación básica

Las escalas que permitieron medir las habilidades de coordinación básica en la preprueba y posprueba se determinaron de acuerdo a una escala Likert, como se muestra en la siguiente tabla:

Tabla N° 01: Escalas cualitativa y cuantitativa para evaluar habilidades de coordinación básica:

ESCALAS	PUNTUACIÓN
Deficiente	[1.0 ; 1.4]
Regular	[1.5 ; 2.4]
Sobresaliente	[2.5 ; 3.0]

Fuente: Escala Likert.
Elaboración: Los tesisistas

4.2. Tratamiento estadístico y análisis de datos

Tabla Nº 02: Resultados de la preprueba del grupo experimental respecto a las habilidades locomotrices y no locomotrices.

Grupo experimental - preprueba																							
Habilidades de coordinación básica																							
	Dimensión 1: Habilidades locomotrices												Dimensión 2: Habilidades no locomotrices									Prom gen	
	I ₁	I ₂	I ₃	I ₄	I ₅	I ₆	I ₇	I ₈	I ₉	I ₁₀	I ₁₁	Prom	I ₁₂	I ₁₃	I ₁₄	I ₁₅	I ₁₆	I ₁₇	I ₁₈	I ₁₉	I ₂₀		Prom
1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1.7	2	2	1	2	2	1	2	2	1.8	1.75	
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1.2	1.1	
3	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1.5	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1.7	1.6
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1.1	1.05	
5	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1.4	2	2	1	2	2	2	1	1	1.7	1.55	
6	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1.3	2	1	1	1	2	1	1	1	1.2	1.25	
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1.1	1.05	
8	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2.1	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2.05	
9	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1.3	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1.3	1.3
10	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1.3	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1.2	1.25
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	2	2	1.4	1.2
12	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1.3	3	2	2	2	2	1	1	2	1	1.8	1.55
13	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2.5	3	3	3	2	2	3	2	2	1	2.3	2.4
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1.1	1.05
15	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1.3	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1.2	1.25
16	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1.4	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1.2	1.3
17	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1.3	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1.2	1.25
18	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1.3	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1.2	1.25
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1.1	1.05
21	3	3	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1.9	3	2	2	2	2	2	2	1	1	1.9	1.9
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
23	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1.3	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1.2	1.25
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	2	2	1.4	1.2
25	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1.3	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1.3	1.3
26	1	2	3	1	2	1	2	3	1	1	1	1.6	3	1	1	1	2	3	1	2	1	1.7	1.65
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1.1	1.05
28	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1.3	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1.2	1.25
29	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1.4	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1.2	1.3
30	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1.3	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1.2	1.25
31	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1.3	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1.2	1.25
32	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1.1	1.05
34	3	3	3	2	2	2	2	2	2	1	1	2.1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1.8	1.95
35	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
36	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1.2	1.1

Fuente: Lista de cotejo
Elaboración: Los tesisistas

Tabla N° 03: Resultados de la posprueba del grupo experimental respecto a las habilidades locomotrices y no locomotrices.

Grupo experimental - posprueba																						
Habilidades de coordinación básica																						
	Dimensión 1: Habilidades locomotrices												Dimensión 2: Habilidades no locomotrices								Prom gen	
	I ₁	I ₂	I ₃	I ₄	I ₅	I ₆	I ₇	I ₈	I ₉	I ₁₀	I ₁₁	Prom	I ₁₂	I ₁₃	I ₁₄	I ₁₅	I ₁₆	I ₁₇	I ₁₈	I ₁₉		I ₂₀
1	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2.5	3	3	2	2	3	3	2	2	2.6	2.6
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1.9	2	2	1	2	2	2	2	2	1.9	1.9
3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2.7	3	3	3	3	3	2	2	3	2.8	2.8
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1.8	1.9
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2.8	3	2	2	2	3	3	3	3	2.7	2.8
6	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	1	2.5	3	3	2	1	3	3	2	3	2.6	2.6
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1.9	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2
8	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2.5	2	3	3	2	3	3	2	3	2.6	2.6
9	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2.5	3	3	3	3	3	2	2	2	2.7	2.6
10	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2.6	2	3	3	3	3	2	2	3	2.6	2.6
11	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2.4	3	2	2	2	3	3	3	3	2.7	2.6
12	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2.6	3	3	2	3	3	2	3	3	2.8	2.7
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2.8	3	3	3	3	3	2	2	3	2.8	2.8
14	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	1	2.5	2	3	3	2	3	3	2	3	2.6	2.6
15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1.9	3	3	3	2	2	2	1	1	2.1	2
16	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2.5	3	3	3	3	3	2	2	3	2.7	2.6
17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1.9	3	2	2	2	3	3	3	3	2.7	2.3
18	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2.7	3	3	3	3	3	2	2	2	2.6	2.7
19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2.7	2.4
20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2.8	2	3	2	2	3	3	2	3	2.6	2.7
21	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	1	2.5	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2.3
22	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1.9	2	3	3	2	3	3	2	3	2.6	2.3
23	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2.5	3	3	3	2	2	2	1	1	2.1	2.3
24	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	3	1.8	2	1	2	2	2	2	2	1	1.8	1.8
25	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1.9	3	2	2	2	3	3	3	3	2.7	2.3
26	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2.5	3	3	2	2	3	3	2	3	2.7	2.6
27	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2
28	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2.8	2	3	3	2	3	3	2	3	2.6	2.7
29	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2.5	2	3	3	3	3	2	2	3	2.7	2.6
30	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2.5	3	2	2	2	3	3	3	3	2.7	2.6
31	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2.5	3	3	2	3	3	2	2	3	2.6	2.6
32	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2.8	3	2	2	2	3	3	3	3	2.7	2.8
33	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	1	2.5	2	3	2	1	3	3	2	3	2.4	2.5
34	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2.9	3	3	3	3	3	3	2	3	2.9	2.9
35	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2.5	2	3	3	2	3	3	2	3	2.6	2.6
36	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2.6	3	3	3	2	2	2	3	3	2.6	2.6

Fuente: Lista de cotejo

Elaboración: Los testistas

Tabla Nº 04: Resultados de la preprueba del grupo de control respecto a las habilidades locomotrices y no locomotrices.

Grupo de control - preprueba																							
Habilidades de coordinación básica																							
Dimensión 1: Habilidades locomotrices													Dimensión 2: Habilidades no locomotrices								Prom gen		
I ₁	I ₂	I ₃	I ₄	I ₅	I ₆	I ₇	I ₈	I ₉	I ₁₀	I ₁₁	Prom	I ₁₂	I ₁₃	I ₁₄	I ₁₅	I ₁₆	I ₁₇	I ₁₈	I ₁₉	I ₂₀		Prom	
1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.1	
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1.4	1.2
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1.6	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1.7	1.7
5	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1.1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1.1	1.1
6	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1.6
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1.1	1.1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1.9	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1.8	1.4
13	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1.6	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1.1	1.4
14	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2.4	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1.9	2.2
15	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.1
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1.6	1.3
18	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1.4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.2
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1.8	1.4
22	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1.9	3	2	2	2	2	2	1	1	1.9	1.9	
23	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1.1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1.2	1.2
24	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.1
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1.3	1.2
27	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1.3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.2
28	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1.1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1.1	1.1
29	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1.2	1.2
30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
31	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1.1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.1
32	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1.1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1.1	1.1
33	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1.2	1.2
34	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
35	3	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1.8	3	2	2	2	2	2	1	1	1.9	1.9	
36	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1.3	2	1	1	1	1	1	2	1	1.2	1.3	

Fuente: Lista de cotejo

Elaboración: Los tesisistas

Tabla N° 05: Resultados de la posprueba del grupo de control respecto a las habilidades locomotrices y no locomotrices.

Grupo de control - posprueba																							
Habilidades de coordinación básica																							
	Dimensión 1: Habilidades locomotrices												Dimensión 2: Habilidades no locomotrices								Prom gen		
	I ₁	I ₂	I ₃	I ₄	I ₅	I ₆	I ₇	I ₈	I ₉	I ₁₀	I ₁₁	Prom	I ₁₂	I ₁₃	I ₁₄	I ₁₅	I ₁₆	I ₁₇	I ₁₈	I ₁₉		I ₂₀	Prom
1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1.5	2	2	2	2	2	2	1	1	1.8	1.7	
2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1.7	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1.4	1.6
3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1.6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.3
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2.8	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1.7	2.3
5	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1.1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1.1	1.1
6	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1.6
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1.1	1.1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	3	3	3	3	2	2	2	2	2	1	1	2.2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2.1
10	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1.5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.3
11	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1.7	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1.8	1.8
12	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1.5	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1.8	1.7
13	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1.6	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1.1	1.4
14	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2.5	3	3	3	3	3	2	2	2	1	2.4	2.5
15	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1.8	1.5
16	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1.5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.3
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1.6	1.3
18	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1.4	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1.8	1.6
19	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1.5	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1.7	1.6
20	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1.3	1.3
21	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1.7	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1.8	1.8
22	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2.6	3	3	3	3	2	2	2	1	1	2.2	2.4
23	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1.1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1.2	1.2
24	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1.7	1.5
25	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1.5	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1.3	1.4
26	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1.6	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1.3	1.5
27	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1.3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.2
28	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1.1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1.1	1.1
29	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1.2	1.2
30	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1.7	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1.7	1.7
31	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1.6	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1.1	1.4
32	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1.1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1.3	1.2
33	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1.2	1.2
34	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1.8	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1.2	1.5
35	3	3	3	3	3	2	1	1	2	2	1	2.2	3	2	2	2	2	2	2	1	1	1.9	2.1
36	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1.3	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1.4	1.4

Fuente: Lista de cotejo

Elaboración: Los tesisas

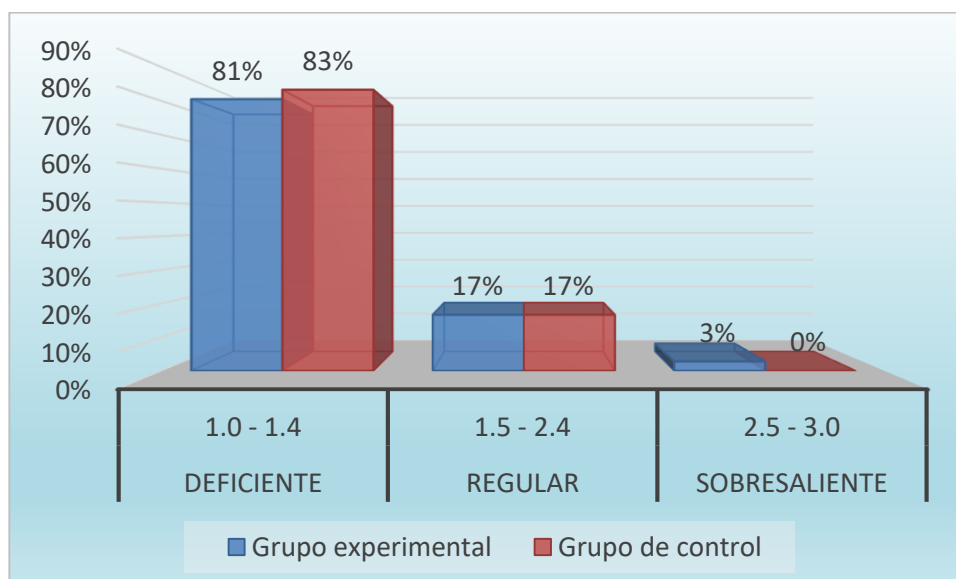
Tabla N° 06: Resultados comparativos de la preprueba de los grupos experimental y de control respecto a la dimensión habilidades locomotrices.

Escala de calificación		Grupo experimental		Grupo de control	
		fi	%	fi	%
Deficiente	[1.0 ; 1.4]	29	81%	30	83%
Regular	[1,5 ; 2.4]	6	17%	6	17%
Sobresaliente	[2.5 ; 3.0]	1	3%	0	0%
Total		36	100%	36	100%

Fuente: Preprueba

Elaboración: Los tesistas

Figura N° 01: Resultados comparativos de la preprueba de los grupos experimental y de control respecto a la dimensión habilidades locomotrices.



Fuente: Tabla N° 10

Elaboración: Los tesistas

Comentario

La tabla y figura muestran resultados comparativos de las observaciones de la preprueba de los grupos experimental y de control respecto al desarrollo de habilidades de coordinación básica en la dimensión locomotriz, del cual se resalta lo siguiente:

En el grupo experimental, el 81% estuvo en la escala de **deficiente**, el 17% en **regular** y el 3% en **sobresaliente** con tendencia a seguir en las mismas escalas de calificación. En el grupo de control el 83% se ubicó en la escala de **deficiente**, el 17% en **regular** y ninguno en **sobresaliente** con tendencia a seguir en las mismas escalas de calificación. Lo mostrado nos revela que existe similitud en las puntuaciones de ambos grupos en la dimensión en referencia por lo que se asume que son grupos equivalentes. También se evidencia que los niños y niñas en ambos grupos, antes de la aplicación de la variable independiente tenían limitaciones locomotrices para caminar, correr, saltar, galopar, deslizarse, rodar, pararse, trepar, botar, esquivar, caer, subir y bajar.

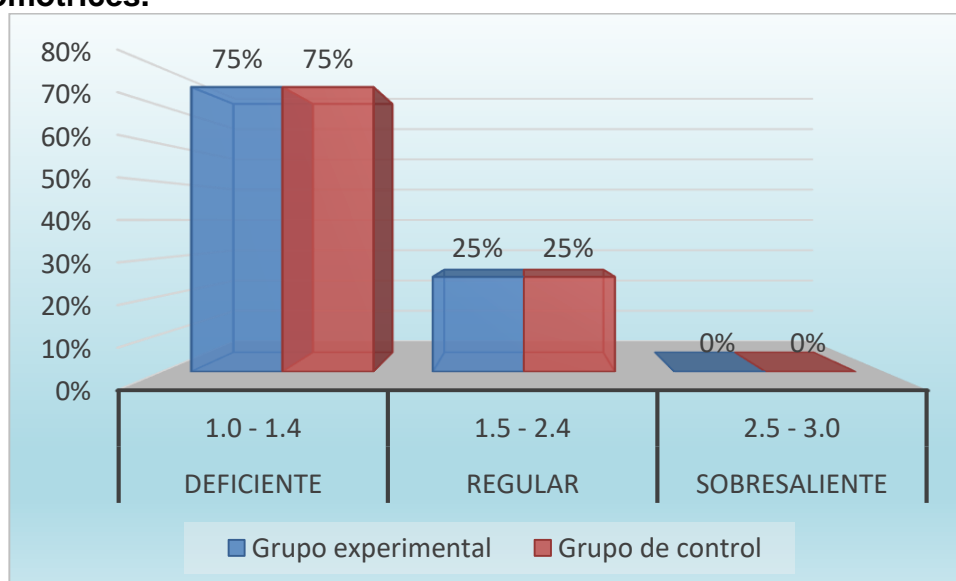
Tabla N° 07: Resultados comparativos de la preprueba de los grupos experimental y de control respecto a la dimensión habilidades no locomotrices.

Escala de calificación		Grupo experimental		Grupo de control	
		fi	%	fi	%
Deficiente	[1.0 ; 1.4]	27	75%	27	75%
Regular	[1,5 ; 2.4]	9	25%	9	25%
Sobresaliente	[2.5 ; 3.0]	0	0%	0	0%
Total		36	100%	36	100%

Fuente: Preprueba

Elaboración: Los tesistas

Figura N° 02: Resultados comparativos de la preprueba de los grupos experimental y de control respecto a la dimensión habilidades no locomotrices.



Fuente: Tabla N° 11

Elaboración: Los tesistas

Comentario

La tabla y figura muestran resultados comparativos de las observaciones de la preprueba de los grupos experimental y de control respecto al desarrollo de habilidades de coordinación básica en la dimensión no locomotriz, del cual se resalta lo siguiente:

En el grupo experimental, el 75% estuvo en la escala de **deficiente**, el 25% en **regular** y ninguno en **sobresaliente** con tendencia a seguir en las mismas escalas de calificación. En el grupo de control el 75% se ubicó en la escala de **deficiente**, el 25% en **regular** y ninguno en **sobresaliente** con tendencia a seguir en las mismas escalas de calificación. Lo mostrado nos revela que existe similitud en las puntuaciones de ambos grupos en la dimensión en referencia por lo que se asume que son grupos equivalentes. También se evidencia que los niños y niñas en ambos grupos, antes de la aplicación de la variable independiente tenían limitaciones en situaciones no locomotrices como en el equilibrio, asimismo para inclinarse, girar, empujar, levantar y realizar tracciones.

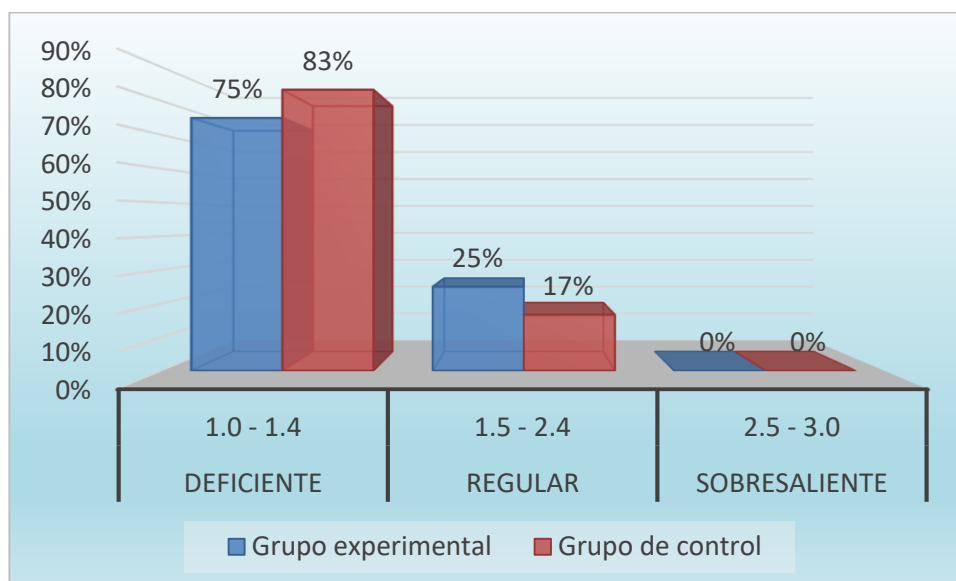
Tabla Nº 08: Resultados generales comparativos de la preprueba de los grupos experimental y de control respecto al desarrollo de las habilidades de coordinación básica.

Escala de calificación		Grupo experimental		Grupo de control	
		fi	%	fi	%
Deficiente	[1.0 ; 1.4]	27	75%	30	83%
Regular	[1,5 ; 2.4]	9	25%	6	17%
Sobresaliente	[2.5 ; 3.0]	0	0%	0	0%
Total		36	100%	36	100%

Fuente: Preprueba

Elaboración: Los tesistas

Figura Nº 03: Resultados generales comparativos de la preprueba de los grupos experimental y de control respecto al desarrollo de las habilidades de coordinación básica.



Fuente: Tabla Nº 12

Elaboración: Los tesistas

Comentario

La tabla y figura muestran resultados comparativos generales de las observaciones de la preprueba de los grupos experimental y de control respecto al desarrollo de habilidades de coordinación básica, del cual se resalta lo siguiente:

En el grupo experimental, el 75% estuvo en la escala de **deficiente**, el 25% en **regular** y ninguno en **sobresaliente** con tendencia a seguir en las mismas escalas de calificación. En el grupo de control el 83% se ubicó en la escala de **deficiente**, el 17% en **regular** y ninguno en **sobresaliente** con tendencia a seguir en las mismas escalas de calificación. Lo mostrado nos revela que existe similitud en las puntuaciones de ambos grupos en la dimensión en referencia por lo que se asume que son grupos equivalentes. También se evidencia que los niños y niñas en ambos grupos, antes de la aplicación de la variable independiente tenían limitaciones locomotrices y no locomotrices.

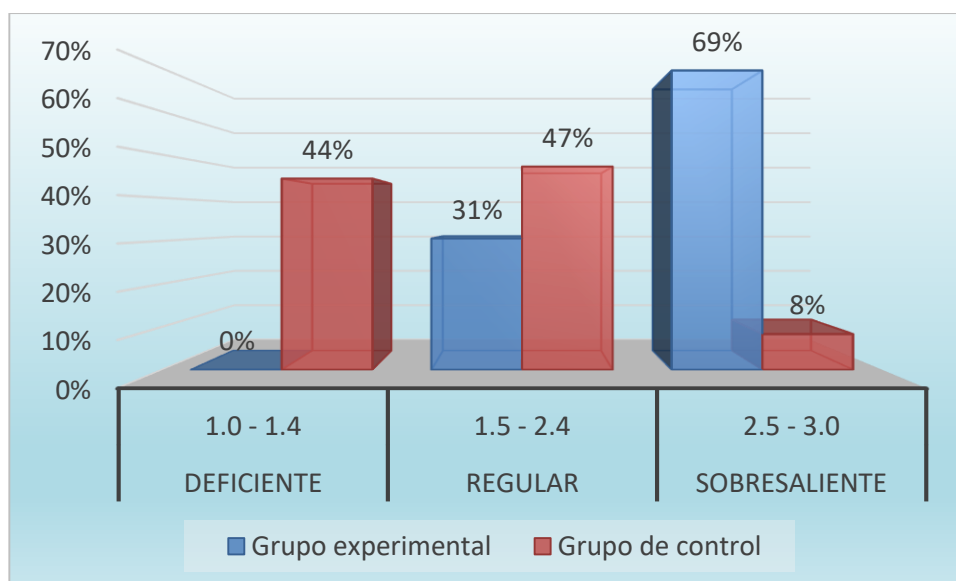
Tabla N° 09: Resultados comparativos de la posprueba de los grupos experimental y de control respecto a la dimensión habilidades locomotrices.

Escala de calificación	Grupo experimental		Grupo de control	
	fi	%	fi	%
Deficiente [1.0 ; 1.4]	0	0%	16	44%
Regular [1,5 ; 2.4]	11	31%	17	47%
Sobresaliente [2.5 ; 3.0]	25	69%	3	8%
Total	36	100%	36	100%

Fuente: Preprueba

Elaboración: Los tesisistas

Figura N° 04: Resultados comparativos de la posprueba de los grupos experimental y de control respecto a la dimensión habilidades locomotrices.



Fuente: Tabla N° 13

Elaboración: Los tesisistas

Comentario

La tabla y figura muestran resultados comparativos de las observaciones de la posprueba de los grupos experimental y de control respecto al desarrollo de habilidades de coordinación básica en la dimensión locomotriz, del cual se resalta lo siguiente:

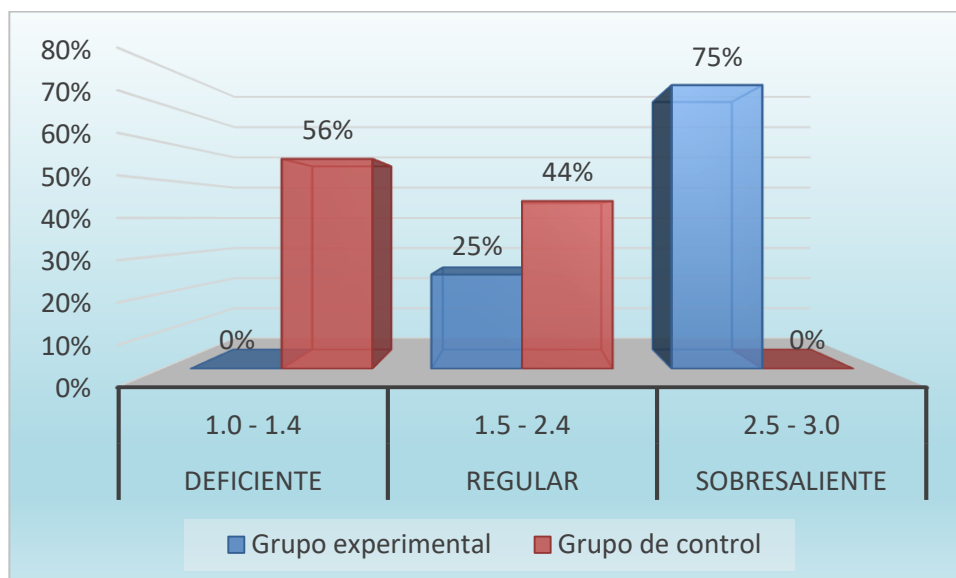
En el grupo experimental, el 69% se ubicó en la escala de **sobresaliente**, el 31% en **regular** y ninguno en **deficiente** con tendencia a seguir avanzando hacia escalas superiores de calificación. En el grupo de control el 44% se ubicó en la escala de **deficiente**, el 47% en **regular** y el 8% en **sobresaliente** con tendencia a seguir en las mismas escalas de calificación. Lo mostrado revela que después de la aplicación de juegos recreativos los niños y niñas del grupo experimental mostraban condiciones locomotrices apropiadas para caminar, correr, saltar, galopar, deslizarse, rodar, pararse, trepar, botar, esquivar, caer, subir y bajar.

Tabla Nº 10: Resultados comparativos de la posprueba de los grupos experimental y de control respecto a la dimensión habilidades no locomotrices.

Escala de calificación	Grupo experimental		Grupo de control	
	fi	%	fi	%
Deficiente [1.0 ; 1.4]	0	0%	20	56%
Regular [1,5 ; 2.4]	9	25%	16	44%
Sobresaliente [2.5 ; 3.0]	27	75%	0	0%
Total	36	100%	36	100%

Fuente: Preprueba
Elaboración: Tesistas

Figura Nº 05: Resultados comparativos de la posprueba de los grupos experimental y de control respecto a la dimensión habilidades no locomotrices.



Fuente: Tabla Nº 14
Elaboración: Los tesistas

Comentario.

La tabla y figura muestran resultados comparativos de las observaciones de la posprueba de los grupos experimental y de control respecto al desarrollo de habilidades de coordinación básica en la dimensión no ocomotriz, del cual se resalta lo siguiente:

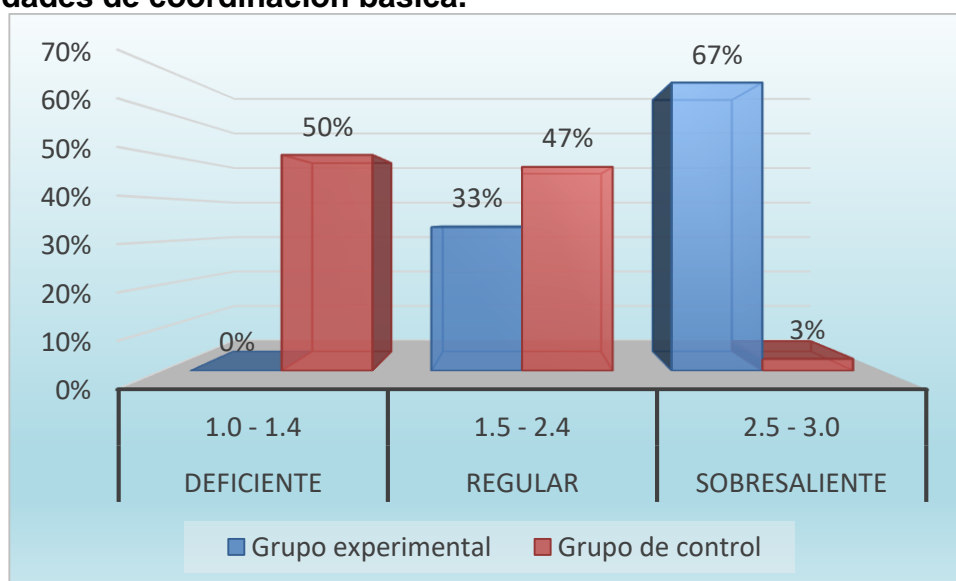
En el grupo experimental, el 75% se ubicó en la escala de **sobresaliente**, el 25% en **regular** y ninguno en **deficiente** con tendencia a seguir avanzando hacia escalas superiores de calificación. En el grupo de control el 56% se ubicó en la escala de **deficiente**, el 44% en **regular** y ninguno en **sobresaliente** con tendencia a seguir en las mismas escalas de calificación. Lo mostrado revela que después de la aplicación de juegos recreativos los niños y niñas del grupo experimental mostraban haber mejorado las condiciones no locomotrices, como el equilibrio, asimismo sus condiciones para inclinarse, girar, empujar, levantar y realizar tracciones.

Tabla Nº 11: Resultados generales comparativos de la posprueba de los grupos experimental y de control respecto al desarrollo de las habilidades de coordinación básica.

Escala de calificación	Grupo experimental		Grupo de control	
	fi	%	fi	%
Deficiente [1.0 ; 1.4]	0	0%	18	50%
Regular [1,5 ; 2.4]	12	33%	17	47%
Sobresaliente [2.5 ; 3.0]	24	67%	1	3%
Total	36	100%	36	100%

Fuente: Posprueba
Elaboración: Los testistas

Figura Nº 06: Resultados generales comparativos de la posprueba de los grupos experimental y de control respecto al desarrollo de las habilidades de coordinación básica.



Fuente: Tabla Nº 19
Elaboración: Los testistas

Comentario

La tabla y figura muestran resultados comparativos de las observaciones de la posprueba de los grupos experimental y de control respecto al desarrollo de habilidades de coordinación básica, del cual se resalta lo siguiente:

En el grupo experimental, el 67% se ubicó en la escala de **sobresaliente**, el 33% en **regular** y ninguno en **deficiente** con tendencia a seguir avanzando hacia escalas superiores de calificación. En el grupo de control el 50% se ubicó en la escala de **deficiente**, el 47% en **regular** y el 3% en **sobresaliente** con tendencia a seguir en las mismas escalas de calificación. Lo mostrado revela que después de la aplicación de juegos recreativos los niños y niñas del grupo experimental mostraban haber mejorado las condiciones locomotrices y no locomotrices.

4.3. PRUEBA DE HIPÓTESIS

La prueba de hipótesis es un procedimiento que permitirá dar más consistencia científica de acuerdo a los resultados, previamente se hizo la prueba de normalidad.

4.3.1 PRUEBA DE NORMALIDAD

A. Descripción y análisis de normalidad de los datos sobre el desarrollo de la coordinación básica.

1°. Planteo de hipótesis (para el análisis de normalidad)

H_0 : Las observaciones (datos obtenidos) se ajustan a una distribución aproximadamente normal.

H_a : Las observaciones (datos obtenidos) no se ajustan a una distribución aproximadamente normal.

2°. Nivel de significancia: $\alpha = 0,05$

3°. Estadístico de prueba: Método de Shapiro Wilk

3.1 Valor de significación de normalidad de las puntuaciones generales del desarrollo de la coordinación básica en la posprueba.

Tabla N° 12

Pruebas de normalidad^a

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Puntuación general de la variable dependiente	,147	36	,200*	,956	36	,079

a. Posprueba = Grupo experimental

3.2 Valor de significación de normalidad de las puntuaciones generales de las dimensiones del desarrollo de la coordinación básica de la posprueba del grupo experimental

De forma similar se obtuvo los valores de significancia según

Shapiro Wilk para verificar la normalidad de las puntuaciones de las

dimensiones correspondientes a la variable dependiente en la posprueba.

Tabla N° 13
Pruebas de normalidad^a
Grupo experimental según dimensiones

	Kolmogorov-Smirnov ^b			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Dimensión 1	,179	36	,055	,935	36	,127
Dimensión 2	,176	36	,062	,950	36	,092

a. Posprueba GE

De forma similar que las puntuaciones generales de la variable dependiente, los valores de la prueba de normalidad de las dimensiones son mayores que el nivel de significancia 0,05, en consecuencia, también se aproximan a una distribución normal y permite realizar una prueba paramétrica para los distintos casos.

4.3.2 CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

4.3.2.1 Contrastación de la hipótesis general

a) Formulación de hipótesis

H₀: Los juegos recreativos no influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades de coordinación básica en los niños del segundo grado de educación primaria de la I.E. Leoncio Prado de Huánuco, 2019.

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

H₁: Los juegos recreativos influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades de coordinación básica en los

niños del segundo grado de educación primaria de la I.E. Leoncio Prado de Huánuco, 2019.

$$H_1: \mu_e > \mu_c$$

Donde:

H_0 = Hipótesis nula

H_1 = Hipótesis alternativa

b) Determinación de la prueba

Según los datos trabajados se concluye que tiene una distribución unilateral, por constatar una sola probabilidad.

c) Nivel de significancia

Con un 5% de significancia y de confiabilidad de 95%.

d) Distribución muestral

Manifiesta un valor grande $n_1 \geq 30$ y $n_2 \geq 30$. En consecuencia por las características se hizo uso de la distribución normal Z, aplicando la prueba acerca de dos medias con varianzas S_1^2 y S_2^2 conocidas.

e) Determinación del valor de los coeficientes críticos

El valor de la **Z** crítico para el 95% de confiabilidad unilateral es 1,64.

f) Cálculo del estadístico de la prueba

Se calculó el estadístico de la prueba con los datos que se tiene

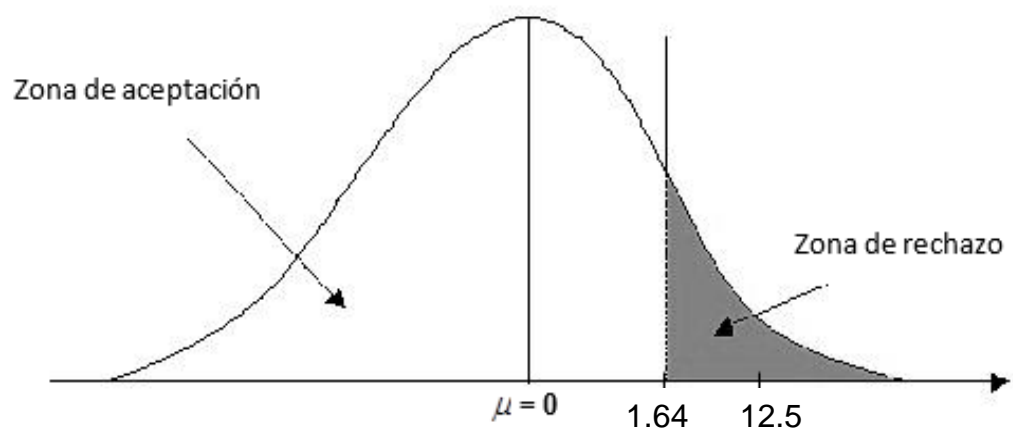
mediante la siguiente fórmula:
$$Z = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

DATOS POSTEST	
Grupo experimental	Grupo de control
$\bar{X}_1 = 2.5$	$\bar{X}_2 = 1.5$
$S_1^2 = 0.09$	$S_2^2 = 0.14$
$n_1 = 36$	$n_2 = 36$

Entonces:
$$Z = \frac{2.5 - 1.5}{\sqrt{\frac{0.09}{36} + \frac{0.14}{36}}}$$
,

luego: **Z = 12,51**

g) Gráfico y toma de decisiones



Como el valor de $Z = 12.51$ es mayor respecto a Z crítica $Z_c = 1.64$, en efecto se refuta la hipótesis nula y se reconoce que el

promedio de los datos obtenidos en el grupo de intervención es mayor que el grupo sin intervención, en consecuencia, se ratifica que los juegos tienen un efecto de gran significancia en el logro de habilidades de coordinación básica de la muestra respectiva.

4.3.2.1 Contrastación de las hipótesis específicas

De forma similar que el procedimiento para la contrastación de la hipótesis general se tiene resultados que permiten contrastar las hipótesis específicas.

Prueba de la hipótesis específica 1

a) Formulación de hipótesis

H₀: Los juegos recreativos no influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades locomotrices.

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

H₁: Los juegos recreativos influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades locomotrices.

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

Donde:

H₀ = Hipótesis nula

H₁ = Hipótesis alternativa

b) Determinación de la prueba

Se manifiesta que la prueba es unilateral con inclinación derecha, ya que trató de probar una probabilidad

c) Determinación de significancia

En el estudio se trabajó con un nivel del 5% y de confiabilidad de 95%.

d) Distribución de la prueba

Se muestra una evidencia grande $n_1 \geq 30$ y $n_2 \geq 30$. En consecuencia por las características se hizo uso de la distribución normal Z, aplicando la prueba acerca de dos medias con varianzas S_1^2 y S_2^2 conocidas.

e) Determinación del valor de los coeficientes críticos

El valor de la Z crítico para el 95% de confiabilidad unilateral es 1,64.

f) Cálculo del estadístico de la prueba

Se calculó el estadístico de la prueba con los datos que se tiene

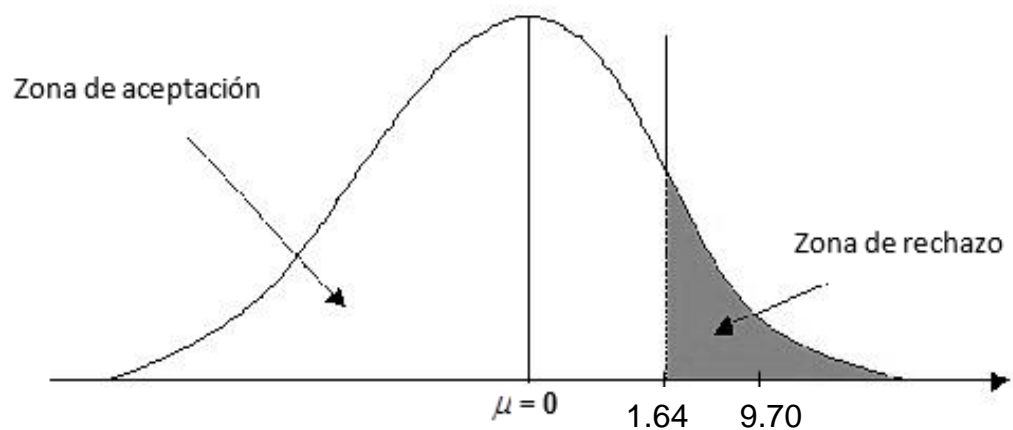
mediante la siguiente fórmula:
$$Z = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

DATOS POSTEST	
Grupo experimental	Grupo de control
$\bar{X}_1 = 2.4$	$\bar{X}_2 = 1.5$
$S_1^2 = 0.11$	$S_2^2 = 0.20$
$n_1 = 36$	$n_2 = 36$

$$\text{Entonces: } Z = \frac{2.4 - 1.5}{\sqrt{\frac{0.11}{36} + \frac{0.20}{36}}},$$

luego: $Z = 9.70$

g) Gráfico y toma de decisiones



Como el valor de $Z = 9.70$ es mayor respecto a Z crítica $Z_c = 1.64$, en efecto se refuta la hipótesis nula y se reconoce que el promedio de los datos obtenidos en el grupo de intervención es mayor que el grupo sin intervención, en consecuencia, se ratifica que los juegos tienen un efecto de gran significancia en el logro de habilidades de coordinación básica de la muestra respectiva.

Prueba de la hipótesis específica 2

a) Formulación de hipótesis

H₀: Los juegos recreativos no influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades no locomotrices.

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

H₁: Los juegos recreativos influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades no locomotrices.

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

Donde:

H₀ = Hipótesis nula

H₁ = Hipótesis alternativa

b) Determinación de la prueba

Según lo previsto se trató de verificar una sola probabilidad y es justamente que se tiene una prueba unilateral.

c) Nivel de significancia

Considerando un nivel del 5% y de confiabilidad del 95%.

d) Distribución muestral

Se determina con valor grande $n_1 \geq 30$ y $n_2 \geq 30$. En consecuencia por las características se hizo uso de la distribución normal Z, aplicando la prueba acerca de dos medias con varianzas S_1^2 y S_2^2 conocidas.

e) Determinación del valor de los coeficientes críticos

El valor de la **Z** crítico para el 95% de confiabilidad unilateral es 1,64.

f) Cálculo del estadístico de la prueba

Se calculó el estadístico de la prueba con los datos que se tiene

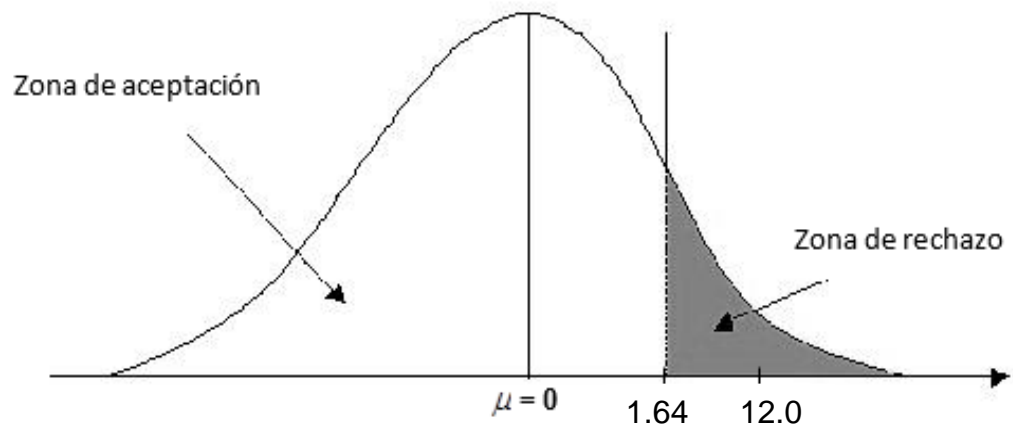
mediante la siguiente fórmula:
$$Z = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

DATOS POSTEST	
Grupo experimental	Grupo de control
$\bar{x}_1 = 2.5$	$\bar{x}_2 = 1.5$
$S_1^2 = 0.10$	$S_2^2 = 0.15$
$n_1 = 36$	$n_2 = 36$

Entonces:
$$Z = \frac{2.5 - 1.5}{\sqrt{\frac{0.10}{36} + \frac{0.15}{36}}}$$
,

luego: **Z = 12.00**

g) Gráfico y toma de decisiones



Como el valor de $Z = 12.00$ es mayor respecto a Z crítica $Z_c = 1.64$, en efecto se refuta la hipótesis nula y se reconoce que el promedio de los datos obtenidos en el grupo de intervención es mayor que el grupo sin intervención, en consecuencia, se ratifica que los juegos tienen un efecto de gran significancia en el logro de habilidades de coordinación básica de la muestra respectiva.

4.4. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

El informe final muestra resultados altamente favorables respecto a la propuesta de juegos recreativos para la mejora de habilidades de coordinación básica en la muestra que corresponde a infantes de primaria. Según la situación problemática se observó limitaciones en el desarrollo de estas habilidades motrices en los niños, ya que en el desarrollo de sus clases presentaban limitaciones y no

coordinaban bien los ejercicios que se proponía en clase, y frente a esta situación se desarrolló esta propuesta a través de juegos y otras actividades en los infantes de la muestra para el logro sistemático de los objetivos propuestos.

Con respecto a los estudios de investigaciones, se presentan resultados en relación a las variables de estudio y muchos de ellos coinciden con los que se arribaron en este informe final, asimismo, se destaca el desarrollo motriz y las habilidades de coordinación motora en infantes de colegios públicos. Es bueno resaltar que los resultados positivos no solo dependen del trabajo de los docentes, ni a la utilización de recursos materiales, sino fundamentalmente al trabajo de los padres de familia desde casa y sobre todo al desarrollo de estimulación temprana de los niños. Por lo dicho, es presente informe final tiene sentido y es trascendente porque favorece y se mejoró significativamente las habilidades de coordinación básica en los infantes del segundo grado de formación primaria, ello también gracias al desarrollo de talleres de juegos diversos.

Los referentes teóricos se fundamentan en la teoría de Vygotsky, ya que él manifiesta que el aprendizaje se logra bajo un desarrollo socio cultural y en grupos masivos, y es así de esa manera que se logró el objetivo previsto en la investigación, ya que se aplicó las actividades lúdicas en grupos de trabajo bajo interacciones

significativas tal como lo manifiestan las tablas y figuras de investigación.

En la hipótesis desde el inicio se quiso lograr que los juegos recreativos intervengan en forma reveladora en las habilidades de coordinación básica en los niños de la investigación, el mismo que resultó propicio y de forma positiva, tal como lo evidencia la distribución t de Student con valores de 12,51 que es mayor al valor crítico de 1,64, manifestando que se rechaza la hipótesis nula y por consiguiente valorar los resultados obtenidos y en consecuencia afirmar que la propuesta de juegos recreativos influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades de coordinación básica en los niños del segundo grado de primaria de la I.E. Leoncio Prado.

CONCLUSIONES

1. Según el valor calculado de $t = 12,51$ es mayor que $t = 1,64$; que se encuentra en una zona crítica, se valida que la aplicación de los juegos recreativos como influencia elocuente en la mejora de las habilidades de coordinación básica en el ámbito que corresponde.
2. Se estableció que el desarrollo de las habilidades de coordinación básica al inicio se encontraba en un nivel de partida o base y termino de aplicación de los juegos recreativos supero dicho nivel en el ámbito que corresponde, con escalas de regular y sobresaliente.
3. Se comprobó que la propuesta de juegos recreativos tiene una influencia elocuente en el desarrollo de habilidades locomotrices en el ámbito que corresponde, con escalas de regular y sobresaliente.
4. Se comprobó que la propuesta de juegos recreativos tiene una influencia elocuente en el desarrollo de habilidades no locomotrices en el ámbito que corresponde, con escalas de regular y sobresaliente.

SUGERENCIAS

1. A los profesionales de la educación física, a valorar el área desde el patio escolar e involucrar permanentemente a los niños a desarrollar trabajos de su esquema corporal, motriz, coordinaciones y otras dimensiones del ser humano.
2. A los universitarios de la carrera profesional de educación física, a comprometerse y dedicarse a profundidad a los estudios de investigación en temas de aprendizaje y desarrollo motor de los niños y jóvenes del Perú profundo.
3. A nuestros padres de la patria chica, a gestionar recursos y mayor presupuesto para la educación física y fortalecer la labor sacrificada de docentes y alumnos practicantes de esta especialidad hermosa como es la educación física.
4. A los tutores de los niños y niñas del Perú, a seguir queriendo y amando a sus hijos y sobre todo acompañarlos en actividades al aire libre en busca de una mejora postural y mejor condición física para su salud y ser mejores personas, ante todo.

REFERENCIAS

- BARRIENTOS GUTIÉRREZ, Pedro (2006). La Investigación Científica Enfoques Metodológicos. Ediciones UGRAPH S.A.C. Lima – Perú.
- Cobos, P. (2006); *El desarrollo psicomotor y sus alteraciones*. Manual práctico para evaluarlo y favorecerlo. Madrid: Pirámide.
- DURIVAGE, Johanne (2010), Educación y Psicomotricidad. Editorial Trillas, segunda edición. México.
- FLOR, Iván; GÁNDARA, Cristina; REVELO, Javier (2005). Manual de educación Física-Deportes y Recreación por edades. Cultural S.A.
- Fonseca, Vida. (1996); Estudio y Génesis de la Psicomotricidad. Barcelona: INDE
- Franco, F. (2005); El desarrollo de habilidades motrices básicas en educación inicial.
- GARDNER, Howard (1993). La Teoría de la Inteligencias Múltiples. Estados Unidos.
- Loria, E. (2019) Motricidad básica para atletas jóvenes. Editorial Edinexo: Costa Rica.
- HERNANDEZ SAMPIERI, Roberto Fernández Collado, Carlos y Baptista Lucio, Pilar (2006). Metodología de la investigación, cuarta edición. México.
- JUSTO MARTINEZ, EDUARDO. (2014) Desarrollo psicomotor en educación infantil. Bases para la intervención en psicomotricidad. Universidad Almería, pp 141
- Jiménez y Jiménez de la Calle (2011) Psicomotricidad teoría y programación. Ediciones Wolters. Madrid: España.

- Molina, D, (1970); *La coordinación Visomotora y dinámica manual Del niño infra dotado*. Edición Aumentada. Editorial losada S.A. Buenos Aires.
- SARLÉ Patricia y otros (2008). Enseñar en Clave de Juego. Enlazando Juegos y Contenidos. Edición Novedades Educativas 1º edición Argentina.
- SHARIM PAZ, Sarah (1998) El Juego Dramático. Editorial Ltda. Chile.
- MERCADO, Luciano Hernando (2009). Juego y Recreación en Educación. Editorial Brujas, 1º edición Argentina.
- SANCHEZ CARLESSI, Hugo (1998). Metodología y Diseño en la Investigación Científica. Editorial Mantaro: Lima. Perú.
- ALSINA C; Burgues C; Fortuny J; Giménez J; Torra M. (1996). Enseñar matemáticas. Editorial GRA; Barcelona.
- ÁLVAREZ, F. (1988). ¿Por qué nos interesa el juego? Ediciones Paidós, Argentina.
- AUCOUTURIER, B., & MENDEL, G. (2004). ¿Por qué los niños y las niñas se mueven tanto? Ediciones GRAÓ, Barcelona.
- BAROODY, A. (1998). Pensamiento matemático de los niños. Editorial Visor, Madrid.
- CASTAÑER, M. (2001): La educación física en la enseñanza primaria. Barcelona. INDE publicaciones 4ª edición.
- CRAIG, Grace J., Desarrollo psicológico, p. 214.
- DEFONTAINE, J. (1978). 1978. Manual de reeducación psicomotriz. Primer año. Barcelona: Editorial Médica y Técnica.

ANEXOS



**MATRIZ DE
CONSISTENCIA**

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES DE COORDINACIÓN BÁSICA EN LOS NIÑOS DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. “LEONCIO PRADO” DE HUÁNUCO, 2019.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES				
			VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO	METODOLOGÍA
<p>PROBLEMA GENERAL ¿En qué medida los juegos recreativos influyen en el desarrollo de las habilidades de coordinación básica en los niños del segundo grado de educación primaria de la I.E. Leoncio Prado de Huánuco, 2019?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS d) ¿Cuál es el nivel de desarrollo de las habilidades de coordinación básica al iniciar y finalizar la aplicación de los juegos recreativos? a) ¿En qué medida los juegos recreativos influyen en el desarrollo de las habilidades locomotrices? c) ¿En qué medida los juegos recreativos influyen en el desarrollo de las habilidades no locomotrices?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar en qué medida los juegos recreativos influye en el desarrollo de las habilidades de coordinación básica en los niños del segundo grado de educación primaria de la I.E. Leoncio Prado de Huánuco, 2019.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS d) Determinar el nivel de desarrollo de las habilidades de coordinación básica al iniciar y finalizar la aplicación de los juegos recreativos. a) Comprobar en qué medida los juegos recreativos influye en el desarrollo de las habilidades locomotrices. b). Comprobar en qué medida los juegos recreativos influye en el desarrollo de las habilidades no locomotrices.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL Los juegos recreativos influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades de coordinación básica en los niños del segundo grado de educación primaria de la I.E. Leoncio Prado de Huánuco, 2019.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS a) Los juegos recreativos influye significativamente en el desarrollo de las habilidades locomotrices. b).Los juegos recreativos influye significativamente en el desarrollo de las habilidades no locomotrices.</p>	<p>V.I. Juegos Recreativos</p>	<p>Planificación</p> <p>Organización</p> <p>Ejecución</p> <p>Control y Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Planifica actividades con situaciones significativas • Promover interés por la Psicomotricidad Infantil • Identifica los grupos experimental y control • Organiza los juegos y grupos • Aplica las sesiones de clase interactivas • Aplicación de estrategias interactivas • Realiza la evaluación diagnóstica • Realiza la evaluación sumativa • Indicadores de logro 	<p>Sesiones de aprendizaje significativas</p>	<p>*Población: *Muestra : *Tipo de Investigación</p> <p>*Diseño de Investigación: Cuasi experimental de dos grupos aleatorizados con pre prueba y post prueba</p> <p>* Técnicas 1.Para Acopio de datos: Observación y fichas 2.Instrumentos de Recolección de datos: Pruebas educativas 3.Para el Procesamiento de Datos: Codificación y tabulación de datos. 4. Para el Análisis e Interpretación de Datos: Estadística descriptiva e inferencial para cada variable 5.Para la Presentación de Datos: Cuadros, tablas estadísticas y gráficos 6. Para el Informe Final: reglamento de la Facultad de Ciencias de la Educación.</p>
			<p>V.D. Habilidades de coordinación básica</p>	<p>Locomotrices</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Caminar • Correr • Saltar • Galopar • Deslizarse • Rodar • Pararse • Trepas • Botar 	<p>Lista de Cotejo</p>	

					<ul style="list-style-type: none">• Esquivar• Caer• Subir• Bajar		
				No locomotrices	<ul style="list-style-type: none">• Equilibrio• Inclinarsse• Girar• Empujar• Levantar• Tracciones.		

INSTRUMENTOS



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN DE HUÁNUCO
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA



LISTA DE COTEJO

PARA EVALUAR LAS HABILIDADES DE COORDINACIÓN BÁSICA

APELLIDOS Y NOMBRES: _____

FECHA: _____ **LUGAR:** _____

DIMENSIONES	N°	ÍTEMS	VALORACIÓN		
			SOBRESALIENTE	REGULAR	DEFICIENTE
LOCOMOTRICES	1	Camina según el ritmo del tambor en diferentes direcciones.			
	2	Corre en zigzag luego de escuchar el sonido del tambor y un silbato			
	3	Realiza saltos de profundidad luego de una carrera a ritmo lento.			
	4	Practica saltos de galope sorteando aros en los juegos de persecución.			
	5	Juega con sus compañeros al aire libre y realiza rodamientos laterales antes de una competencia.			
	6	Sigue la secuencia del ejercicio y juego con ritmo y sincronización.			
	7	Se ejercita libremente mediante los juegos motores orientando su propio cuerpo.			
	8	Camina lento siguiendo una trayectoria determinada y se desliza para mostrar el juego minado.			
	9	Rebota la pelota de voleibol al desplazarse en zigzag y luego encesta al aro como juego de competencia.			
	10	Realiza el juego de persecución en diferentes direcciones y esquiva al compañero.			
	11	Tiene control de su cuerpo al subir y bajar sobre el taburete cuando realiza juegos de la estatua.			
NO Locomotrices	12	Inclina su cuerpo a los lados derecha e izquierda manteniendo su postura cuando mueve cintas			
	13	Inclina su cuerpo hacia adelante y antes de caer mueve un pie y controla su cuerpo.			
	14	Opta la posición estática del vuelo de un ave sin caerse y como juego de estatua.			
	15	Realiza juegos de diferentes tipos de estatuas controlando su equilibrio y postura corporal.			
	16	Gira su cuerpo sobre la colchoneta en el juego del cuerpo rápido			
	17	Realiza juegos de tracción en parejas sin mover los pies			
	18	Empujan a un compañero a ambos lados como estatua manteniendo su equilibrio y postura			
	19	Se levanta y baja con apoyo de un pie como estatua sin caerse			
	20	Realiza tracciones en parejas con variantes corporales.			

VALORACIÓN

- ▼ Sobresaliente: 2 - 3
- ▼ Regular: 1 - 2
- ▼ Deficiente: 0 - 1



**DOCUMENTOS
ADMINISTRATIVOS**



PERÚ

Ministerio
de Educación

DRE Huánuco

UGEL
Huánuco

GUE "Leoncio
Prado"- Primaria



"Año de la Lucha contra la corrupción y la Impunidad"

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE PROYECTO

Quien suscribe, el Subdirector de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar "Leoncio Prado" nivel primario, de Huánuco; **hace constar:**

Que, los señores **TARAZONA URBANO, DAMIAN OSCAR**, con DNI N° 41661631; **VELA DURAN, OMAR WILKER**, CON DNI N° 45744947 **COZ BARTOLO, ALI HAROLD** con DNI N° 45382119, alumnos de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Carrera Profesional de Educación Física, de la Universidad Nacional "Hermilio Valdizán" de Huánuco; han realizado la aplicación de su proyecto de tesis "**Juegos recreativos para desarrollar las habilidades de coordinación básica en los niños de segundo grado del nivel primaria de la I. E. Gran Unidad Escolar Leoncio Prado de Huánuco, 2019.**" Desde el 18 de noviembre hasta el 10 de diciembre del 2019. Demostrando durante su ejecución responsabilidad, puntualidad, dominio teórico y práctico en la materia, así como eficiencia en el trabajo ejecutado.

Se expide la presente a solicitud de la parte interesada, para los fines que estime por conveniente.

Huánuco, 11 de diciembre del 2019



FAST/DG
JCAC/SD
CC/ARCH

Creado el 25 de febrero de 1828 – Inicia sus labores el 24 de mayo de 1829

Dirección: Jirón General prado N° 411

CÓDIGO MODULAR: 0288787

Teléfono: 062- 516675 Celular: 962909464

**TRATAMIENTO
EXPERIMENTAL**



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS.:

ÁREA	Educación Física	FECHA	18/11/19
GRADO Y SECCIÓN	2 A	DURACIÓN	90 minutos
I.E.	Leoncio Prado HUÁNUCO		
INVESTIGADORES	Damian Oscar TARAZONA URBANO Omar Wilker VELA DURAND Ali Harold COZ BARTOLO		
ENFOQUE TRANSVERSAL	Orientación al bien común		

II.- TÍTULO: Juego y me divierto.

III.- PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Al culminar la sesión de aprendizaje los niños y niñas estarán en condiciones de demostrar sus habilidades y destrezas en actividades recreativas al aire libre.

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	Crea y aplica estrategias y tácticas.	Participa en juegos recreativos diversos al aire libre, disfrutando de su práctica.

IV.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

SECUENCIAS PEDAGÓGICAS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente reúne a todos los niños en círculo en un lugar del patio; les da la bienvenida y los motiva para los trabajos que van a realizar. ➤ Los niños orientados por el docente, reflexionan y dialogan sobre las principales dificultades que tienen durante los trabajos en equipo con sus compañeros dentro y fuera de clase. El docente, los motiva a proponer acuerdos para el trabajo colaborativo. ➤ El docente da a conocer el propósito de la sesión: "Participar en juegos recreativos para fortalecer las ideas realizamos pregunta: ¿Tienen algún tipo de juego de su preferencia?, ¿conocen las reglas de juego de sus preferencia?, ¿conocen otras formas de recrearse?" ➤ Realizan el juego El Fantasma. Con música de fondo, los alumnos se mueven y bailan libremente por todo el espacio. Al parar la música, se tumban en el suelo y se echan a dormir cerrando los ojos. En ese momento, el profesor tapará con una sábana o tela a uno de los niños. Después preguntará: "¿Quién es el Fantasma?". El resto de niños se levantan e intentan adivinar qué compañero es "El Fantasma". ➤ Luego realizan la activación fisiológica como también movimientos articulares y musculares. ➤ El docente plantea: ¿Qué juegos de competencia podemos realizar durante las clases? 	15
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente recomienda a los niños que pongan mucha atención a las diferentes actividades al aire libre. ➤ El docente entrega a cada niño una lata de leche para poder trasladar sobre la cabeza de un lugar a otro y gana el que llega primero. 	60



	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente forma grupo de dos estudiantes y entrega una sogas para realizar la competencia de fuerza y luego la competencia es en equipos. ➤ Los niños conforman equipos para realizar carrera de tres pies con la sogas atados. ➤ En equipos los niños participan en la carrera de carretilla, cangrejos, canguros, etc. ➤ Los niños realizan competencia trasladando llantas. ➤ Motivar a los niños a incorporar otras competencias y deben proponer reglas. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ejercicios de soltura y respiración: ➤ Los niños, con asesoría del docente reflexionan sobre las actividades realizadas con sus compañeros. ➤ El docente pregunta a los niños: ¿Cómo se sintieron al realizar las actividades?, ¿Qué sintieron al participar en las actividades?, ¿Qué reglas se deben añadir durante las actividades? ¿Para qué les sirve lo que aprendieron hoy? ¿En qué momento de cada día pueden practicarlo? ¿Por qué será importante esto? ➤ Los niños responden en diálogo con el docente. ➤ El docente resuelve las preguntas que surgen, felicita las actitudes positivas evidenciadas durante la sesión e invita a los niños a realizar su aseo personal, en orden y con respeto 	15

V.- EVALUACIÓN

<i>DESEMPEÑO</i>	<i>EVIDENCIAS</i>	<i>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</i>
Participa en juegos recreativos diversos al aire libre, disfrutando de su práctica.	Conoce las posturas, participa en actividades locomotrices y conoce los beneficios de la salud	Lista de cotejo

VI.- ANEXOS

<i>MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR</i>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aros. ✓ Latas de leche. ✓ Sogas. ✓ Conos. ✓ Tela.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

DATOS INFORMATIVOS.

ÁREA	Educación Física	FECHA	19/11/19
GRADO Y SECCIÓN	2° "A"	DURACIÓN	90 minutos
I.E.	Leoncio Prado HUÁNUCO		
INVESTIGADORES	Damian Oscar TARAZONA URBANO Omar Wilker VELA DURAND Ali Harold COZ BARTOLO		
ENFOQUE TRANSVERSAL	Orientación al bien común		

II.- TÍTULO: Juego y me divierto

III.- PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Al término de la sesión de aprendizaje los niños y niñas estarán en condiciones de experimentar las manifestaciones motrices al aire libre.

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	Crea y aplica estrategias y tácticas.	Explora y experimenta al "aire libre" manifestaciones locomotrices y no locomotrices, valorando la actividad física en un medio natural.

IV.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

SECUENCIAS PEDAGÓGICAS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente reúne a todos los niños en círculo en un lugar del patio; les da la bienvenida y los motiva para los trabajos que van a realizar. ➤ Los niños orientados por el docente, reflexionan y dialogan sobre las principales dificultades que tienen durante los trabajos en equipo con sus compañeros dentro y fuera de clase. El docente, los motiva a proponer acuerdos para el trabajo colaborativo. ➤ El docente da a conocer el propósito de la sesión: "Participar en juegos recreativos para fortalecer las ideas realizamos pregunta: ¿conocen el juego de buscar la casa?, ¿conocen las reglas de juego de sus preferencia?, ¿conocen otras formas de recrearse?" ➤ Realizan el juego pisar las sombras: los alumnos se mueven y trotan en diferentes direcciones y cada uno tratará de pisar las sombras de los diferentes compañeros y a su vez evitar que los demás pisen sus sombras tratando de moverse y esquivar. Gana el juego el niño que pisa la mayor cantidad de sombras. ➤ Luego realizan los la activación fisiológica como también movimientos articulares y musculares. Trotes, saltos, giros, etc. ➤ El docente plantea: ¿Qué juegos de competencia podemos realizar durante las clases? 	15
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente recomienda a los niños que pongan mucha atención a las diferentes actividades de recreativas. ➤ El docente entrega a cada niño una tiza y ellos dibujan en diferentes partes de la losa su casa que será una figura geométrica. El juego se inicia cuando el docente al sonido del 	60



	<p>silbato todos trotan en diferentes direcciones y cuando escuchan la palabra un, dos, tres CASA todos rápidamente volverán a sus casas. El que se queda sin casa realizara una dinámica o bailara. El que dirige ingresara a una casa cualquiera.</p> <p>➤ JUEGO: OLA MARINA, Todo el grupo formado en círculo y sentado: Se elige a un niño para que dirija el juego en el medio. Este cada vez que diga olas a la derecha todo el grupo tendrá que inclinarse hacia su derecha, y cuando diga olas a la izquierda lo hará para su izquierda. Al momento que diga TEMPESTAD todo el grupo sale de su lugar en busca de otra casa que será un lugar de otro compañero. Pierde el que se queda sin casa y llega último.</p> <p>➤ Motivar a los niños y monitoreo constante.</p>	
CIERRE	<p>➤ Ejercicios de soltura y respiración:</p> <p>➤ Los niños, con asesoría del docente reflexionan sobre las actividades realizadas con sus compañeros.</p> <p>➤ El docente pregunta a los niños: ¿Cómo se sintieron al realizar las actividades?, ¿Qué sintieron al participar en las actividades?, ¿Qué reglas se deben añadir durante las actividades? ¿Para qué les sirve lo que aprendieron hoy? ¿En qué momento de cada día pueden practicarlo? ¿Por qué será importante esto?</p> <p>➤ Los niños responden en diálogo con el docente.</p> <p>➤ El docente resuelve las preguntas que surgen, felicita las actitudes positivas evidenciadas durante la sesión e invita a los niños a realizar su aseo personal, en orden y con respeto</p>	15

V.- EVALUACIÓN

INDICADORES	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Explora y experimenta al "aire libre" manifestaciones locomotrices y no locomotrices, valorando la actividad física en un medio natural.	Adecua su juego de su comunidad, conoce las actividades locomotrices y no locomotrices.	Lista de cotejo

VI.- ANEXOS

MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aros. ✓ Latas de leche. ✓ Sogas. ✓ Conos. ✓ Pelotitas.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

DATOS INFORMATIVOS.

ÁREA	Educación Física	FECHA	20/11/19
GRADO Y SECCIÓN	2° A	DURACIÓN	90 minutos
I.E.	Leoncio Prado HUANUCO		
INVESTIGADORES	Damian Oscar TARAZONA URBANO Omar Wilker VELA DURAND Ali Harold COZ BARTOLO		
ENFOQUE TRANSVERSAL	Orientación al bien común.		

II.- TÍTULO: Juego y me divierto.

III.- PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Al terminar la sesión de aprendizaje los niños y niñas estarán en condiciones de reconocer el hecho de ganar o perder como su elemento propio del juego.

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	Crea y aplica estrategias y tácticas.	Reconoce el hecho de ganar o perder como su elemento propio del juego, mejorando sus habilidades locomotrices.

IV.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

SECUENCIAS PEDAGÓGICAS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente reúne a todos los niños en círculo en un lugar del patio; les da la bienvenida y los motiva para los trabajos que van a realizar. ➤ Los niños orientados por el docente, reflexionan y dialogan sobre las principales dificultades que tienen durante los trabajos en equipo con sus compañeros dentro y fuera de clase. El docente, los motiva a proponer acuerdos para el trabajo colaborativo. ➤ El docente da a conocer el propósito de la sesión: "Reconoce el hecho de ganar o perder como su elemento propio del juego; para fortalecer las ideas realizamos pregunta: ¿Tienen algún tipo de juego de su preferencia?, ¿Cómo se sienten al momento de perder durante el juego?, ¿Respetan las reglas de juego?" ➤ Realizan el juego QUIEN LLEVA LA SERPIENTE: Juego de persecución. Un niño arrastra una serpiente (cuerda); tratando de alcanzar a los demás y los demás escapan por diferentes direcciones. La cuerda solo toca los pies. Niño que es tocado cambia de roles. ➤ Luego realizan los la activación fisiológica como también movimientos articulares y musculares. Trotes, saltos, elongaciones, giros, lanzamientos, balanceos, piques, zig zageo. 	15
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente recomienda a los niños que pongan mucha atención a las diferentes actividades de recreativas. ➤ El docente propone el siguiente juego: DERRIBAR CONOS. Con pelotas de plástico o similares. La clase se divide en dos grupos separados en 10 metros, en fila detrás de una línea. Y en medio de los dos grupos hay una fila de conos. A la señal intentan derribar 	60



	<p>conos lanzando con las pelotas y enviarlos al campo del equipo contrario. Cuando se derriba el último cono se cuenta cuantos hay en un campo y cuantos en otro equipo. El equipo que tenga menos conos en su campo gana el juego. Como regla se lanza detrás de la línea.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los niños conforman equipos para realizar carrera de tres pies con la soga atados. ➤ Los niños realizan competencia trasladando conos ida y vuelta. ➤ Motivar a los niños a incorporar otros juegos de competencias y deben proponer reglas. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ejercicios de soltura y respiración: ➤ Los niños, con asesoría del docente reflexionan sobre las actividades realizadas con sus compañeros. ➤ El docente pregunta a los niños: ¿Cómo se sintieron al realizar las actividades?, ¿Qué sintieron al participar en las actividades?, ¿Qué reglas se deben añadir durante las actividades? ¿Para qué les sirve lo que aprendieron hoy? ¿En qué momento de cada día pueden practicarlo? ¿Por qué será importante esto? ➤ Los niños responden en diálogo con el docente. ➤ El docente resuelve las preguntas que surgen, felicita las actitudes positivas evidenciadas durante la sesión e invita a los niños a realizar su aseo personal, en orden y con respeto 	15

V.- EVALUACIÓN

<i>DESEMPEÑO</i>	<i>EVIDENCIAS</i>	<i>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</i>
Reconoce el hecho de ganar o perder como su elemento propio del juego.	Conoce su postura, hábitos de higiene y una alimentación saludable	Lista de cotejo

VI.- ANEXOS

<i>MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR</i>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aros. ✓ Latas de leche. ✓ Sogas. ✓ Conos. ✓ Pelotas



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

DATOS INFORMATIVOS.

ÁREA	Educación Física	FECHA	21/11/19
GRADO Y SECCIÓN	2° "A"	DURACIÓN	90 minutos
I.E.	Leoncio Prado HUÁNUCO		
INVESTIGADORES	Damian Oscar TARAZONA URBANO Omar Wilker VELA DURAND Ali Harold COZ BARTOLO		
ENFOQUE TRANSVERSAL	De derechos		

II.- TÍTULO: Conociendo las posturas del cuerpo.

III.- PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Al culminar la sesión de aprendizaje los niños y niñas estarán en condiciones de evaluar su postura y la de sus compañeros utilizando ejercicios y juegos recreativos.

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	Crea y aplica estrategias y tácticas.	Evalúa su postura y la de sus compañeros utilizando ejercicios y juegos recreativos.

IV.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

SECUENCIAS PEDAGÓGICAS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente reúne a todos los niños en círculo en un lugar del patio; les da la bienvenida y los motiva para los trabajos que van a realizar. ➤ Los niños orientados por el docente, reflexionan y dialogan sobre las su postura y la de sus compañeros dentro y fuera de clase. El docente, los motiva a proponer acuerdos para el trabajo colaborativo. ➤ El docente da a conocer el propósito de la sesión: "Evalúa su postura y la de sus compañeros; para fortalecer las ideas realizamos pregunta: ¿Qué entiende pos postura adecuada?, ¿Consecuencias de la mala postura? ➤ Realizan el juego PESCADORES. Se delimita el espacio, en la cual dos pescadores se hacen a la mar, mientras todos los demás jugadores son peces y corren libremente por el área de juego. El pez capturado sólo se considera cazado cuando los dos pescadores consigan llevar al jugador atrapado hacia la marca de la que ellos partieron. Desde allí espera a un segundo pez capturado para hacerse a la mar los dos juntos, convirtiéndose en los nuevos pescadores. ➤ Luego realizan los la activación fisiológica como también movimientos articulares y musculares: trotes, giros, saltos, elongaciones. El docente indica la forma correcta de las posturas al momento de correr y jugar. 	15



DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente recomienda a los niños que pongan mucha atención a las diferentes actividades de recreativas con las posturas adecuadas. ➤ El docente plantea el siguiente juego: LA FILA AVANZA. Este juego se organiza con pelotas de voleibol. Se divide a la clase en 4 grupos iguales y cada grupo con una pelota. La separación de entre miembros de cada grupo es de un par de metros. El último que tiene la pelota, comienza a avanzar botando hacia adelante en slalon entre sus compañeros y cuando llega al principio de su fila, le pasa la pelota al último. Este hace lo mismo. El juego acaba cuando todos los miembros de un grupo han hecho el recorrido. ➤ El docente forma grupo de dos estudiantes y entrega una soga para realizar la competencia de fuerza y luego la competencia es en equipos. ➤ Los niños se corrigen entre ellos sobre la buena postura en la ejecución de los juegos. ➤ Motivar a los niños a incorporar otros juegos de competencias y deben proponer reglas. 	60
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ejercicios de soltura y respiración: ➤ Los niños, con asesoría del docente reflexionan sobre las actividades realizadas con sus compañeros. ➤ El docente pregunta a los niños: ¿Cómo se sintieron al realizar las actividades?, ¿Qué sintieron al participar en las actividades?, ¿Cuáles son las posturas adecuadas? ¿Para qué les sirve lo que aprendieron hoy? ¿En qué momento de cada día pueden practicarlo? ¿Por qué será importante esto? ➤ Los niños responden en diálogo con el docente. ➤ El docente resuelve las preguntas que surgen, felicita las actitudes positivas evidenciadas durante la sesión e invita a los niños a realizar su aseo personal, en orden y con respeto 	15

V.- EVALUACIÓN

DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Evalúa su postura y la de sus compañeros utilizando juegos recreativos.	Investiga recursos expresivos, evalúa su postura y conoce sus hábitos alimenticios	Lista de cotejo

VI.- ANEXOS

MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aros. ✓ cintas ✓ pelotas. ✓ mallas.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

DATOS INFORMATIVOS.

ÁREA	Educación Física	FECHA	22/11/19
GRADO Y SECCIÓN	2° "A"	DURACIÓN	90 minutos
I.E.	Leoncio Prado HUÁNUCO		
INVESTIGADORES	Damian Oscar TARAZONA URBANO Omar Wilker VELA DURAND Ali Harold COZ BARTOLO		
ENFOQUE TRANSVERSAL	Orientación al bien común		

II.- TÍTULO: Conociendo nuestro entorno me divierto

III.- PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Al culminar la sesión de aprendizaje los niños y niñas estarán en condiciones de valorar de las actividades recreativas, tradicionales y lúdicas para mejorar su habilidad motriz

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	Crea y aplica estrategias y tácticas.	Conoce y valora de las actividades recreativas, tradicionales y lúdicas para la mejora de sus habilidades motrices.

IV.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

SECUENCIAS PEDAGÓGICAS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente reúne a todos los niños en círculo en un lugar del patio; les da la bienvenida y los motiva para los trabajos que van a realizar. ➤ Los niños orientados por el docente, reflexionan y dialogan sobre actividades recreativas y lúdicas de la comunidad. El docente, los motiva a proponer acuerdos para el trabajo colaborativo. ➤ El docente da a conocer el propósito de la sesión: "conocer actividades recreativas y lúdicas de la comunidad; para fortalecer las ideas realizamos pregunta: ¿Qué juegos de su comunidad conocen y como ayuda al organismo?" ➤ Realizan el juego COGE EL PAÑUELO Y CORRE. Como material se tendrá un pañuelo anudado. Al principio del juego, se entregara un pañuelo anudado a un jugador, el cual será perseguido por el atrapador. Para librarse de ser atrapado debe arrojar el pañuelo a otro jugador; éste saldrá corriendo inmediatamente para no ser atrapado. El jugador que es atrapado cuando posee el pañuelo, o se sale de los límites, pasa a ser atrapador. ➤ Luego realizan los la activación fisiológica como también movimientos articulares y musculares. ➤ El docente plantea: ¿Conoce el juego Kiwi? 	15
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizan el Juego: "Kiwi" se divide en dos grupos de igual número de estudiantes. Primero se forma una torre con tarros de leche vacía. Del primer equipo un estudiante tiene que tumbar con la pelota la torre de tarros, si es que no logra al primer intento continuo su compañero, así sucesivamente hasta que algunos de ellos logren derribar la torre. Luego el equipo contrario trata de golpear con la pelota a los rivales 	60



	<p>evitando que se acerquen a los tarros y formar de nuevo la torre (estudiante que es tocado sale del juego). Si el equipo que lanzo la pelota logra su objetivo (formar la torre), comienza a jugar de nuevo, si el otro equipo logra sacar a todos los adversarios empiezan a lanzar; al equipo que pierde debe realizar carrera de 30 metros y flexión extensión de brazos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ A los niños se les entrega tizas para diagramar el juego de la rayhuela. ➤ A los niños se les entrega el trompo y a las niñas se les entrega yas y ellos proponen reglas del juego a realizar. ➤ A los niños se les entregara sogas y realizaran competencias de salto ➤ Motivar a los niños a proponer los juegos que practica en su comunidad. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ejercicios de soltura y respiración: ➤ Los niños, con asesoría del docente reflexionan sobre las actividades realizadas con sus compañeros. ➤ El docente pregunta a los niños: ¿Cómo se sintieron al realizar las actividades?, ¿Qué sintieron al participar en las actividades?, ¿Para qué les sirve lo que aprendieron hoy? ¿En qué momento de cada día pueden practicarlo? ¿Por qué será importante esto? ➤ Los niños responden en diálogo con el docente. ➤ El docente resuelve las preguntas que surgen, felicita las actitudes positivas evidenciadas durante la sesión e invita a los niños a realizar su aseo personal, en orden y con respeto 	15

V.- EVALUACIÓN

DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Conoce y valora de las actividades recreativas, tradicionales y lúdicas para la mejora de sus habilidades motrices.	Conoce hábitos posturales, alimentos nutritivos, higiénicos y habilidades motrices.	Lista de cotejo

VI.- ANEXOS

MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conos, platillos ✓ Aros, silbato ✓ Tarjeta de frutas ✓ pañuelo



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06

DATOS INFORMATIVOS.

ÁREA	Educación Física	FECHA	04/12/19
GRADO Y SECCIÓN	2° "A"	DURACIÓN	90 minutos
I.E.	Leoncio Prado HUÁNUCO		
INVESTIGADORES	Damian Oscar TARAZONA URBANO Omar Wilker VELA DURAND Ali Harold COZ BARTOLO		
ENFOQUE TRANSVERSAL	Orientación al bien común.		

II.- TÍTULO: Juego y me divierto.

III.- PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Al culminar la sesión de aprendizaje los niños y niñas estarán en condiciones de identificar, modificar y aplicar las reglas de juegos populares para perfeccionar el juego según sus inquietudes.

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	Crea y aplica estrategias y tácticas.	Identifica, modifica y aplica las reglas de juegos populares para perfeccionar el juego según sus inquietudes.

IV.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

SECUENCIAS PEDAGÓGICAS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente reúne a todos los niños en círculo en un lugar del patio; les da la bienvenida y los motiva para los trabajos que van a realizar. ➤ Los niños orientados por el docente, reflexionan y dialogan sobre actividades recreativas y lúdicas de la comunidad. El docente, los motiva a proponer acuerdos para el trabajo colaborativo. ➤ El docente da a conocer el propósito de la sesión: "conocer actividades recreativas y lúdicas de la comunidad; para fortalecer las ideas realizamos pregunta: ¿Qué juegos de su comunidad conocen?" ➤ Realizan el juego MORDER LA COLA. Se divide a la clase en dos grupos, en función al número de alumnos, quienes se colocan en filas y se agarran 'por la cintura. Existe un atrapador que intentará alcanzar al último de uno de los grupos; si lo consigue, el atrapado pasa a ser atrapador y el que atrapaba pasa a la cabeza del grupo. Se hará en dos momentos. ➤ Luego realizan la activación fisiológica como también movimientos articulares y musculares. Trotes, saltos, giros, elongaciones, tracciones, balanceos, piques. 	15
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizan el Juego: AEROBITÓN. Se jugará en el patio libre y con un equipo de música. Se colocan todos los alumnos en el centro del patio con mirada al profesor que se ubicara en una parte superior, de forma que los alumnos lo vean. Comienza la música y los alumnos deben seguir los movimientos que haga el profesor. El profesor tratará de variar los movimientos. 	60



	<ul style="list-style-type: none"> ➤ JUEGO: EL RELOJ. Todo el grupo estará sentado en forma de un círculo y con un mismo número cada dos alumnos. Cuando el profesor diga un número, éste deberá pararse y correr de inmediato por detrás de todo el grupo hasta llegar a su lugar. Gana un punto el que llegue primero a su lugar. ➤ A los niños se les entrega pelotas y cada uno lo hace rebotar en diferentes direcciones de la losa deportiva. ➤ Motivar a los niños a proponer los juegos que practica en su comunidad. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ejercicios de soltura y respiración: ➤ Los niños, con asesoría del docente reflexionan sobre las actividades realizadas con sus compañeros. ➤ El docente pregunta a los niños: ¿Cómo se sintieron al realizar las actividades?, ¿Qué sintieron al participar en las actividades?, ¿Para qué les sirve lo que aprendieron hoy? ¿En qué momento de cada día pueden practicarlo? ¿Por qué será importante esto? ➤ Los niños responden en diálogo con el docente. ➤ El docente resuelve las preguntas que surgen, felicita las actitudes positivas evidenciadas durante la sesión e invita a los niños a realizar su aseo personal, en orden y con respeto 	15

V.- EVALUACIÓN

<i>DESEMPEÑO</i>	<i>EVIDENCIAS</i>	<i>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</i>
Identifica, modifica y aplica las reglas de juegos populares para perfeccionar el juego según sus inquietudes.	Selecciona ejercicios y sus consecuencias, reglas de juego y una alimentación adecuada.	Lista de cotejo

VI.- ANEXOS

<i>MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR</i>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aros. ✓ pelotas. ✓ Sogas. ✓ Conos.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07

DATOS INFORMATIVOS.

ÁREA	Educación Física	FECHA	05/12/19
GRADO Y SECCIÓN	2° "A"	DURACIÓN	90 minutos
I.E.	Leoncio Prado HUÁNUCO		
INVESTIGADORES	Damian Oscar TARAZONA URBANO Omar Wilker VELA DURAND Ali Harold COZ BARTOLO		
ENFOQUE TRANSVERSAL	Orientación al bien común.		

II.- TÍTULO: Mejorando mis habilidades a través del juego

III.- PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Al culminar la sesión de aprendizaje los niños y niñas estarán en condiciones de mejorar sus habilidades motrices a través de la práctica de los juegos

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	Crea y aplica estrategias y tácticas.	Ejecuta juegos motores al aire libre para el cuidado de su salud y mejora corporal

IV.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

SECUENCIAS PEDAGÓGICAS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente reúne a todos los niños en círculo en un lugar del patio; les da la bienvenida y los motiva para los trabajos que van a realizar. ➤ Los niños orientados por el docente, reflexionan y dialogan sobre actividades recreativas y lúdicas de la comunidad. El docente, los motiva a proponer acuerdos para el trabajo colaborativo. ➤ El docente da a conocer el propósito de la sesión; para fortalecer las ideas realizamos pregunta: ¿Por qué son importantes los juegos? ➤ Realizan el juego LANGOSTAS Y RANITAS. Se divide a la clase en dos grupos. Langostas y ranitas, que se desplazarán libremente por el campo. Cuando el profesor diga RANITAS o LANGOSTAS, el grupo nombrado perseguirá al otro grupo. Al cabo de un tiempo determinado se contará el número de jugadores atrapados para establecer qué equipo es el ganador. ➤ Luego realizan la activación fisiológica como también movimientos articulares y musculares. Trotes, saltos, giros, elongaciones, tracciones, balanceos, piques. 	15
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizan el Juego: EMPUJONES. La clase se divide en dos grupos, que se colocan enfrentados por parejas detrás de una línea. A la señal, empujan con el hombro a un componente del otro equipo con la intención de llevarlo a su campo. Cuando uno de los dos cruza la línea, dejan de empujar. Al final se cuenta cuantos del otro equipo han logrado desplazar a su componente. El equipo que más desplazamientos haya conseguido obtiene un punto. ➤ JUEGO: EL DRAGÓN CHINO. Se formaran grupos de 6. Cada grupo se formara en columnas todas cogidas de la mano, agachadas y una mano 	60



	<p>entre las piernas. A la orden del profesor todo el grupo sale caminando cogidos de la mano y agachados una cierta distancia ida y vuelta. Gana el grupo que llega primero a su lugar y no se suelte de las manos.</p> <p>➤ Motivar a los niños a proponer los juegos que practica en su comunidad.</p>	
CIERRE	<p>➤ Ejercicios de soltura y respiración:</p> <p>➤ Los niños, con asesoría del docente reflexionan sobre las actividades realizadas con sus compañeros.</p> <p>➤ El docente pregunta a los niños: ¿Cómo se sintieron al realizar las actividades?, ¿Qué sintieron al participar en las actividades?, ¿Para qué les sirve lo que aprendieron hoy? ¿En qué momento de cada día pueden practicarlo? ¿Por qué será importante esto?</p> <p>➤ Los niños responden en diálogo con el docente.</p> <p>➤ El docente resuelve las preguntas que surgen, felicita las actitudes positivas evidenciadas durante la sesión e invita a los niños a realizar su aseo personal, en orden y con respeto</p>	15

V.- EVALUACIÓN

DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Ejecuta juegos motores al aire libre para el cuidado de su salud y mejora corporal.	Selecciona estrategias grupales y creatividad grupal para ganar el juego	Lista de cotejo

VI.- ANEXOS

MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aros. ✓ pelotas. ✓ Sogas. ✓ Conos.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08

DATOS INFORMATIVOS.

ÁREA	Educación Física	FECHA	06/12/19
GRADO Y SECCIÓN	2° "A"	DURACIÓN	90 minutos
I.E.	Leoncio Prado HUÁNUCO		
INVESTIGADORES	Damian Oscar TARAZONA URBANO Omar Wilker VELA DURAND Ali Harold COZ BARTOLO		
ENFOQUE TRANSVERSAL	Orientación al bien común.		

II.- TÍTULO: Juego y me divierto con mis compañeros

III.- PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Al culminar la sesión de aprendizaje los niños y niñas estarán en condiciones de desenvolverse con soltura y seguridad en las actividades motrices

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	Crea y aplica estrategias y tácticas.	Ejecuta juegos recreativos para mejorar sus habilidades de coordinación básica

IV.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

SECUENCIAS PEDAGÓGICAS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente reúne a todos los niños en círculo en un lugar del patio; les da la bienvenida y los motiva para los trabajos que van a realizar. ➤ Los niños orientados por el docente, reflexionan y dialogan sobre actividades recreativas. El docente, los motiva para desarrollar actividades recreativas al aire libre. ➤ El docente da a conocer el propósito de la sesión; para fortalecer las ideas realizamos pregunta: ¿Qué juegos recuerdan para compartir con sus compañeros? ➤ Realizan el juego COGE AL ÚLTIMO DE LA FILA. Los jugadores se disponen formando una fila, agarrándose de la cintura. Denominamos al primer jugador "CABEZA" y al último "COLA". EL juego consiste en que la CABEZA ha de tocar la cola; el resto de los jugadores acompañaran los movimientos de ambos sin deshacer la fila. Si el primero logra atrapar al último, los dos se integran en la parte central de la fila y el juego se reinicia. Pero si la CABEZA no logra, después de un tiempo considerable, atrapar a la COLA, este último pasara a la CABEZA como recompensa, mientras que la CABEZA pasa a la parte central de la fila. ➤ Luego realizan la activación fisiológica como también movimientos articulares y musculares. Trotes, saltos, giros, elongaciones, tracciones, balanceos, piques. 	15
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizan el Juego: LUCHA DE JINETES. Se divide a la clase en parejas (uno hace de caballo y otro hace de jinete, subido a caballito). A la señal, todos saldrán a intentar tirar del caballo al resto de los jinetes mediante empuje, nunca con golpes. Cuando queda únicamente un jinete con su caballo, jinetes y caballos cambian de papeles en la siguiente ronda. 	60



	<p>➤ JUEGO: LA OLLITA. SE forman en tríos a todo el grupo. El juego se inicia en una línea demarcada. Todos los integrantes de tres se desplazan de un lugar a otro. Dos de los integrantes tendrán que llevar al tercero cargándole entre los brazos formando similar a una ollita. Gana el grupo que llega primero a su lugar de partida.</p>	
CIERRE	<p>➤ Ejercicios de soltura y respiración:</p> <p>➤ Los niños, con asesoría del docente reflexionan sobre las actividades realizadas con sus compañeros.</p> <p>➤ El docente pregunta a los niños: ¿Cómo se sintieron al realizar las actividades?, ¿Qué sintieron al participar en las actividades?, ¿Para qué les sirve lo que aprendieron hoy? ¿En qué momento de cada día pueden practicarlo? ¿Por qué será importante esto?</p> <p>➤ Los niños responden en diálogo con el docente.</p> <p>➤ El docente resuelve las preguntas que surgen, felicita las actitudes positivas evidenciadas durante la sesión e invita a los niños a realizar su aseo personal, en orden y con respeto</p>	15

V.- EVALUACIÓN

DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Ejecuta juegos recreativos para mejorar sus habilidades de coordinación básica	Selecciona estrategias grupales y creatividad grupal para ganar el juego	Lista de cotejo

VI.- ANEXOS

MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aros. ✓ pelotas. ✓ Sogas. ✓ Conos.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09

DATOS INFORMATIVOS.

ÁREA	Educación Física	FECHA	09/12/19
GRADO Y SECCIÓN	2° "A"	DURACIÓN	90 minutos
I.E.	Leoncio Prado HUÁNUCO		
INVESTIGADORES	Damian Oscar TARAZONA URBANO Omar Wilker VELA DURAND Ali Harold COZ BARTOLO		
ENFOQUE TRANSVERSAL	Orientación al bien común		

II.- TÍTULO: Mejoro mi coordinación básica a través de los juegos recreativos

III.- PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Al culminar la sesión de aprendizaje los niños y niñas estarán en condiciones de mejorar su coordinación básica.

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	Crea y aplica estrategias y tácticas.	Conoce y valora de las actividades recreativas y demuestra coordinación básica al ejecutarla.

IV.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

SECUENCIAS PEDAGÓGICAS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente reúne a todos los niños en círculo en un lugar del patio; les da la bienvenida y los motiva para los trabajos que van a realizar. ➤ Los niños orientados por el docente, reflexionan y dialogan sobre actividades recreativas y lúdicas de la comunidad. El docente, los motiva a proponer acuerdos para el trabajo colaborativo. ➤ El docente da a conocer el propósito de la sesión: "conocer actividades recreativas y lúdicas de la comunidad; para fortalecer las ideas realizamos pregunta: ¿Les gusta jugar en grupo? ¿cómo debemos comportarnos al jugar con los compañeros? ➤ Realizan el juego NO PISES EL CÍRCULO. Los jugadores forman un círculo tomados de la mano. En su centro se coloca un aro. Mediante tracción, los jugadores intentaran que alguno de ellos toque el aro o el interior del mismo. Una vez conseguido, el círculo se disuelve y el jugador que toco el aro se convierte en atrapador, mientras que el resto de corredores irán hacia la zona de descanso que se encuentra situada a unos quince metros. ➤ Luego realizan los la activación fisiológica como también movimientos articulares y musculares. Trotes, giros, tracciones. 	15
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizan el Juego: CARRERA DE PESTOSOS. Todos los alumnos se quitan las zapatillas y las colocan en un extremo de la losa. En el otro extremo los alumnos hacen equipos de cuatro o cinco alumnos. A la señal, uno de cada equipo va a recuperar una zapatilla; se la pone y vuelve. Así sucesivamente hasta que todos se han puesto una zapatilla; luego comienza de nuevo otra ronda para buscar la segunda zapatilla de cada alumno. Gana el grupo que antes se calce sus zapatillas. 	60



	<ul style="list-style-type: none"> ➤ A los niños se les entrega el trompo y a las niñas se les entrega y as y ellos proponen reglas del juego a realizar. ➤ A los niños se les entregara sogas y realizaran competencias de salto. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ejercicios de soltura y respiración: ➤ Los niños, con asesoría del docente reflexionan sobre las actividades realizadas con sus compañeros. ➤ El docente pregunta a los niños: ¿Cómo se sintieron al realizar las actividades?, ¿Qué sintieron al participar en las actividades?, ¿Para qué les sirve lo que aprendieron hoy? ¿En qué momento de cada día pueden practicarlo? ¿Por qué será importante esto? ➤ Los niños responden en diálogo con el docente. ➤ El docente resuelve las preguntas que surgen, felicita las actitudes positivas evidenciadas durante la sesión e invita a los niños a realizar su aseo personal, en orden y con respeto 	15

V.- EVALUACIÓN

DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Conoce y valora de las actividades recreativas y demuestra coordinación básica al ejecutarla.	Conoce habilidades recreativas y los practica en equipos.	Lista de cotejo

VI.- ANEXOS

MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conos, platillos ✓ Aros, silbato ✓ Tarjeta de frutas ✓ Pelotas.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

DATOS INFORMATIVOS.

ÁREA	Educación Física	FECHA	10/12/19
GRADO Y SECCIÓN	2° "A"	DURACIÓN	90 minutos
I.E.	Leoncio Prado HUÁNUCO		
INVESTIGADORES	Damian Oscar TARAZONA URBANO Omar Wilker VELA DURAND Ali Harold COZ BARTOLO		
ENFOQUE TRANSVERSAL	Orientación al bien común		

II.- TÍTULO: Jugamos en equipo con alegría

III.- PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Al culminar la sesión de aprendizaje los niños y niñas estarán en condiciones de mejorar sus habilidades coordinativas y de interacción.

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	Crea y aplica estrategias y tácticas.	Conoce y ejecuta juegos recreativos al aire libre.

IV.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

SECUENCIAS PEDAGÓGICAS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente reúne a todos los niños en círculo en un lugar del patio; les da la bienvenida y los motiva para los trabajos que van a realizar. ➤ Los niños orientados por el docente, reflexionan y dialogan sobre actividades recreativas y lúdicas de la comunidad. El docente, los motiva a proponer acuerdos para el trabajo colaborativo. ➤ El docente da a conocer el propósito de la sesión: "conocer actividades recreativas y lúdicas al aire libre. ➤ Realizan el juego EL SOL Y LA HELADA. Se designa un perseguidor, que es la HELADA, y un rescatador, que es el SOL. Todos tratan de no ser tocados por la helada; de ser tocados, deben quedar inmóviles inmediatamente, hasta ser salvados por el sol. Transcurrido un tiempo, se cambian los perseguidores por otros dos nuevos. RECURSOS: Los alumnos que permanecen inmóviles se deben de expresar con un gesto de frío, o elevando los dos brazos o colocándose en cuclillas, para que sean identificados por el sol. ➤ Luego realizan los la activación fisiológica como también movimientos articulares y musculares. Trotes, giros, tracciones. 	15
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizan el Juego: LAS CINTAS. Se forman dos equipos que corren libremente por el espacio de juego; se diferencian ambos porque uno de ellos lleva lazo rojo y el otro azules, colocados visiblemente en la parte posterior de la cintura. Los jugadores se perseguirán intentando quitarse la cinta mutuamente. El que pierde la cinta, lo protege con la mano, o sale del campo del juego, queda eliminado. Cuando un jugador recupera una cinta del mismo color que la suya puede devolverla a alguno de sus compañeros que ha sido eliminado para que se reintegre al juego. Gana el equipo que al terminar el juego tiene más cintas. 	60



	<p>RECURSOS. El espacio de juego debe estar adaptado al número de jugadores, no siendo ni excesivamente ancho ni estrecho. El profesor debe de controlar que los jugadores no se protejan las cintas colocadas en la cintura ni que salgan del espacio de juego.</p> <p>➤ A los niños se les entregara sogas y realizaran competencias de salto.</p> <p>VARIANTES: CARRERA de salto en parejas y tríos.</p>	
CIERRE	<p>➤ Ejercicios de soltura y respiración:</p> <p>➤ Los niños, con asesoría del docente reflexionan sobre las actividades realizadas con sus compañeros.</p> <p>➤ El docente pregunta a los niños: ¿Cómo se sintieron al realizar las actividades?, ¿Qué sintieron al participar en las actividades?, ¿Para qué les sirve lo que aprendieron hoy? ¿En qué momento de cada día pueden practicarlo? ¿Por qué será importante esto?</p> <p>➤ Los niños responden en diálogo con el docente.</p> <p>➤ El docente resuelve las preguntas que surgen, felicita las actitudes positivas evidenciadas durante la sesión e invita a los niños a realizar su aseo personal, en orden y con respeto</p>	15

V.- EVALUACIÓN

<i>DESEMPEÑO</i>	<i>EVIDENCIAS</i>	<i>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</i>
Conoce y ejecuta juegos recreativos al aire libre.	Conoce habilidades recreativas y los practica en equipos.	Lista de cotejo

VI.- ANEXOS

MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conos, platillos ✓ Aros, silbato ✓ Tarjeta de frutas ✓ Sogas. ✓ Cintas.

FOTOGRAFIAS



Desarrollando con los niños parte de nuestra propuesta pedagógica de juegos recreativos



Los niños y niñas participando activamente en los ejercicios de calentamiento corporal.



Investigador iniciando con los juegos recreativos al aire libre



Niños desarrollando el juego de carrera de latas



Niños y niñas jugando al aire libre a los juegos de persecución



Investigador evaluando a los niños y niñas de acuerdo a la lista de cotejo diseñada.



Niñas y niños desarrollando trabajos de coordinación para actuar en el juego recreativo.



Investigador y grupo de niños que participaron en las actividades recreativas.



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS



En la ciudad de Huánuco, a los 25 días del mes de del año dos mil veintiuno, 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° RESOLUCIÓN N° 0670-2021-UNHEVAL-FCE/D.de fecha 21 de junio de 2021 , conformados por:

Presidente : Dr. Alejandro LIZANA ZORA

Secretario (a) : Dr. Lolo PEREZ NAUPAY

Vocal : Dr. Hilarión PAUCAR COZ

Con el asesoramiento del Mg.Omar Hans CONTRERAS CANTO; el (la) Bachiller: , Omar Wilker VELA DURAND aspirante al Título de Licenciado (a) en Educación en la Especialidad: Escuela Profesional de Educación Física, dio por iniciado el proceso de sustentación de la tesis titulada: **JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES DE COORDINACIÓN BÁSICA EN LOS NIÑOS DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. "LEONCIO PRADO" DE HUÁNUCO, 2019** a las 18:00 horas y concluyó a las 19:30 horas,

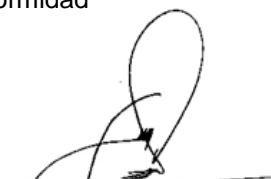
Concluido el proceso de acuerdo al Reglamento de Grados y Títulos, el (la) aspirante obtuvo el siguiente resultado:


		Nota
Deficiente	: (00; 13)	: (_____)
Regular	: (14)	: (_____)
Bueno	: (15; 16)	: (___16___)
Muy Bueno	: (17; 18)	: (_____)
Excelente	: (19; 20)	: (_____)


PROMEDIO : _____16_____ _____Dieciseis_____
(en números) (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
 DNI/N° 22407605


 SECRETARIO
 DNI N° 22514539


 VOCAL
 DNI N° 22719856



CONSTANCIA N°00126-2021-UNHHEVAL-FCE/UI

CONSTANCIA DE APTO DE SIMILITUD

LA DIRECCIÓN DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN:

Hace constar que:

- Damian Oscar TARAZONA URBANO
- Omar Wilker VELA DURAND
- Ali Harold COZ BARTOLO

Autores del borrador de la tesis, titulado:

JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES DE COORDINACIÓN BÁSICA EN LOS NIÑOS DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. “LEONCIO PRADO” DE HUÁNUCO, 2019. Carrera Profesional Educación Física

Han obtenido, un reporte de similitud general del **8%/30%** con el aplicativo **TURNITIN**, porcentaje de similitud permitido, para tesis de pregrado. En consecuencia, es **APTO**.

Se expide la presente constancia, para los fines pertinentes.

Cayhuayna, 29 de diciembre de 2021.



Dr. Zósimo Pedro Jacha Ayala
Director de la Unidad de Investigación
Facultad de Ciencias de la Educación

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN

HUANUCO - PERU

SOLICITO: SUSTENTACIÓN DE LA TESIS DE PRE GRADO EL DIA VIERNES 25 DE JUNIO DEL 2021 A LAS 6:00 PM JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES DE COORDINACIÓN BÁSICA EN LOS NIÑOS DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. "LEONCIO PRADO" DE HUÁNUCO, 2019

AUTORIDAD A QUIEN SE DIRIGE:

DECANO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DATOS DE USUARIO: NOMBRE Y APELLIDOS:

1. DAMIAN OSCAR TARAZONA URBANO
2. OMAR WILKER VELA DURAND
3. ALI HAROLD COZ BARTOLO

Docente, administrativo, alumno, ex alumno, otros (especificar):

EGRESADO

DNI:

41661631
45744947
45382519

CELULAR

913765912
975508537
918573926

Domicilio del usuario

JIRON JUNIN CUADRA 2 HUANUCO

Fundamentos del pedido:

QUE SIENDO EX ALUMNOS DE LA FACULTAD DE CIENCIA DE LA EDUCACIÓN DE LA CARREA ACADÈMICA PREOFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA, HABIENDO CUMPLIDO CON LAS REGLAS QUE EXIGE GRADOS TITULOS PARA LA SUSTENTACION DE LA TESIS PRE GADO.

SOLICITO SUSTENTACIÓN DE TESIS EL VIERNES 25 DE JUNIO DEL 2021. TITULADA "JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES DE COORDINACIÓN BÁSICA EN LOS NIÑOS DEL SEGUNDO GRADO"

DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. "LEONCIO PRADO" DE HUÁNUCO, 2019 POR LO QUE RECURRIMOS A SU DESPACHO EL CUMPLIMIENTO DEL REGLAMENTO DE GRADOS Y TÍTULOS. YA QUE ES UN REQUISITO INDISPENSABLE PARA LA SUSTENTACIÓN Y OBTENCIÓN DEL TÍTULO PROFESIONAL.

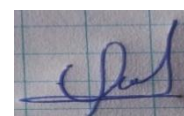
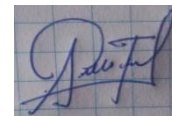
POR LO EXPUESTO: RUEGO A USTED SEÑOR ACCEDER MI PETICIÓN POR SER DE JUSTICIA.

Documentos que se adjuntan:

- Solicitud
- Resolución de miembros del jurado,
- Oficio expedito
- informe de tesis
- copia de Bachilleres,
- copia DNI ampliados y legalizados
- Constancia de pago de no adeudos, Recibo de pago por derecho de título,
- Declaración jurada legalizados,
- fotografías

Lugar y fecha:

HUANUCO 15/06/2021



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



(FORMATO DIGITAL PARA USO DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA)

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN
HUANUCO - PERU

SOLICITO: EXAMEN DE SEGUNDO OPORTUNIDAD DE SUSTENTACIÓN DE TESIS DE PRE GRADO EL DIA VIERNES 23 DE JULIO DEL 2021 A LAS 6:00 PM JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES DE COORDINACIÓN BÁSICA EN LOS NIÑOS DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. "LEONCIO PRADO" DE HUÁNUCO, 2019

AUTORIDAD A QUIEN SE DIRIGE:

DECANO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DATOS DE USUARIO: NOMBRE Y APELLIDOS:

1. DAMIAN OSCAR TARAZONA URBANO

Docente, administrativo, alumno, ex alumno, otros (especificar):

EGRESADO

DNI:

41661631

CELULAR

913765912 - 929583122

Domicilio del usuario

JIRON JUNIN CUADRA 2 HUANUCO

Fundamentos del pedido:

QUE SIENDO EX ALUMNO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA, HABIENDO DESAPROBADO EN LA PRIMERA SUSTENTACION DE TESIS, OBTENIENDO UN PUNTAJE DE 13 DEFICIENTE.

SOLICITO EXAMEN DE SEGUNDO OPORTUNIDAD DE SUSTENTACIÓN DE TESIS EL DIA VIERNES 23 DE JULIO DEL 2021. TITULADA "JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES DE COORDINACIÓN BÁSICA EN LOS NIÑOS DEL SEGUNDO GRADO" DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. "LEONCIO PRADO" DE HUÁNUCO, 2019.

POR LO QUE RECURRO A SU DESPACHO EL CUMPLIMIENTO DEL REGLAMENTO DE GRADOS Y TÍTULOS. YA QUE ES UN REQUISITO INDISPENSABLE PARA OBTENCIÓN DEL TÍTULO PROFESIONAL.

POR LO EXPUESTO: RUEGO A USTED SEÑOR ACCEDER MI PETICIÓN POR SER DE JUSTICIA.

Documentos que se adjuntan:

- FUT
- RESOLUCION DE JURADOS
- OFICIO
- ACTA DE SUSTENTACION DE TESIS
- RECIBO DE PAGO DE SUSTENTACION DE TESIS
- BORRADOR DE TESIS

Lugar y fecha:

HUANUCO 08/07/2021

ANEXO 2
AUTORIZACION PARA PUBLICACION DE TESIS ELECTRONICAS DE
PREGRADO

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

Apellidos y Nombres: **Tarazona Urbano Damian Oscar**

DNI: 41661631 Correo electrónico: damiantarazona1982@gmail.com

Teléfonos: Casa: Celular: 913765912 Oficina: 929583122

Apellidos y Nombres: **Vela Durand Omar Wilker**

DNI: 45744947 Correo electrónico: omveladu@gmail.com

Teléfonos: Casa: Celular: 975508537 Oficina:

Apellidos y Nombre: **Coz Bartolo Ali Harold**

DNI: 45382119 Correo electrónico: Haroldcbartolo@gmail.com

Teléfonos: Casa: Celular: 918573926 Oficina:

IDENTIFICACION DE TESIS

PREGRADO	
Facultad de	: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
E.P.	: EDUCACIÓN FÍSICA

Título Profesional Obtenido: **Licenciado en Educación**

ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN FÍSICA

Título de la tesis: **JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES DE COORDINACIÓN BÁSICA EN LOS NIÑOS DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. "LEONCIO PRADO" DE HUÁNUCO, 2019.**

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

Marca "X"	Categoría de acceso	Descripción del Acceso
X	Publico	Es público y accesible al documento de texto completo por cualquier tipo de usuario que consulta el repositorio.
	Restringido	Solo permite el acceso al registro del metadato con información básica, mas no al 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 un plazo indefinido, consintiendo que con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita, pudiendo revisarlas, imprimirla o gravarla, siempre en cuando se respete la autoridad y sea y citada correctamente.

En caso allá (n) marcado la opción “restringido”, por favor detallar las razones por las que 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 año

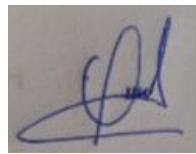
4 año

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

Fecha de firma: 21 de enero de 2022



Damian Oscar Tarazona Urbano



Omar Wilker Vela Durand



Ali Harold Coz Bartolo