

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



**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN EL APRENDIZAJE
DEL MINI ATLETISMO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA
DE VILLA DE MANTA, OBAS-YAROWILCA-HUÁNUCO-2021**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Aprendizajes Pertinentes y de Calidad

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

TESISTAS:

**CASTILLO CAMARA, Valery Ivan
FLORES JAVIER, Yonel
RAMOS PAJUELO, Izaquiel**

ASESOR:

Mg. VILLANUEVA Y CHANG, Carlos Abelardo

**HUÁNUCO, PERÚ
2022**

DEDICATORIA

A los niños y niñas de la institución educativa, por haber desarrollado y contribuido en la mejora de sus habilidades atléticas.

Ivan

A mi familia, por brindarme la motivación y oportunidad de seguir investigando para este resultado final.

Yonel

A mis hijos y familiares, por ser el motor y la inspiración de mi formación y perfeccionamiento profesional.

Izaquiel

AGRADECIMIENTO

- ❖ A los formadores profesionales de la carrera profesional de Educación Física de la Facultad de Educación, por guiarnos y exigirnos en nuestra formación profesional.
- ❖ Al asesor de nuestra investigación, por saber orientarnos en la culminación de la tesis.
- ❖ Al personal directivo, administrativo y docentes de la institución educativa donde se pudo interactuar, por su decidido apoyo para los trabajos de campo que se plasmaron.
- ❖ A los niños y niñas de la muestra en estudio, ya que sin su predisposición y compromiso no hubiera sido posible el desenlace de los resultados obtenidos.

Investigadores.

RESUMEN

La tesis titulada, el juego como estrategia metodológica en el aprendizaje del mini atletismo en estudiantes de educación primaria de Villa de Manta, Obas-Yarowilca-Huánuco-2021, el objetivo se centró en determinar la influencia del juego como estrategia metodológica en el aprendizaje del mini atletismo en alumnado de primaria. Utilizó una investigación aplicada de diseño pre experimental y trabajo con 19 niños como muestra representativa. Asimismo, se aplicó una ficha de observación que contó de 25 ítems para la variable consecuente, por lo que se consideró las escalas correspondientes según las dimensiones de trabajo de la variable en estudio. Al finalizar es estudio respectivo se demostró que el juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje del mini atletismo en los niños y niñas del ámbito de estudio respectivo, por lo evidenciado en el valor p -valor = 0,000 en la prueba de Wilcoxon es menor que $\alpha = 0,05$; en ese sentido, se rechaza la hipótesis nula, concluyendo de esta manera que los niños y niñas manifiestan habilidades importantes de carreras, saltos y lanzamientos y están preparados para pruebas específicas del atletismo.

Palabras clave: juegos motores, iniciación deportiva, velocidad, resistencia, carreras, saltos, lanzamientos.

ABSTRACT

The thesis entitled, the game as a methodological strategy in the learning of mini athletics in primary school students from Villa de Manta, Obas-Yarowilca-Huánuco-2021, the objective focused on determining the influence of the game as a methodological strategy in the learning of the mini athletics in primary school students. He used an applied pre-experimental design research and worked with 19 children as a representative sample. Likewise, an observation sheet was applied that had 25 items for the consequent variable, for which the corresponding scales were considered according to the work dimensions of the variable under study. At the end of the respective study, it was shown that the game as a methodological strategy significantly influences the learning of mini athletics in boys and girls in the respective field of study, as evidenced in the p-value = 0.000 in the Wilcoxon test is less than $\alpha = 0.05$; In this sense, the null hypothesis is rejected, thus concluding that boys and girls show important running, jumping and throwing skills and are prepared for specific athletics tests.

Keywords: motor games, sports initiation, speed, resistance, races, jumps, throws.

INTRODUCCIÓN

En este contexto educativo de una educación semipresencial que aún se vive a nivel mundial por estar en defensa y cuidado de esta pandemia de COVID-19, en el Perú los niños y niñas han retornado a las aulas en forma progresiva a desarrollar sus aprendizajes y así lograr las competencias deseadas desde un currículo bajo un enfoque de competencias, es así que desde el área de educación física se desarrollan actividades sobre todo vinculados a la mejora de la condición física de niños y niñas, ya que se requiere de forma muy urgente que los niños desarrollen ejercicios, juegos, deportes y otras actividades que involucre movimiento, por el mismo hecho que la mayoría de niños estuvieron encerrados producto de una cuarentena forzosa por la pandemia a nivel mundial. Es así que desde esta postura investigativa se pudo desarrollar esta investigación enfocada al desarrollo de juegos diversos con la finalidad de mejorar las habilidades del mini atletismo en los niños de la institución educativa. Como sabemos el mini atletismo es una antesala a la práctica del atletismo en sí que se desarrolla en niños menores de 10 a 12 años para que se involucren al desarrollo de las habilidades de salto, lanzamiento y carreras diversas. Asimismo, ello permite que estos pequeños desarrollen sus habilidades en las diferentes pruebas atléticas y así puedan estar preparados para la práctica en sí del atletismo y sobre todo mejorar sus estados de salubridad.

En este contexto educativo, es importante que los niños y niñas desarrollen habilidades atléticas no solamente para la mejora de su salud, sino sobre todo es importante para que desarrollen capacidades específicas que contribuirán en su

formación integral, y justamente la importancia de este trabajo radica en que los niños mejoren sus habilidades de velocidad de reacción, coordinación, resistencia, fuerza muscular, equilibrio, flexibilidad y otras capacidades más. Y en este contexto de la investigación también fue vital el medio lúdico, ya que a través de los juegos que se convirtió como una estrategia didáctica se pudo consolidar y desarrollar las habilidades atléticas para el logro sistemático de capacidades y competencias atléticas.

Por lo manifestado, es trascendente este informe de investigación en los niños y niñas de primaria, ya que involucra la práctica sistemática de las habilidades atléticas y sus diferentes pruebas individuales y grupales. Por el mismo hecho de esta investigación práctica y vivencial, se optó por un trabajo de campo con la aplicación de juegos diversos que involucren el desarrollo de habilidades atléticas en los niños y asimismo, se aplicó instrumentos debidamente validados por considerar necesarios para obtener los resultados y así garantizar el logro sistemático de las habilidades atléticas en los niños y niñas de la institución educativa.

El trabajo se organiza en cuatro capítulos establecidos en el reglamento de grados y títulos de la UNHEVAL. Se da mayor énfasis al trabajo de campo con la muestra de investigación y que estos han sido procesados estadísticamente para ser presentados en el capítulo final donde se demuestra el nivel de importancia de los juegos frente al desarrollo de las habilidades del mini atletismo en los niños.

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 y sobre todo mejorar e incentivar a la práctica del mini atletismo, y así en un

tiempo no muy lejano nuestros niños estén compitiendo en pruebas atléticas tanto a nivel regional, nacional e internacional.

Los autores.

ÍNDICE

Dedicatoria	Pág. ii
Agradecimiento	iii
Resumen	iv
Abstract	v
Introducción	vi
Índice	ix

CAPITULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
1.2	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	
	1.2.1 Problema General	19
	1.2.2 Problemas Específicos	19
1.3	OBJETIVOS	
	1.3.1 Objetivo General	20
	1.3.2 Objetivos Específicos	20
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	22
1.6	JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA	
	1.6.1 Justificación	23
	1.6.2 Importancia Teórico Científica	23
	1.6.3 Importancia Práctica	24
1.7	VIABILIDAD	24

1.8	LIMITACIONES	24
-----	--------------	----

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.	ANTECEDENTES	27
2.2.	BASES TEÓRICAS	33
2.2.1	El atletismo	32
2.2.2	Atletismo pista y campo	34
2.2.3	Velocidad	35
2.2.4	Relevos	36
2.2.5	Salto	36
2.2.6	Lanzamientos	38
2.2.7.	Iniciación al mini atletismo	40
2.2.8.	Mini atletismo	40
2.2.9.	Atletismo en la escuela	41
2.2.10	Análisis biomecánico de la carrera	42
2.2.11	La partida en la prueba de velocidad	42
2.2.12	El salto desde un punto de vista biomecánico	44
2.3	DEFINICIONES CONCEPTUALES	51

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

1.1	TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN	59
1.2	DISEÑO Y ESQUEMA DE LA INVESTIGACIÓN	60
1.3	POBLACIÓN Y MUESTRA	62
3.3.1	Población	64

3.3.2 Muestra	64
3.3.3 Unidades de Análisis	65
1.4 DEFINICIÓN OPERATIVA DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS	64
1.5 TÉCNICAS DE RECOJO, PROCESAMIENTO Y PRESENTACIÓN DE DATOS	64

CAPITULO IV

RESULTADOS

4.1 CATEGORIZACIÓN CUALITATIVA Y CUANTITATIVA DE LAS VARIABLES DE ESTUDIO	64
4.2 TRATAMIENTO ESTADÍSTICO Y ANÁLISIS DE DATOS	66
4.3 PRUEBA DE HIPÓTESIS	75
4.4 DISCUSIÓN DE RESULTADOS	90
CONCLUSIONES	92
SUGERENCIAS	93
REFERENCIAS	95
ANEXOS	98

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

En el contexto actual que vive el mundo entero y nuestro país por la pandemia del COVID-19, ha puesto en preocupación a todas las personas ya que muchas familias han perdido a sus seres queridos por esta enfermedad y más aún por estar encerrados y confinados producto de cuarentenas forzadas las personas viven estresados y con preocupación. Una de las formas de hacerle frente a esta enfermedad es sin duda desarrollar buenos hábitos de vida saludable, alimentación y la práctica de actividades físicas, deportivas, recreativas. Asimismo, mejorar el sistema inmunológico de las personas es precisamente estar bien de salud, manteniéndonos saludables en lo mental, físico y salud, ya que se ha demostrado que este virus ataca más fácilmente a personas con ciertas enfermedades pre existentes o no transmisibles como son: la obesidad, diabetes, colesterol, cardiovasculares y otros. Frente a esta situación que vive el mundo es importante reconocer y valorar una vida activa saludable desde unos hábitos saludables en sus diferentes dimensiones como son los ejercicios físicos, la práctica de los deportes y una buena alimentación, las horas que uno dedica a dormir y sobre todo una vida saludable. Las enfermedades no transmisibles se desarrollan por un conjunto de factores de

riesgo, prevenibles la mayoría de ellos. Destacan: el consumo de tabaco, uso nocivo del alcohol, régimen alimentario poco saludable y baja actividad física, es más por la poca práctica de alguna actividad física al aire libre. Frente a esta situación es importante impulsar la práctica deportiva o cualquier tipo de actividad física al aire libre, y entre ellos desde este contexto de nuestra investigación es importante la práctica del atletismo en las instituciones educativas, clubs y comunidades en general desde la primera infancia.

La práctica deportiva por diversión se vuelve una actividad alternativa con relación a la disponibilidad del tiempo y la puesta en práctica el cuerpo para mantenerlo activo y saludable, esto hace pensar que la planificación en el subconsciente cultural colectivo, no existe cuando así a conocer que el atletismo es uno de los deportes menos practicados en la actualidad y a su vez es el deporte base para las demás disciplinas deportivas, ya que el atleta desarrolla habilidades de salto, carrera y lanzamiento desde etapas bases hasta las categorías olímpicas.

El mini atletismo tiene la intención de provocar motivación y como antesala del atletismo, ya que una buena organización permitirá a los niños a practicar actividades básicas: carrera de velocidad, de resistencia, saltos, lanzamientos en cualquier sitio proporcionando a los niños la opción de lograr su máximo beneficio de aprendizaje del mismo, pero muchas veces la realidad es otra ya que los niños se inclinan a practicar deportes masivos como el fútbol, esto causa que no existan alternativas de actividades lúdicas, físicas o recreativas y a la vez origina que no se sigan las nuevas tendencias

que siguen las actividades deportivas en el mundo actual, que incide en el normal desarrollo de habilidades, destrezas y capacidades condicionantes en los niños. Es más, no se brinda asistencia técnica adecuada cuando los niños desean practicar este deporte atlético, también se suma a ello la falta de escenarios deportivos, recursos económicos, materiales para la compra de equipos y mejora de las pistas y posas de salto y lanzamiento. Sobre todo, la falta de programas de capacitación e inversión por parte de los entes nacionales y el mismo Instituto Peruano del Deporte del Perú. Esta situación problemática de la poca práctica del atletismo, se debe también a que muchos docentes de educación física no desarrollan sus actividades de aprendizaje en función a las necesidades e intereses de los estudiantes, existe material humano con muy buenas condiciones para la práctica de este deporte, pero no se les da el apoyo e importancia para conducirlos en este deporte. Es más, desde las etapas infantiles se debe manifestar los talleres formativos y la captación de talentos deportivos.

A nivel de la región Huánuco, si bien es cierto en los juegos deportivos nacionales escolares que cada año organiza el Ministerio de Educación, nuestra región tiene muy buena participación en este tipo de eventos nacionales, pero también es bueno manifestar que la gran mayoría de los deportistas son provenientes de instituciones educativas privadas y muchos de ellos cuentan con propios entrenadores y con buena inversión en materiales y escenarios deportivos. Es así que nuestras autoridades le deben dar mayor importancia a la educación pública y masificar a nivel de las instituciones educativas públicas de la región a través de eventos, talleres y programas de

entrenamiento escolar. Asimismo, comenzar con la práctica desde categorías infantiles con la práctica del mini atletismo.

En la mayoría de instituciones educativas de la región se ha podido evidenciar que muchas veces se cortan la formación de procesos en cuanto al entrenamiento del atletismo, ello debido a que muchos docentes son contratados y al año siguiente muchos no retornan a laborar a sus mismas instituciones, ello entonces limita a potenciar la práctica del mini atletismo en los niños, siendo este un factor incidente en la formación del niño y niña llevando muchas veces esto a que no logren tener interés por la práctica del mini atletismo. A ello se suma el limitado desarrollo metodológico de los entrenadores de este deporte, ya que en muchos casos no son docentes de educación física y sola por afición o pasión deportiva brindan su apoyo desinteresado.

Otra condicionante que refleja el poco desarrollo, físico, lúdico y deportivo de los menores y deportistas en la institución es la sucesión de clases repetitivas por parte del Profesor de Educación Física, esto se debe muchas veces a falta de planificación y actualización en los diferentes contenidos del Currículo de Educación Física, al poco desarrollo significativo de las clases y sobre todo a la falta de escenarios deportivos para la práctica del mini atletismo. Se suma a ello a la poca preocupación y mejora metodológica de los técnicos deportivos y docentes de educación física.

La planificación y organización del proceso docente educativo de manera tal que posibilite la apropiación por parte del estudiante, de los objetivos declarados en el modelo del proceso educativo, es fundamental para

alcanzar la formación deseada de los niños y niñas, sin embargo, se han manifestado insuficiencias en cuanto a la proyección, ejecución y valoración de los objetivos en la práctica del atletismo.

Es importante resaltar la necesidad que la formación de los niños y niñas este en correspondencia con el currículo nacional y realmente se eduque en base a competencias y situaciones de contexto real. Dando importancia a la mejora de su condición física para la salud y el rendimiento deportivo. En este caso la práctica del mini atletismo.

A nivel escolar se observa grandes limitaciones desde la estrategia APRENDO EN CASA que el MINEDU (2020) ha implementado como una estrategia alternativa de desarrollar aprendizajes, ya que nadie estaba preparado para desarrollar una educación 100% virtual y ello ha generado gran estrés tanto a docentes y estudiantes y, es más, este encierro ha causado sedentarismo y sobrepeso en las personas por falta de actividad física-deportiva y ello dificultando una vida activa saludable. No es lo mismo desarrollar una sesión de educación física en casa que en el patio o losa deportiva, ya que la mayoría de estudiantes necesitan espacios abiertos para desarrollar la práctica del mini atletismo sobre todo ejercicios aeróbicos y enfocados al cuidado de la salud mental y física. Asimismo, los estudiantes en este contexto educativo actual evidencia ciertas causas de falta de hábitos de vida saludable como la falta de un profesional que los asesore en desarrollar actividades físicas al aire libre y sobre todo en la práctica del atletismo, el desconocimiento de ejercicios físicos, deportivos por parte de los padres y los mismos alumnos, la poca preocupación de padres y

autoridades del lugar, y si esta situación de despreocupación y limitaciones en la práctica del atletismo y otros deportes continua así, en el futuro puede traer que estos estudiantes lleguen a niveles de estrés altos y manifiesten un sobre peso, obesidad, problemas de conducta y otras enfermedades no transmisibles. Y desde la práctica del mini atletismo en el futuro los niños tendrán dificultades para desarrollar otras habilidades ya que este deporte es base y fundamental para los demás.

Según la OMS (2019), la cifra de incremento de obesidad por departamento en el Perú en personas de 15 años a más se ha incrementado grandemente, es así como en la región Huánuco se tiene en un 15.8% y a nivel de Lima a más del 25%. Esta cifra es preocupante y una de las formas y maneras de combatir esta problemática es desde la educación física impulsando talleres deportivos de mini atletismo y escuelas de actividad física por regiones. Sobre todo, desde las autoridades nacionales y regionales invertir mayor presupuesto en la implementación de espacios deportivos y escuelas de formación en diferentes deportes, ya que es la única forma de mejorar esta situación problemática que se vive a nivel mundial, más aún que estamos saliendo de esta situación de pandemia mundial.

Realizar actividades recreativas, físicas y deportivas en forma diaria tiene muchos beneficios para la salud. Las enfermedades que han devenido

han sido por un excesivo e incorrecto estilo de vida y cada vez son más frecuentes en nuestra sociedad, por eso, es mejor prevenir y no cuesta nada, solo perseverancia y amor a nuestro cuerpo.

Los ejercicios físicos, los deportes, los juegos, la recreación y sobre todo la práctica del mini atletismo son fundamentales para la salud física y mental del ser humano. Por este motivo, es aconsejable practicar actividades físicas, atléticas y recreativas de vez en cuando que nos proporcionen la posibilidad de despejar la mente y dedicar nuestro tiempo libre a cosas que disfrutemos realmente. En este contexto la práctica del atletismo permite un buen desarrollo funcional del cuerpo y las diferentes pruebas atléticas permitirán que los niños puedan desenvolverse tanto en los saltos, lanzamiento y carreras, y así aliviar el estrés acumulado, sobre todo mejorar los hábitos de vida saludable en estos tiempos de pandemia y sobre todo tener oportunidades en competencias regionales y nacionales del atletismo.

Las circunstancias mostradas anteriormente nos llevaron a la imperiosa necesidad de desarrollar esta investigación titulada el juego como estrategia metodológica en el aprendizaje del mini atletismo en estudiantes de educación primaria de Villa de Manta, Obas-Yarowilca-Huánuco-2021, a través de sesiones interactivas orientadas a mejorar las diferentes pruebas atléticas desde el mini atletismo. Los juegos fueron de gran significatividad e interactivo con los niños. Asimismo, enfocados como pre deportivos para el atletismo.

Y con la finalidad de enfrentar el problema y lograr el éxito esperado en la presente investigación, y sobre todo debido a la importancia del

aprendizaje del mini atletismo en estos tiempos de pandemia, se aplicó actividades lúdicas al aire libre en niños y niñas de educación primaria del centro poblado de Villa de Manta en Yarowilca, Huánuco. Con el propósito de desarrollar una vida activa saludable y la búsqueda de talentos deportivos para el atletismo. El trabajo se desarrolló haciendo uso de módulos y situaciones de aprendizaje en el contexto real de la comunidad educativa.

1.2.FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.

1.2.1. PROBLEMA GENERAL

¿En qué medida el juego como estrategia metodológica influye en el aprendizaje del mini atletismo en estudiantes de educación primaria de Villa de Manta, Obas Yarowilca – Huánuco 2021?

1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS.

- a) ¿En qué medida el juego como estrategia metodológica influye en el aprendizaje de las pruebas de velocidad del mini atletismo?
- b) ¿En qué medida el juego como estrategia metodológica influye en el aprendizaje de las pruebas de resistencia del mini atletismo?
- c) ¿En qué medida el juego como estrategia metodológica influye en el aprendizaje de las pruebas de salto del mini atletismo?
- d) ¿En qué medida el juego como estrategia metodológica influye en el aprendizaje de las pruebas de lanzamiento del mini atletismo?
- e) ¿En qué medida el juego como estrategia metodológica influye en el aprendizaje de las pruebas de relevo del mini atletismo?

1.3.OBJETIVOS:

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar en qué medida el juego como estrategia metodológica influye en el aprendizaje del mini atletismo en estudiantes de educación primaria de Villa de Manta, Obas Yarowilca – Huánuco 2021.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Comprobar en qué medida el juego como estrategia metodológica influye en el aprendizaje de las pruebas de velocidad del mini atletismo.
- b) Comprobar qué medida el juego como estrategia metodológica influye en el aprendizaje de las pruebas de resistencia del mini atletismo.
- c) Demostrar en qué medida el juego como estrategia metodológica influye en el aprendizaje de las pruebas de salto del mini atletismo.
- d) Demostrar en qué medida el juego como estrategia metodológica influye en el aprendizaje de las pruebas de lanzamiento del mini atletismo.
- e) Demostrar en qué medida el juego como estrategia metodológica influye en el aprendizaje de las pruebas de relevo del mini atletismo.

1.4.HIPÓTESIS

1.4.1. HIPÓTESIS GENERAL

Hipótesis alternativa (H₁):

El juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje del mini atletismo en estudiantes de educación primaria

de Villa de Manta, Obas Yarowilca – Huánuco 2021.

1.4.2 Hipótesis Específicas

- a) El juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje de las pruebas de velocidad del mini atletismo.
- b) El juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje de las pruebas de resistencia del mini atletismo.
- c) El juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje de las pruebas de salto del mini atletismo.
- d) El juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje de las pruebas de lanzamiento del mini atletismo.
- e) El juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje de las pruebas de relevo del mini atletismo.

1.5.VARIABLES:

1.5.1. Variable independiente:

El juego como estrategia metodológica

Variable dependiente:

Aprendizaje del mini atletismo.

1.5.2. Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
<u>V.</u> Independiente	Juegos motores	<ul style="list-style-type: none"> • de carrera, saltos y lanzamientos 	Plan experimental
El juego como estrategia metodológica	Juegos de iniciación deportiva al atletismo	<ul style="list-style-type: none"> • carrera de velocidad • carrera de resistencia • salto largo, alto y triple • lanzamiento de pelota, jabalina y disco • carrera de relevos 	

<u>V. dependiente</u> Aprendizaje del mini atletismo.	Pruebas de velocidad	• 30, 50 y 60 metros	Ficha de observación
	Pruebas de resistencia	300, 600 y 1000 metros	
	Pruebas de salto	• Largo y alto	
	Pruebas de lanzamiento	• Pelota, jabalina y disco	
	Prueba de relevos	• 4x50 y 5x80 metros	

1.5.3. Definición Conceptual y Operacional de Variables

Definición conceptual de la variable independiente el juego como estrategia metodológica.

El juego como medio de aprendizaje. Cada actividad lúdica que el estudiante enfrenta, le exige haber aprendido determinadas conductas con anterioridad. El utilizara estas conductas para transferirlas a otras más complicadas. Está demostrado que el estudiante transfiere a situaciones no lúdicas todo aquello que aprendido mediante el juego. El juego como estrategias metodológicas, juega un papel importante como recurso para que el estudiante aprenda, lograra que este se divierta y, a la vez, que aprenda ciertas conductas y manifestaciones practicas del mini atletismo, tal como lo demostraron los niños en la presente investigación.

Definición operacional de la variable independiente el juego como estrategia metodológica .

La propuesta educativa basada en juegos de iniciación deportiva y juegos motores se desarrolló bajo una serie de sesiones de aprendizaje, considerando estrategias significativas para el desarrollo y mejora de las pruebas del mini atletismo, dando énfasis al desarrollo de las carreras en vallas, saltos diversos y lanzamientos. Asimismo, se dará énfasis en los juegos de antesala a las diferentes pruebas del mini atletismo. En su gran mayoría a través de juegos y

ejercicios aeróbicos. Esta variable se aplicará en la presente investigación con la finalidad de mejorar la variable dependiente.

Definición conceptual de la variable dependiente Aprendizaje del Mini atletismo.

Para (Sant, 2005, p. 417) “El miniatletismo se basa en introducir elementos atléticos en juegos infantiles (gincanas). El modelo actual basado en modificar las distancias y los pesos de carreras y concursos exige que el niño se adapte a un atletismo pensando para los adultos”. La Asociación Internacional de Federaciones de Atletismo, con la práctica del mini atletismo pretende dentro de sus objetivos que los niños estén activos, que tengan la posibilidad de desarrollar y mostrar todas sus destrezas, que no sea uno solo el ganador, sino todo el equipo en conjunto, el equipo ganador debe acumular la mayor cantidad de puntos, empleando materiales reciclables o del medio de fácil utilización, además se pretende masificar el cuida de la salud mediante la actividad física y así mejorar la calidad de vida.

Definición operacional variable dependiente Aprendizaje del mini atletismo.

El desarrollo y aprendizaje del mini atletismo permitió desarrollar en los niños y niñas sus destrezas y habilidades en las carreras en diversas distancias y sobre todo mejorando su técnica, en los saltos de longitud, alto y los lanzamientos de pelota, jabalina y disco. Estos aspectos son importantes y que todo niño y niña debe desarrollar como primera etapa de aprendizaje y de su formación integral para

posteriormente visualizar los resultados a través de fichas de observación en esta presente investigación.

1.6. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA.

1.6.1. JUSTIFICACIÓN

La investigación se justifica por la trascendencia necesario que involucra a niños, padres de familia y docentes de educación física en la mejora de la salud y la práctica de las habilidades atléticas y así los involucrados demuestren dominio corporal y mejora de sus habilidades y destrezas coordinativas, de salto, lanzamiento y carreras.

Asimismo, se justifica por la misma necesidad práctica de haber resuelto este problema de contexto educativo ya que favorece al logro sistemático de capacidades y competencias.

1.6.2. IMPORTANCIA TEÓRICO CIENTÍFICA.

La importancia teórica se caracteriza por el conocimiento de las reglas de juego y sobre todo la implementación de estrategias de aprendizaje para los niños y niñas en cuanto se refiere al aprendizaje del mini atletismo.

1.6.3. IMPORTANCIA PRÁCTICA.

Por ser una investigación eminentemente práctica y que resolvió una situación de aprendizaje de habilidades atléticas de salto, lanzamiento y carrera.

1.7. VIABILIDAD.

- ✓ El informe final de tesis fue logrado según lo planificado tanto en recursos, estrategias y tiempo de ejecución. Todo el grupo de investigación pudo responder a las expectativas de la comunidad educativa para fortalecer los aprendizajes en los niños y niñas.

1.8. LIMITACIONES.

- a) Bibliográfico: Al inicio por contar con poca información académica en relación a las variables de estudio, pese a que se visitó a bibliotecas convencionales y virtuales. Finalmente, se pudo superar este aspecto con las visitas a bibliotecas virtuales y otros entornos.

- b) Tiempo y económico: Por la recargada labor académica del grupo de investigación, ya que por ser docentes en servicio no se pudo concretizar en el tiempo adecuado, asimismo, los recursos económicos fueron una limitación para solventar algunos gastos. Sin embargo, estas limitaciones se pudieron subsanar con el esfuerzo e inversión de los investigadores.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES

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

A NIVEL INTERNACIONAL

- ✓ Abraham (2011) en su tesis *La motivación y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje del atletismo con los estudiantes deportistas del colegio técnico 27 de febrero de Loja, 2009 – 2010 Ecuador*, de tipo descriptiva y de campo con 21 estudiantes y se aplicó una encuesta como instrumento, considerando las preguntas respectivas. Se concluye la investigación donde se manifiesta a la motivación como un factor importante en la escuela ya que esta motivación desde el docente tiene una incidencia fundamental en la mejora de los aprendizajes de las pruebas atléticas de niños y niñas y principalmente como estrategia motivante para desarrollar pruebas específicas del atletismo, asimismo, es fundamental la motivación en las personas que conducen a la institución desde la parte directiva y autoridades, ya que se debe gestionar con recursos y apoyo de los talleres y lograr los resultados institucionales. En ese sentido, se resalta a este factor de motivación para el logro sistemático de las habilidades atléticas y nuestra investigación tuvo las mismas intencionalidades pedagógicas.
- ✓ Filgueira (2015) en su tesis *Perfil Polifacético del entrenador de alto rendimiento en el Atletismo*, Tesis para optar el grado de Doctor España, cuya investigación fue descriptiva con una muestra de tipo aleatoria estratificada de 83 atletas como muestra, se aplicó una

encuesta enviada a través de correo electrónico. La investigación concluye, manifestando que es fundamental desarrollar gestiones y sobre todo tomar decisiones desde el plano administrativo para poder posibilitar la gestión de los escenarios deportivos y así garantizar la práctica del atletismo y de otros deportes individuales y en equipo. Asimismo, es fundamental garantizar la formación de los atletas, garantizando la firma de convenios con los directos responsable del deporte de alto rendimiento deportivo. Caso similar con nuestra investigación que logró resultados esperados gracias a la gestión docentes y pedagógica.

A NIVEL NACIONAL

- ✓ Mayta (2019) en su tesis *El atletismo y su relación con el desarrollo motor de los niños de 5 años de la I.E. San Juan Bosco, de la Universidad José Faustino Sánchez Carrión de Huacho*, con una investigación cuantitativo, de diseño correlacional. Se trabajó con una muestra de 120 infantes de inicial y se determinó el uso de una muestra por conveniencia de 40 niños y niñas de 5 años. Como instrumento se consideró una ficha de observación con escala de tipo likert. Se concluye la investigación, donde se manifiesta que efectivamente existe una similitud entre el atletismo y el desarrollo motor en los infantes de inicial de la respectiva muestra de estudio, ya que la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.935, representando una muy buena asociación. De la misma manera en las dimensiones de

velocidad, saltos y lanzamiento del atletismo muestran una relación importante frente al desarrollo motor de los niños, ya que la correlación de Spearman se encuentra en valores de 0.876, representando buena asociación.

- ✓ Apolinario (2014) en su tesis *Programa de juegos de postas para desarrollar la velocidad en estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa “Nuestra Señora de Cocharcas” de Huancayo*, cuya tesis fue para optar el título de Licenciado en Educación Física de la UNCP Huancayo, tesis de tipo aplicada con un nivel explicativo, el trabajo se desarrolló en forma experimental, con diseño pre experimental con un solo grupo con pre y post test; la muestra utilizada fue de 36 estudiantes de tipo no probabilística. Asimismo, se utilizó el test de relevos con velocidad de 4x50 metros como instrumento final. Se concluye la investigación, con una t crítica superior al alfa de 0.05 y, en consecuencia, el programa de juegos de postas desarrollado en este grupo de alumnos tiene una influencia positiva en el desarrollo de velocidades de los alumnos sobre todo en las pruebas de 4x50 metros. Asimismo, existe ciertas diferencias de resultados en los promedios de velocidad ya sea en la prueba de entrada y salida lo que corresponde a la prueba de relevos en los estudiantes de la muestra.
- ✓ Chagua (2012) en su Tesis titulada *Programa de entrenamiento formativo de mini atletismo, para el desarrollo de capacidades físicas y motrices en niñas y niños de 11 – 12 años de edad de la liga de atletismo Puno – 2012 de la Universidad Nacional del Altiplano*

- Puno**, tesis de tipo aplicada con un nivel explicativo y de desarrollo experimental, con diseño pre experimental con un solo grupo con pre y post test, se trabajó con 12 alumnos como muestra representativa que pertenecen a la liga de atletismo, como instrumento se aplicó los Test de condición física. Se concluye la investigación donde se demostró que los test aplicados fueron muy buenos para evaluar la capacidades condicionales y motrices en los niños para la práctica del mini atletismo, como evidencia se muestra que un atleta destaca en la prueba de 600 metros con recorrido de 2,14 y su prueba de evolución tiene 1,54, entonces se manifiesta una mejora enorme en resistencia y velocidad. Finalmente, los niños manifiestan mejoras significativas en sus capacidades físicas para las pruebas atléticas con desarrollo óptimo.
- ✓ Vargas (2018) en su tesis titulada ***“Programa basado en el juego sensorio motor para la iniciación del mini básquet en niños y niñas de la Escuela Municipal de básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016”***, tesis para optar el título de licenciado en educación física por la Universidad Nacional del Altiplano Puno, con tipo de investigación experimental de diseño explicativo y con una muestra de 30 estudiantes. Utilizó una ficha de perfil sensorio motor como instrumento, considera la siguiente conclusión: Se manifiesta que el referido programa de juegos sensorios motores tuvo gran repercusión en la comunidad educativa de la muestra en estudio. Asimismo, se observó limitaciones en el pre test en referencia a estos fundamentos como pasar, driblear, lanzar, y luego de las intervenciones se observó

gran mejoría gracias al programa que se aplicó. Se resalta como importante todo el proceso de entrenamiento

- ✓ deportivo bien planificado y ello se evidencia en lo que demuestran los niños en el desarrollo de los fundamentos del mini basquetbol como dribling, lanzamiento y otros gestos deportivos.

A NIVEL LOCAL

- ✓ Álvarez et al., (2003), en su tesis *Aplicación de los juegos motores como estrategia metodológica para el desarrollo de las cualidades físicas básicas (fuerza y velocidad) en los alumnos del 2° grado de educación secundaria del C.N.A. “Marcos Duran Martel” de Huánuco*, cuyo tipo de investigación fue aplicada con un diseño experimental. Asimismo, como población se consideró a los alumnos de segundo grado de secundaria y como instrumento se aplicó test para medir las capacidades físicas de fuerza y velocidad. Esta investigación concluye con la efectividad de los juegos motores en el desarrollo de las cualidades físicas como un aspecto significativo en el alumnado de secundaria de la referida institución educativa. Asimismo, estos juegos motores aplicados con significatividad y motivación hacen que se mejore la capacidad de fuerza tanto del tren inferior y tren superior, la velocidad también es otra capacidad que mejora, así como los desplazamientos tal como lo han demostrado el grupo de trabajo experimental.

- ✓ Tarazona et al., (2022) en su Tesis titulada *Juegos recreativos para desarrollar las habilidades de coordinación básica en los niños del segundo grado de educación primaria de la I.E. “Leoncio Prado” de Huánuco, 2019*. El tipo de investigación fue aplicado y se desarrolló un trabajo de diseño cuasi experimental con 72 niños del segundo grado de primaria como muestra representativa. La tesis concluye en que los diferentes juegos recreativos aplicados al grupo muestral tienen una influencia positiva en el desarrollo de las habilidades de coordinación básicas. Asimismo, manifiesta esta investigación una influencia significativa de los juegos frente a las habilidades locomotrices y no locomotrices en niños de educación primaria del ámbito correspondiente de estudio.

2.2 BASES TEÓRICAS

2.2.1 El atletismo

El atletismo, (en griego athlos, “lucha”), considerado como un deporte olímpico y que dentro de las pruebas atléticas el deportista desarrolla sus habilidades de salto, lanzamiento y carreras. Asimismo, otras pruebas que pueden ser combinadas y la marcha atlética. El atletismo es uno de los deportes base para las otras disciplinas deportivas y que la gran mayoría de docentes de educación física lo desarrollan al inicio de sus clases con sus estudiantes.

Para las competiciones de este deporte siempre se tiene en cuenta las pruebas tanto individuales y colectivas y de un tiempo a esta parte tienen

muchas variaciones para los competidores. Este deporte a nivel mundial tiene su propio mundial de atletismo que siempre se desarrolla como antesala de unos juegos olímpicos. Este deporte requiere de gran preparación y esfuerzo de los que participan y sobre todo disciplina para llegar a consolidar los procesos formativos en los niños y mayores.

Los primeros vestigios de las competencias atléticas se remontan a las civilizaciones antiguas e inclusive en el periodo incanato en el Perú ya los famosos chasquis desarrollaban grandes pruebas de relevo llevando mensajes a los líderes. La disciplina fue desarrollándose a lo largo de los siglos, desde las primeras pruebas hasta su posicionamiento de los primeros juegos olímpicos de la era moderna en Atenas.

El atletismo tiene gran concurrencia de aficionados y sobre todo participación y existen varios tipos de competiciones según el calendario deportivo, ya sea en clubes, campeonatos nacionales, juegos olímpicos, mundial de atletismo y otros eventos. Pero el que tiene mayor trascendencia y participación de atletas es sin duda Los Juegos Olímpicos modernos, evento internacional más prestigioso, que se celebran cada cuatro años desde 1896 y el atletismo es la disciplina más importante en ellos por ser madre de los juegos olímpicos, resaltando sobre todo las pruebas de velocidad y resistencia.

2.2.2 Atletismo pista y campo

Las pruebas de pista y campo nos han sido legadas por la historia desde épocas muy antiguas, pues si el hombre primitivo no hubiera aprendido a

ganarle y evitar a las fieras es probable que hoy no compitiéramos. Antes que los celtas iniciaran el lanzamiento de bala, el hombre prehistórico parece haber puesto trampas a los animales y luego los mató lanzándoles grandes piedras, de igual forma la lanza de caza fue la precursora de la jabalina.

Cabe suponer que el hombre al superar los peligros de su medio ambiente utilizó el ejercicio de sus facultades físicas como forma de entrenamiento natural para enfrentar a su medio. Los primeros juegos olímpicos fueron registrados el año 776 a.c, pero sin la organización actual, en sus inicios la contienda consistía en una carrera a pie de más o menos 200 m. de distancia se realizaban en un lugar fuera de la ciudad de Olimpia. En la historia se registra el hecho de que en los funerales griegos primitivos se realizaban competencias atléticas en memorias de los difuntos.

En esas competencias lo más destacado eran las carreras, lanzamientos de disco y jabalina la forma actual de las competiciones de pista y campo se originan en los primeros juegos olímpicos modernos que fueron iniciados por el barón Pierre de Coubertin, educador francés quien con la idea de que la educación y la comprensión producidas por las competiciones atléticas ‘internacionales servirían para mejorar las relaciones internacionales. Aun cuando hoy en día los juegos olímpicos constan de más deportes las pruebas de pista y campo son la parte principal del espectáculo. El conocimiento de las marcas escolares, regionales, nacionales e internacionales permiten que las pruebas de pista y campo sean más interesantes para el novato como para el entendido pues pueden medirse con un alto grado de precisión. Es necesario

también comprender que ninguna marca aun siendo escolar si no es registrada y certificada por autoridades competentes es válida.

Cuando una competición atlética se realiza con fines recreativos, constituye una experiencia sana, y vigorizante, susceptible de ser gozada durante un período relativamente breve de tiempo. Al aumentar de nivel la competición se consigue la misma satisfacción, pero solamente mediante un entrenamiento más intenso, una dedicación mayor y unos conocimientos más bastos.

2.2.3 Velocidad

Esta prueba atlética es una de las más esperadas por los deportistas y aficionados a las competiciones y mundiales de atletismo, asimismo, son las más practicadas y en los juegos olímpicos se las incluyeron en sus inicios como recorrido de 400 metros. En las competiciones de los juegos olímpicos la prueba de 100 metros planos es la prueba madre y una de las más antiguas. La prueba de 100 metros planos se convirtió en una de las pruebas más importantes para las delegaciones y atletas en cada olimpiada que se desarrolla cada 4 años.

Otra de las pruebas de velocidad es la de los 200 m, considerado como una velocidad sostenida, y que también se desarrolla en los últimos días de competición de los juegos olímpicos. Asimismo, la prueba de 400 metros planos es considerado como una velocidad sostenida y reconocida en el año 1958. Estas pruebas presentan un gran cambio de aceleración y ritmo, mostrando desde la partida una fuerza explosiva y velocidad de reacción para

partir y en la llegada los atletas desarrollan una gran capacidad de amplitud de zancadas y potencia muscular para llegar a la meta.

2.2.4 Relevos

En el atletismo, esta prueba de pista de la carrera de postas o relevos es considerado como una prueba de velocidad y desarrollado en equipo, los atletas combinan su velocidad y trabajo de resistencia. En las competiciones olímpicas esta prueba es muy importante, ya que es también una prueba esperada por todos los deportistas y aficionados. Las pruebas que se desarrollan en la carrera de relevos tenemos a los de 4x100 m y 4x400 m constan de cuatro atletas por equipo. El objetivo es cubrir una distancia lo más rápido posible al tiempo que se garantiza el intercambio de un testimonio que cada atleta debe llevar en su carrera y entregar al siguiente. Los que practican estas pruebas deben desarrollar habilidades y gran trabajo físico, coordinación en la fase de entrega del testigo. Asimismo, es importante la técnica de entregar que puede ser en forma ascendente o descendente.

2.2.5 Saltos

El salto de longitud. Considerado como salto largo y es una prueba de campo que se desarrolla en los juegos olímpicos y otras competiciones escolares y el mundial de atletismo. El deportista en esta prueba debe demostrar gran capacidad de fuerza extensora de los miembros inferiores para poder lograr una marca destacada en esta prueba atlética. Dentro del

gesto técnico se resalta el impulso y sincronización al momento de partir y batir en la línea de salida.

El triple salto. Considerado como variante del salto largo, para esta prueba se necesita gran capacidad de sincronización y fuerza muscular de los extensores de miembros inferiores. Este salto indica que el atleta realiza una serie de tres saltos después de un impulso: en primer lugar, sobre un pie, luego un segundo salto, siempre en las mismas condiciones que el primero, y se completa como en la longitud a la poza.

El salto de altura. Este salto a tenido gran evolución en los juegos olímpicos, ya que se incorpora por primera vez en una competición en el año 1840. El salto en sus inicios era saltar una valla a través de un impulso con rodillo ventral, ya en su transcurrir de los años fue precisamente Fosbury que evolucionó este estilo que hoy lleva su nombre el estilo del salto alto, sorprendiendo en los juegos olímpicos de 1968. Hoy en día a nivel escolar y olímpico se practica este estilo, donde el atleta puede romper marcas y record olímpico.

2.2.6 Lanzamientos

El lanzamiento de peso .

El lanzamiento de peso tiene su origen en la mitología griega, donde Homero describe a los lanzadores de piedras. Uno de los primeros eventos de competición se desarrolló en el 1876, con el lanzamiento de un peso de 7 kg. Aproximadamente. La técnica al igual que algunas otras pruebas

atléticas ha evolucionado en el tiempo y considerándose desde una toma estática e impulso. El objetivo es lanzar el acero lo más lejos posible respetando el gesto técnico y las reglas como por ejemplo de no salir de la zona de lanzamiento (circulo).

El lanzamiento de disco.

Parte de una prueba de campo, y es una de las más descritas por los griegos. Para desarrollar esta prueba se requiere de un disco o platillo que tiene las dimensiones oficiales y puede pesar desde 1 a 2 kg. La técnica es fundamental desde el agarre con la yema de los dedos, los giros y posteriormente la descarga del disco en la mayor distancia posible.

La jabalina. Esta prueba tiene sus orígenes en las antiguas civilizaciones, que fue utilizado como elementos de caza y para sobrevivir en ese contexto de vivencia, ya que los pobladores utilizaban lanzas para cazar animales, y precisamente Hércules se considera que fue uno de los primeros lanzadores de jabalina. La prueba figuraba en el programa de los Juegos Olímpicos Antiguos. Hacia 1780, los escandinavos adoptaron y desarrollaron la disciplina. La jabalina, incluso, se convirtió en un símbolo de la independencia nacional en Finlandia. Como toda prueba atlética, esta prueba tiene su reglamentación y zona de lanzamiento, asimismo, el atleta tiene hasta 3 intentos para buscar la mejor marca.

2.2.7 Iniciación de entrenamiento de mini atletismo: de 9 a 11 años

El mini atletismo, es considerado como una antesala del atletismo en sí, y desde los 9 años en adelante se puede desarrollar y practicar ya que es una edad de oro por el mismo hecho que los niños desarrollan habilidades psicomotrices de carreras, saltos y lanzamiento y desde estas pruebas se pueden ir incluyendo las pruebas específicas del atletismo en sí. Asimismo, se practica desde esta edad, ya que los niños tienen gran facilidad de ir aprendiendo las diferentes pruebas y sobre todo utilizando el elemento lúdico y las condiciones de naturalidad para cada prueba o juego atlético. Es importante dar énfasis al desarrollo de las habilidades coordinativas en los niños, su desarrollo y aprendizaje motor, su esquema corporal, su equilibrio, su percepción y lateralidad, ya que estas habilidades motrices van a permitir que los niños puedan desarrollar otras capacidades específicas más adelante. Finalmente, se debe dar también importancia al desarrollo de las capacidades físicas en los niños ya que ayuda a fortalecer el rendimiento y las pruebas del atletismo.

2.2.8 Mini atletismo

Esta disciplina es importante desarrollar en los niños y niñas que están en etapas de crecimiento y evolución, pero sobre todo que estén predispuestos a la práctica deportiva de juegos y ejercicios. Allí la importancia del mini atletismo, que se debe desarrollar y practicar a través de juegos motores al aire libre como antesala a las diferentes pruebas atléticas. Según Sant (2005) manifiesta que “se basa en

introducir elementos del atletismo a través de los juegos infantiles, con modelos que están basados en modificar las distancias de las pruebas, los pesos ya que lo que se busca es que el niño se adapte progresivamente al atletismo”

La Asociación Internacional de Federaciones de Atletismo, con la práctica del mini atletismo pretende dentro de sus objetivos que los niños estén activos, que tengan la posibilidad de desarrollar y mostrar todas sus destrezas, que no sea uno solo el ganador, sino todo el equipo en conjunto, el equipo ganador debe acumular la mayor cantidad de puntos, empleando materiales reciclables o del medio de fácil utilización, además se pretende masificar el cuidado de la salud mediante la actividad física y así mejorar la calidad de vida .

El mini atletismo es una nueva propuesta para fomentar competencias entre niños, tiene la intención que los niños no practiquen el atletismo de los adultos y la competencia sea en equipos combinando entre varones y mujeres. Estas pruebas permitirán que los niños desarrollen carreras de velocidad, resistencia, saltos, lanzamiento según su edad y peso corporal. Así se establece que todos los eventos propuestos por el mini atletismo para los estudiantes en las edades de siete a doce años en tres categorías, se constituye en un deporte interesante, además del desarrollo las habilidades motoras básicas, se fomenta los valores como la solidaridad, el compañerismo, el respeto, la cooperación y se fortalece el trabajo en equipo y por ende se mantiene el estudiante activo, evitando enfermedades como consecuencia de no practicar deporte.

2.2.9 Atletismo en la escuela

En la escuela es el escenario donde todo niños y niña desarrolla la mayor aventura posible en los juegos, deportes, recreación y otro tipo de actividades. En ese sentido, como docentes de educación física debemos desarrollar las experiencias de aprendizaje desde un entorno social y placentero y desarrollar estas pruebas atléticas desde esa dimensión lúdica, para que el niño pueda asimilar y ya más adelante ponerlo en práctica en las pruebas atléticas específicas. Como docentes debemos realizar una serie de adaptaciones como son los espacios, las dimensiones, los tiempos y los pesos. Los beneficios que se consiguen en el educando, utilizando a las actividades atléticas y al atletismo como medio, inciden en diferentes aspectos, relacionados con la educación y sobre todo formación motriz.

2.2.10 Análisis biomecánico de la carrera

La carrera está considerada como una forma básica y natural de desplazarse de un punto a otro. Es una traslación cíclica y para desarrollar se encuentra dos fases muy importantes como son la fase de apoyo y la fase de vuelo. Son acciones simples y sencillas pero que se rigen a través de leyes biomecánicas para su ejecución práctica. Para la carrera es importante la fuerza que imprime el corredor ya que esto favorece el desplazamiento y aceleración del tramo final. Asimismo, es importante las piernas de apoyo del atleta y los apoyos

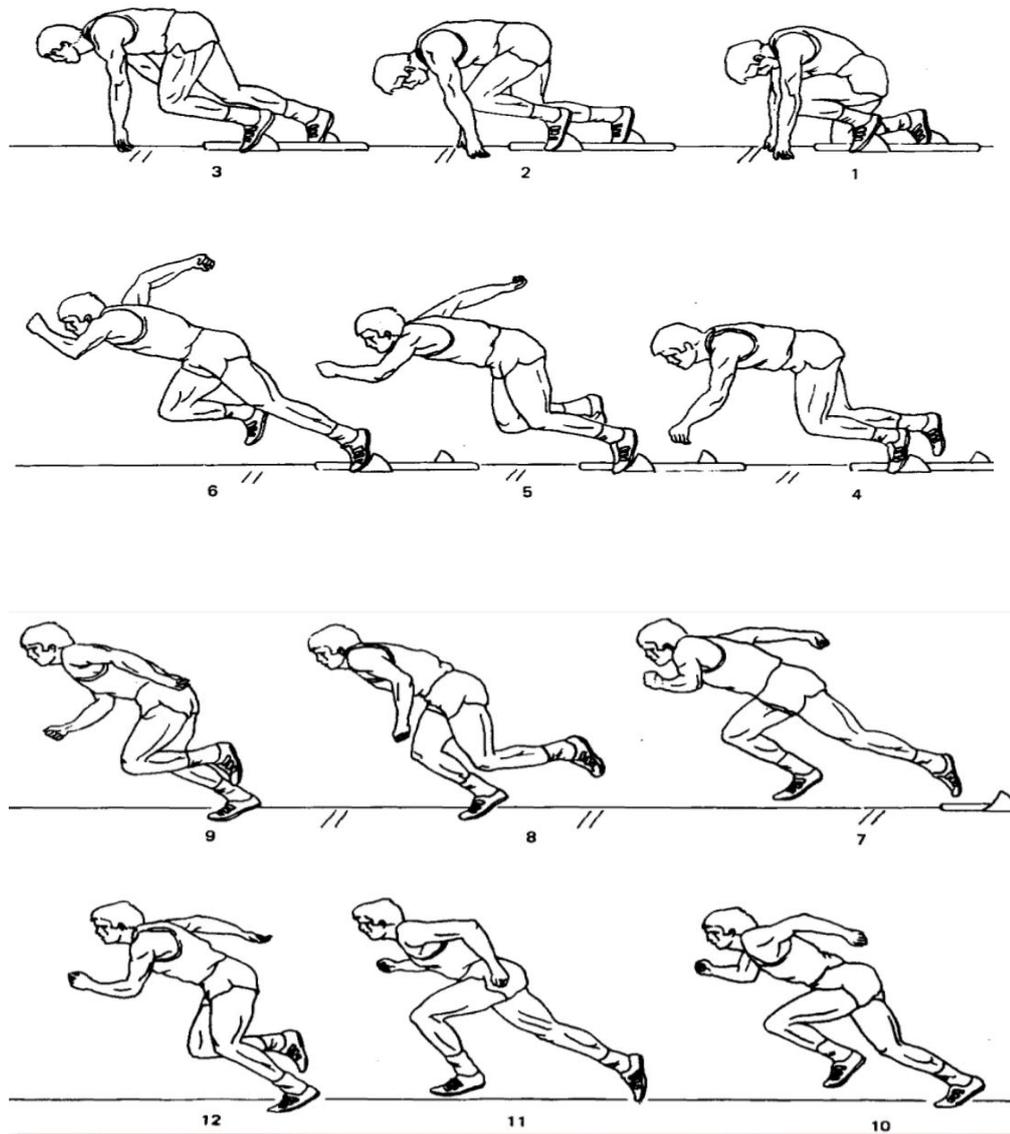
de los segmentos corporales libres y sin dejar de lado a las fuerzas internas y externas (Hegedüs, 2015).

2.2.11 La partida en las pruebas de velocidad

En la actualidad se desarrolla la partida alta y partida baja, son técnicas más utilizadas en las diferentes pruebas de velocidad del atletismo. La salida alta se utiliza en las pruebas de 800 metros planos, en cambio la partida baja en las pruebas de velocidad como 100, 200 y 400 metros planos. Es importante la partida baja y sobre todo en la fase de “listos” que se requiere sostener un centro de gravedad perpendicular al piso, ello favorece al atleta en la mayor amplitud y sobre todo velocidad en la salida, así el atleta pueda buscar el apoyo firme de los pies con un amortiguamiento seguro. Ya con el pasar de los años, hoy estas pruebas de velocidad utilizan unos partidores o tacos de salida debidamente implementado y con sensores sofisticados, inclusive favorecen la ubicación y velocidad de reacción del atleta.

	<i>partida corta</i>		<i>partida media</i>	
	<i>en pies</i>	<i>en cm.</i>	<i>en pies</i>	<i>en cm.</i>
Desde la línea de partida al primer apoyo	2	56	1,5 - 1	42 - 50
Distancia entre el primer y el segundo apoyos	0,5 - 1	14 - 28	1,25 - 1,5	35 - 42

Figura 1. *Partidas de pruebas de velocidad*



2.2.12 El salto desde un punto de vista biomecánico

Las pruebas atléticas consideran ciertas posturas biomecánicas para su ejecución y desarrollo práctico. Los saltos requieren de todo un proceso biomecánico de asimilación y aprendizaje donde el atleta debe tener en cuenta las fases de cada una de ellas. Para desarrollar estas pruebas se requiere una preparación inicial, una velocidad inicial considerado como el despegue, el pique y su altura.

Asimismo, para buscar altura o distancia es necesario que el atleta

considera la capacidad de potencia muscular con gran capacidad de energía para lograr vencer la gravedad y la fricción del piso. Para ello es muy importante que el atleta desarrolle actividades de velocidad de reacción y fuerza muscular. (Hegedüs, 2015)

2.2.13 El juego

El juego es el eje central de la formación y desarrollo del ser humano, considerado como cordón umbilical ya que tiene una cercana relación con la naturaleza. Huizinga (1972), manifiesta que a través del juego se conoce al espíritu, que se traduce en el comportamiento y desarrollo integral, se desarrolla la creatividad, producto del trabajo emocional, de los sentidos, del pensamiento, los sentimientos que se plasma en el recorrer de la vida

El análisis etimológico realizado nos muestra que el juego ha estado asociado a todo acto falto de seriedad o realizado con ligereza; a la idea de lucha; también tiene connotaciones de tipo erótico, en países germanos; y en muchas ocasiones también de tipo artístico y estético. El juego es el desarrollo de la conducta humana, forma parte del comportamiento del ser humano. Y al igual que el ser humano es niño, adolescente, adulto y anciano, el juego recorre también junto a

él y con él todas las etapas evolutivas. El juego, por tanto: nace, viaja, acompaña y muere con el ser humano (Paredes, 2023).

2.2.14 Clasificación de los juegos

a) Según sus funciones

Juegos sensoriales. En estos tipos de juego interviene los sentidos y entre ellos tenemos a los siguientes juegos: teléfono malogrado, trencito ciego, gallinita ciega, adivina quién soy entre otros juegos más.

Juegos motores. Este grupo de juegos es quizás uno de los tipos o clasificaciones más importantes en el ámbito de la educación física, ya que a partir de este tipo de juegos los niños desarrollas sus habilidades básicas desde los desplazamientos, saltos, persecuciones, cuadrúpedas, carreras y otros más. Se da énfasis a las habilidades de velocidad, fuerza, flexibilidad, resistencia. Y desde nuestra investigación podemos afirmar que la mayoría de juegos que se propuso estuvo enfocada en esta línea sobre todo para el aprendizaje del mini atletismo en los niños y niñas de la muestra de estudio.

Juegos mentales. Estos juegos desarrollan las habilidades de pensamiento y razonamiento mental, entre ellos tenemos al juego de ajedrez, ludo, dama, monopolio entre otros.

b) Según los interese de los jugadores

Juegos sociales. Este tipo de juegos también es fundamental en el área de educación física, ya que a partir de este grupo uno puede ir afianzando la personalidad de los niños y desarrollando capacidades atléticas a través de festivales de atletismo o competiciones grupales entre niños, padres de familia

y docentes. en este grupo de juegos también podemos encontrar a los de iniciación pre deportiva.

c) Según la forma a desarrollarse

Juegos espontáneos. Se realiza por iniciativa de los niños; en ellos no intervienen los adultos. Es importante ya que a partir de estos juegos los niños desarrollan sus capacidades creativas y pensamiento convergente.

El juego nace de forma espontánea y de la misma forma termina .

Son los niños quienes imponen las condiciones y las reglas de juego. Por ejemplo, los juegos de manos, construir castillos en arena, etc.

Juegos dirigidos. Este tipo de juegos son dirigidos y conducidos por los adultos o docente de educación física. Tiene objetivos educativos o de cualquier tipo previsto con anterioridad y la presentación del juego está en función de dichos objetivos. Y una de las razones fundamentales es cuando el juego es complejo o requiere de un protocolo o explicación detallada por el docente. Entre ellos tenemos a las gimkanas, los juegos de competencias y otros.

e) Según el lugar donde se desarrollen

Juegos al aire libre. Este tipo de juegos requiere el patio escolar o ambientes naturales, sobre todo se garantiza el nivel de oxígeno aeróbico que desarrollan los niños y niñas. Entre ellos tenemos a los juegos de competición de atletismo, carreras, persecuciones, saltos, lanzamientos entre otros.

Juegos de interior. Son de desarrollo pasivo, como los juegos de mesa .

f) Según su forma metodológica

Munive y Pérez (2006), clasifican

Juego individual. El juego con los propios medios; cuando el niño se complace en el movimiento de su corporeidad.

Juegos colectivos. Es la capacidad que tiene el niño para relacionarse con otros mediante el juego en el lugar donde este, esté (barrio, escuela, casa, etc.)

Juegos libres. Se caracterizan por realizarse con amplia libertad de acción y sin vigilancia siendo su desventaja la falta de dosificación en el esfuerzo, demasiada libertad, peligro de accidentes, etc.

Juegos vigilados. Son juegos donde el profesor interviene sin negar la espontaneidad del niño aprovechando el entusiasmo, dando reglas sacando conclusiones, dosificación del tiempo de realización del trabajo.

Juegos Atlético

Son aquellos en que el placer proporcionado es inferior en cantidad al trabajo desarrollado en su práctica. Son por lo general juegos de competencia que exigen gran habilidad y constancia .

2.2.15 El juego como estrategia metodológica

El juego hoy por hoy es considerado como una estrategia metodológica de alto impacto, sobre todo cuando se trata de desarrollar aprendizajes en los niños, niñas, adolescentes y jóvenes en formación escolar. El juego produce placer y el que lo practica vivencia con intensidad y compromiso las acciones o estrategias del juego. Las personas que lo practican se entregan por completo a las actividades y muestran vitalidad, responsabilidad y motivación. Asimismo, al finalizar los juegos las personas están con mayor predisposición de realizar alguna actividad adicional. El juego permite

en los niños gran responsabilidad y desarrollo interactivo entre los participantes.

Entonces, desde la investigación que asumimos como grupo, se consideró una serie de juegos como una intencionalidad pedagógica en los niños ya que buscábamos la formación y práctica del mini atletismo, al final los resultados fueron alentadores porque los niños demostraron sus habilidades de carreras, saltos y lanzamientos.

El juego aparece desde etapas muy tempranas del crecimiento y desarrollo de los niños, ya que está presente en las personas como una herramienta de aprendizaje eficaz. El juego se encuentra relacionado con aspectos significativos, creativos, innovadores que buscan el desarrollo integral y la comunicación en el ser humano.

2.2.16 El juego como método

Casi siempre el juego ha sido considerado como una forma de ocio para niños y niñas, quedando relegadas a un segundo plano las características positivas intrínsecas de esta actividad, ya sea en grupo o de forma individual . En cambio, a lo largo de la historia, grandes pensadores educativos como Comenio, Pestalozzi o Montessori han demostrado las inmensas cualidades del juego en la educación, para el desarrollo integral y armónico de los futuros ciudadanos .

Como en toda estrategia educativa, hay que contextualizar el ambiente socio-cultural, la evolución psicológica y el desarrollo cognitivo de los educandos, sobre los que se trabajará mediante el juego como metodología en

el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto es condición para aprovechar al máximo la riqueza del juego como método de aprendizaje. Esto es condición para aprovechar al máximo la riqueza del juego como método de aprendizaje .

La evolución psicológica del niño o niña respecto al juego suele ser: cuando tiene 1 año comienza a disfrutar de los juegos en solitario. A los 2, imita lo que otros hacen, sin interactuar; a los 3 años, empiezan los juegos asociativos, prestan atención y responden a lo que hacen otros infantes . Hacia los 4 años comienzan a jugar de forma cooperativa, interactuando con otros. A los 7-8 años dan un salto cualitativo, el juego comienza a ser organizado y desde entonces empieza a evolucionar hacia la complejidad de las relaciones entre los participantes, hacia una elevación del pensamiento abstracto en el proceso lúdico y unas habilidades cognitivas más elaboradas .

Los juegos en grupo fomentan la cooperación, comunicación, habilidades sociales y la solidaridad entre los miembros del grupo para alcanzar los objetivos de una forma coordinada, de modo que cada integrante tiene su función .

A la vez, en los juegos que existe un ganador, se promueve la competitividad, lo que exige un trabajo por mejorar y ser capaces de superar los obstáculos que se presentan durante la actividad lúdica .

Así, el juego promueve la comprensión, la reflexión y la puesta en práctica de habilidades, conceptos y actitudes, fomentando además valores como paz y equidad. Además, el juego posee una función muy poderosa: la motivación que provoca en el alumnado debido a su orientación lúdica .

La motivación es uno de los elementos que más quebraderos de cabeza producen al profesorado, esto convierte al juego en un gran recurso para promover el interés en los educandos, facilitando los aprendizajes significativos y la interiorización de valores, normas, habilidades y capacidades. En ese sentido, se puede afirmar que el juego no solo trasciende a nivel escolar o en el aula sino sobre todo se internaliza a nivel social, familiar, ya que los niños asumen la responsabilidad inclusive de dirigir sus juegos junto a sus pares y compañeros de aula.

2.2.17 Las carreras

Rius (2017), Manifiesta que dentro de la práctica del atletismo las carreras representan al gesto técnico más importante y no solo en el atletismo, sino en las diferentes disciplinas deportivas. En el atletismo, la carrera aparece como un factor importante ya sea en las pruebas de velocidad, los saltos y en el lanzamiento de jabalina. Como podemos ver es como una antesala a estos saltos y al propio lanzamiento de jabalina. En las especialidades del atletismo, la carrera tiene fundamento en el proceso de entrenamiento general y específico, asimismo, en las fases de calentamiento corporal general y específico para cada prueba atlética.

Las carreras se dividen en tres grupos. Las carreras de velocidad, medio fondo y de fondo.

Carreras lisas individuales que son los 100 m, 200 m y 400 m planos. Los 400 m se consideran velocidad prolongada, puesto que requieren prestaciones energéticas diferentes.

- Carreras de vallas. Incluyen los 110 m vallas varones, los 100 m vallas damas y los 400 m vallas.
- Carreras de relevos. 4 × 100 m planos y 4 × 400 m planos. (p. 78).

2.3 DEFINICIONES CONCEPTUALES

- APRENDIZAJE:** El aprendizaje es un cambio en los procesos mentales y en el conocimiento. Desde esta perspectiva, el aprendizaje es el resultado de procesos que incluyen la percepción de los estímulos, la recuperación del conocimiento apropiado, la anticipación de eventos y la conducta". Puente (2007).
- EDUCACIÓN FÍSICA:** Educación Física pretende que los estudiantes desarrollen una conciencia crítica hacia el cuidado de su salud y la de los demás, buscando que sean autónomos y capaces de asumir sus propias decisiones para la mejora de la calidad de vida. (Minedu- 2017)
- JUEGO:** El Juego es un medio por medio del cual, los seres humanos y los animales exploran diversas experiencias en diferentes casos y con distintos fines. El juego posee un contexto, una adecuación y un registro al que debería darse un rango como a cualquier otra característica esencial humana. Según Stone "El Juego es recreación porque continuamente re-crea la sociedad en la que se realiza". Molye (2009).
- MINI ATLETISMO:** Está enfocado en el desarrollo de una serie de actividades y juegos bajo competición en los niños y niñas, ya que se pretende despertar el interés en la práctica del atletismo. Dentro de sus pruebas se pueden desarrollar actividades de carreras, saltos, lanzamientos, resistencia y

otros. Asimismo, se desarrollan pruebas en equipos como las carreras de postas.

- e) **DEPORTE:** El deporte es la práctica de un ejercicio físico regulado y competitivo. El deporte puede ser recreativo, profesional o como una forma de mejorar la salud. El deporte al abarcar varias áreas de nuestra sociedad conlleva una complejidad simbólica en su dimensión social y cultural ya que actualmente el deporte es una práctica, un espectáculo y un estilo de vida .
- f) **CALENTAMIENTO:** es la actividad física que predispone al jugador para realizar posteriormente una actividad de intensidad mayor .
- g) **CAPACIDADES FÍSICAS:** Las capacidades físicas son factores que determinan la condición física de un individuo. Cada una de éstas, pueden ser entrenadas y por consiguiente desarrolladas.
- h) **VELOCIDAD:** es la capacidad de realizar un movimiento o recorrer una distancia en el menor tiempo posible. Se practica en las pruebas de velocidad del atletismo.
- i) **CARRERAS LANZADAS:** Caminar muy veloz. Ed. Fis. Son pequeñas carreras (20-60 m.) realizadas con una sección (10 m. aprox.) de toma de impulso (que no cuenta) a máxima velocidad. Ediciones Olimpo (2009:262)
- j) **CORRER:** Es un movimiento natural, que tiene mayor velocidad de desplazamiento que el caminar. Gutarra (2007:78) Desplazamiento de tipo proyectivo en el que intervienen diferentes tipos de movimiento, velocidad, organización espacio temporal y otros.

2.4.Bases epistemológicas, bases filosóficas y/o bases antropológicas

En función a las bases epistemológicas el presente trabajo se sustenta en la corriente epistemológica de Piaget.

DESARROLLO MOTOR DEL NIÑO DE 0 A 5 AÑOS DE EDAD (JEAN PIAGET)

Hay un orden definido para la adquisición de destrezas motrices y la habilidad de moverse deliberada y acertadamente es progresiva. Las habilidades van de lo simple a lo complejo .

Las investigaciones de Piaget repercuten en los estudios de psicomotricidad desde el momento en que resalta el papel de las acciones motrices en el proceso del acceso al conocimiento .

Periodo sensoriomotor: relaciones topológicas y organización del esquema corporal (0-2 años) .

Se caracteriza por un gran desarrollo mental y la conquista del universo que rodea al niño a partir de las operaciones y los movimientos .

Este periodo pasa por 6 estadios :

1º Estadio: actividad refleja (0-1 mes) .

Aparición de los reflejos que marcan las funciones de asimilación por el organismo de las aportaciones externas, acomodación del organismo a las características externas y organización, que determinarán la formación de las estructuras intelectuales posteriores .

2º Estadio: reacciones circulares primarias (1º-4º mes) .

Desde el punto de vista motor, tenemos un niño que el final de este estadio va a conseguir el control de la cabeza y los semi volteos, no se gira completamente, pero gira hacia un lado y otro. Desde el punto de vista

psicomotor tenemos un niño que coordina e integra las acciones. Estas acciones se repiten muchas veces y de la misma manera, por eso se llaman circulares. Tienen otra característica: la intencionalidad, muy relacionada con la causa-efecto. El niño empieza a manifestar indicios de pensamiento .

3º estadio: reacciones circulares secundarias (4-8 meses) .

En el aspecto motor tenemos un niño que se sienta y gira completamente. En el aspecto psicomotor tenemos un perfeccionamiento de la causa-efecto que se manifiesta en conductas de tirar objetos o mover el sonajero (el niño se da cuenta que si lo mueve éste sonará) .

Coordinación entre visión y prensión. Se sienta y es capaz de coger objetos que tiene alrededor .

En cuanto al conocimiento del esquema corporal, junta sus manos y se la lleva a la boca y a los 5 meses se chupa el pie. Se lo chupa porque está en la etapa oral, conoce los objetos a través de la boca .

4º Estadio: coordinación de esquemas secundarios (8-12 meses) .

En el plano motor destaca la bipedestación. En este estadio el niño va a iniciar la marcha (puede aparecer en cualquier momento entre los 10-16 meses) .

Una característica importante que se da en este estadio es la permanencia del objeto. Si al niño le escondes un objeto tiene conciencia de ello y lo busca (es un signo importante de inteligencia). Esto ocurre porque el niño se da cuenta de la separación de los objetos y de la gente con respecto a él.

La gran movilidad que alcanza el niño en este estadio le ofrece perspectivas nuevas del espacio. Con esto va a conseguir la relación “entre”.

Hay otra gran adquisición: la marcha. Ésta permite la orientación de su cuerpo en el espacio; la toma de conciencia del eje vertical; es capaz de sortear obstáculos gracias al concepto de “entre”.

5º Estadio: reacciones circulares terciarias (12-18 meses) .

A nivel motor: marcha y carrera (la carrera es torpe). La característica fundamental en este estadio es la “asimilación” y “acomodación”. Entre los 12-18 meses asimilación y acomodación están mezcladas, pero a partir de este estadio la acomodación pasa a dirigir la asimilación, lo que significa que el niño atenderá y se quedará con lo que más le interesa”.

La mayor conquista se centra en la adquisición progresiva de las relaciones espaciales y de los movimientos del propio cuerpo llegando a descubrir las diferentes posiciones de los brazos .

El interés por la posición y desplazamiento de los objetos entre sí, le conduce a la relación de continente-contenido que hará que coloque unos objetos dentro de otros, los invierta y los vacíe. A nivel espacial, estas acciones nos indican que intuye la relación de contorno o envoltura .

En cuanto al esquema corporal, adquiere el conocimiento del rostro en su totalidad hacia el año y 4 meses .

6º Estadio: invenciones de medios nuevos a través de combinaciones mentales (18-24 meses)-.

En este estadio, en lugar de estar controladas en cada una de sus etapas y a posteriori por los hechos mismos, su búsqueda está controlada a priori: el niño prevé, antes de ensayarlas, qué maniobras fallarán y cuáles tendrán éxito .

VITOR DA FONSECA: Sostiene que el desarrollo psicomotor infantil es un elemento necesario para el acceso de los procesos superiores del pensamiento .

El equilibrio para Fonseca reúne un conjunto de aptitudes estáticas y dinámicas, abarcando el control postural y el desarrollo de adquisición de la coordinación, siendo una condición básica en la organización motora. Implica una multiplicidad de ajustes posturales antigravitatorios, que dan soporte a cualquier respuesta motriz. Por tanto, abarcando el control postural y el desarrollo de la coordinación .

Fonseca, divide la ontogénesis de la motricidad en tres etapas :

- **Inteligencia neuromotora:** En esta etapa los niños y niñas realizan actividades de: locomoción, aprehensión y suspensión como rodar, gatear, andar, correr, saltar, suspenderse, balancearse, escalar, atar, botar, entre otras .
- **Inteligencia perceptivo motriz:** Relacionado con la noción del cuerpo: lateralidad, orientación en el espacio y en el tiempo (localización corporal, identificación izquierda y derecha, orientación de los espacios motores, actividad rítmica melódica) entre otros .
- **Inteligencia psicomotriz:** Integrado por las etapas anteriores que van a permitir el pleno desarrollo (lenguaje, psicomotor, cognitivo, físico y emocional)

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Ámbito

La presente investigación se desarrolló en el ámbito educativo de la I.E. de Villa de Manta, Obas-Yarowilca -Huánuco. La institución educativa se ubica en el distrito de Obas que es uno de los distritos que conforman la Provincia de Yarowilca, cuya capital es la Ciudad de Chavinillo . Luego de un diagnóstico socio cultural, social y académico, se pudo evidenciar limitaciones en algunos casos sobre la práctica del atletismo en los escolares del distrito en mención. Asimismo, la investigación se plasmó con los niños y niñas de la institución educativa Villa de Manta .

3.2. Población

Por su parte Hernández (2004), expresa que si la población es menor que cincuenta (50) personas, la población es igual a la muestra. El universo que comprendió la investigación la constituyen los infantes de primaria de la I.E.32325 del Centro Poblado de Villa de Manta Obas, Yarowilca Huánuco.

CUADRO N° 01

POBLACIÓN DE ESTUDIO

SECCIONES	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
1° de primaria	04	01	05
2° de primaria	02	02	04
3° de primaria	03	02	05
4° de primaria	03	00	03
5° de primaria	03	03	06
6° de primaria	02	03	05
TOTAL	17	11	28

FUENTE : Nomina de matrícula 2021

ELABORACIÓN: Los investigadores.

3.3. Muestra

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

En la presente investigación el muestreo fue no probabilístico como afirma Hernández et al. (2010, p.176) En las muestras no probabilísticas, la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o de quien hace la muestra. Aquí el procedimiento no es mecánico ni con base en fórmulas de probabilidad, sino que depende del proceso de toma de decisiones de un investigador o de un grupo de investigadores y, desde luego, las muestras seleccionadas obedecen a otros criterios de investigación. Se seleccionó como muestra representativa a diecinueve (19) niños y niñas del IV y V ciclo de EBR del ámbito de estudio

respectivo para el desarrollo de la investigación y como grupo experimental.

CUADRO N° 02
MUESTRA DE ESTUDIO

SECCIONES	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
3° de primaria	03	02	05
4° de primaria	02	01	03
5° de primaria	03	03	06
6° de primaria	02	03	05
TOTAL	10	09	19

FUENTE : Nomina de matrícula 2021
ELABORACIÓN: Los investigadores.

3.4. Nivel y tipo de investigación

3.4.1. 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”.

3.4.2. 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.

3.5. Diseño de investigación

El diseño de investigación utilizado en el presente trabajo corresponde a un pre-experimental con pre-test y post-test con un solo grupo de aplicación de (Sánchez y Reyes 2002), cuyo esquema es el siguiente:

GE: 01 _____x_____ 02

Dónde:

GE: Grupo Experimental.

01: Pretest: plan de recreamiento

02: Postest: fundamentos técnicos del básquetbol

X: Tratamiento experimental (Variable Independiente)

3.6. Métodos, técnicas e instrumentos

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.

Para la variable independiente:

Esta variable de intervención fue experimental, ya que se manipulo a través de juegos, actividades y estrategias significativas, ello con la aplicación de una estrategia metodológicas con miras al aprendizaje del mini atletismo.

Se trabajó 12 actividades de intervención práctica, distribuidos en carreras, saltos, lanzamiento y otros juegos motores para el desarrollo del mini atletismo.

Para la variable dependiente:**Ficha de observación:**

Para esta variable de estudio por ser considerado una de las más importantes, se validó una ficha de observación con 25 ítems debidamente caracterizadas las dimensiones del mini atletismo. Se aplicó como pre y postes a los niños y niñas del IV y V ciclo de EBR. Al inicio nos sirvió como diagnóstico y conocer el nivel de formación básica y sus habilidades atléticas y posterior a ello, ya luego de las intervenciones se aplicó la misma ficha como una evaluación de salida para medir el nivel de efectividad de los juegos como estrategia metodológica en el aprendizaje del mini atletismo.

3.7. Validación y confiabilidad del instrumento

Para desarrollar todo el trabajo de campo de la presente investigación, se optó por elaborar una ficha de observación que fue previamente diseñada, revisada y validada por todo un grupo de expertos especialistas en la rama de educación física. Asimismo, para desarrollar el trabajo de campo se aplicó una serie de experiencias de aprendizaje vivencial en los niños y niñas. Dichos instrumentos como la ficha de observación presentaron características de validez de contenido y confiabilidad en los datos obtenidos.

3.8. Procedimiento.

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

3.9. Tabulación y análisis de datos

Se desarrolló el trabajo 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.

- 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.

3.10. Consideraciones éticas

El presente informe final de investigación se presenta habiendo considerado los aspectos éticos y normativos para desarrollar trabajos con seres humanos, en este caso se tuvo un consentimiento informado por parte de los directivos y padres de familia para desarrollar la presente investigación y publicar los resultados sin que se tenga que divulgar los datos específicos de cada estudiante. Se respetó la normatividad vigente de grados y títulos de la UNHEVAL.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIONES

4.1 . PRESENTACIÓN, DE LOS RESULTADOS DEL TRABAJO DE CAMPO

En este capítulo se presentan los resultados del trabajo de campo referido al aprendizaje del mini atletismo, producto de la aplicación del juego como estrategia metodológica; se trabajó las pruebas de velocidad, resistencia, salto, lanzamiento y relevos. Los resultados se evidencian en tablas de frecuencias y su representación gráfica; asimismo, se hizo la contrastación de hipótesis mediante una prueba no paramétrica por la característica de los datos.

Escalas que permitieron recopilar datos y luego sistematizarlos:

Tabla 1

Escalas usadas para ítems del instrumento de investigación

Escala	Valoración
No	1
A veces	2
Si	3

Tabla 2

Escalas correspondientes al aprendizaje del mini atletismo

Escala	Valoración
En inicio	1
Regular	2
Sobresaliente	3

4.1. Análisis e interpretación de resultados del pretest y postest

4.1.1. Resultados del pretest y postest sobre el aprendizaje del mini atletismo

Tabla 3

Resultado del pretest respecto al aprendizaje del mini atletismo

Pretest: Aprendizaje del mini atletismo																															
N°	D1 Pruebas de velocidad						D2 Pruebas de resistencia						D3 Pruebas de salto						D4 Pruebas de lanzamiento						D5 Pruebas de relevos						V2
	I1	I2	I3	I4	I5	D1	I6	I7	I8	I9	I10	D2	I11	I12	I13	I14	I15	D3	I16	I17	I18	I19	I20	D4	I21	I22	I23	I24	I25	D5	
1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1
2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1
3	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1
4	2	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2
5	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1
6	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2
7	2	2	3	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2
8	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1
9	1	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	3	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2
10	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2
11	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1
12	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2
13	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1
14	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2
15	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2
16	1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2
17	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2
18	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2
19	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2

Tabla 4**Resultado del postest respecto al aprendizaje del mini atletismo**

Postest: Aprendizaje del mini atletismo																															
N°	D1 Pruebas de velocidad						D2 Pruebas de resistencia						D3 Pruebas de salto						D4 Pruebas de lanzamiento						D5 Pruebas de relevos						V2
	I1	I2	I3	I4	I5	D1	I6	I7	I8	I9	I10	D2	I11	I12	I13	I14	I15	D3	I16	I17	I18	I19	I20	D4	I21	I22	I23	I24	I25	D5	
1	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2
2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2
3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2	3	3	2	2
4	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3
5	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	1	2	2	2	2
6	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	1	2	3
7	3	2	3	3	3	3	1	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	1	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3
8	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	1	2	2	3	1	2	2	3	2	2	3	2	1	2	2	3	2	2	2
9	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3
10	2	2	2	3	3	2	2	1	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	1	3	2	2	2
11	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	1	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3
12	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	1	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3
13	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	1	3	2	2
14	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3
15	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3
16	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3
17	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3
18	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3
19	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3

4.1.2. Resultados sistematizados sobre el aprendizaje del mini atletismo y sus dimensiones, de acuerdo al pretest y postest

Tabla 5

Pretest y postest de acuerdo al promedio general sobre el aprendizaje del mini atletismo en estudiantes de educación primaria de Villa de Manta, Obas-Yarowilca, Huánuco 2021.

	Escala	Pretest		Postest	
		fi	%	fi	%
1	Insuficiente	7	37%	0	0%
2	Regular	12	63%	7	37%
3	Sobresaliente	0	0%	12	63%
TOTAL		19	100%	19	100%

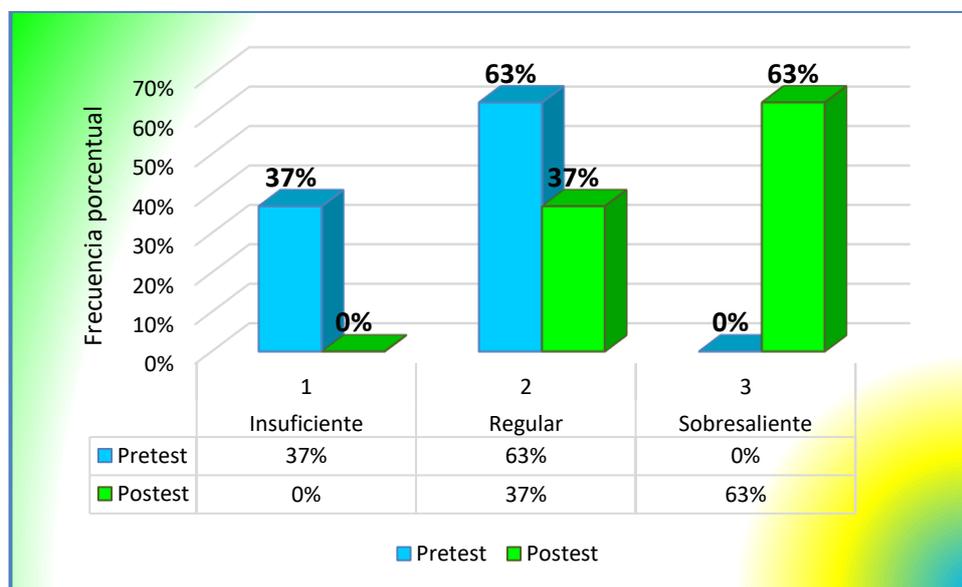


Figura 1: Pretest y postest de acuerdo al promedio general sobre el aprendizaje del mini atletismo en estudiantes de educación primaria de Villa de Manta, Obas-Yarowilca, Huánuco 2021.

Interpretación:

En la tabla y figura se observa resultados concernientes al pretest y postest de la variable aprendizaje del mini atletismo en en estudiantes de educación primaria de Villa de Manta, Obas-Yarowilca, Huánuco 2021.

En el pretest se observa que el 37% de estudiantes se encontraban en el nivel **insuficiente**, el 63% en **regular** y ninguno en una escala superior. En el postest, después de la aplicación del juego como estrategia metodológica, el 63% de niños mostraron el aprendizaje del mini atletismo en la escala de **sobresaliente**, el 37% en **regular** y ninguno en una escala inferior. En general, las evidencias observadas señalan que fue favorable el referido aprendizaje en lo que concierne a las pruebas de velocidad, resistencia, salto, lanzamiento y relevos.

Tabla 6

Pretest y postest de la dimensión 1: pruebas de velocidad en mini atletismo en estudiantes de educación primaria de Villa de Manta, Obas-Yarowilca, Huánuco 2021.

	Escala	Pretest		Postest	
		fi	%	fi	%
1	Insuficiente	6	32%	0	0%
2	Regular	13	68%	6	32%
3	Sobresaliente	0	0%	13	68%
	TOTAL	19	100%	19	100%

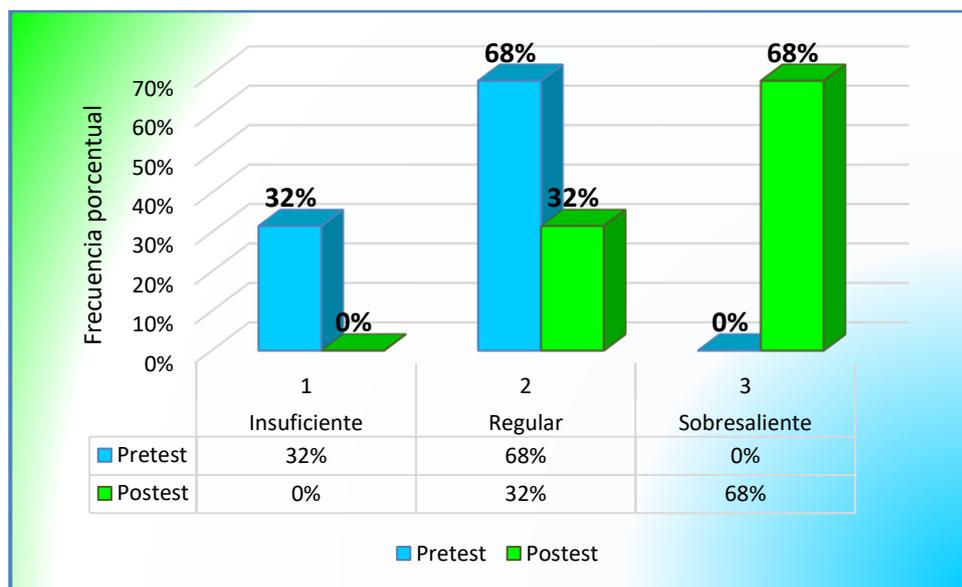


Figura 2: *Pretest y postest de la dimensión 1: pruebas de velocidad en mini atletismo en estudiantes de educación primaria de Villa de Manta, Obas-Yarowilca, Huánuco 2021.*

Interpretación:

En la tabla y figura se observa resultados concernientes al pretest y postest de la variable aprendizaje del mini atletismo, dimensión 1: pruebas de velocidad en estudiantes de educación primaria de Villa de Manta, Obas-Yarowilca, Huánuco 2021.

En el pretest se observa que el 32% de estudiantes se encontraban en el nivel **insuficiente**, el 68% en **regular** y ninguno en una escala superior. En el postest, después de la aplicación del juego como estrategia metodológica, el 68% de estudiantes mostraron el aprendizaje de la referida prueba en la escala de **sobresaliente**, el 32% en **regular** y ninguno en una escala inferior. En general, lo observado señala claramente que con la aplicación del juego como estrategia

metodológica los estudiantes mostraron mejores condiciones en las pruebas de velocidad en 30; 50 y 60 metros de distancia.

Tabla 7

Pretest y postest de la dimensión 2: pruebas de resistencia en mini atletismo en estudiantes de educación primaria de Villa de Manta, Obas-Yarowilca, Huánuco 2021.

	Escala	Pretest		Postest	
		fi	%	fi	%
1	Insuficiente	9	47%	0	0%
2	Regular	10	53%	7	37%
3	Sobresaliente	0	0%	12	63%
TOTAL		19	100%	19	100%

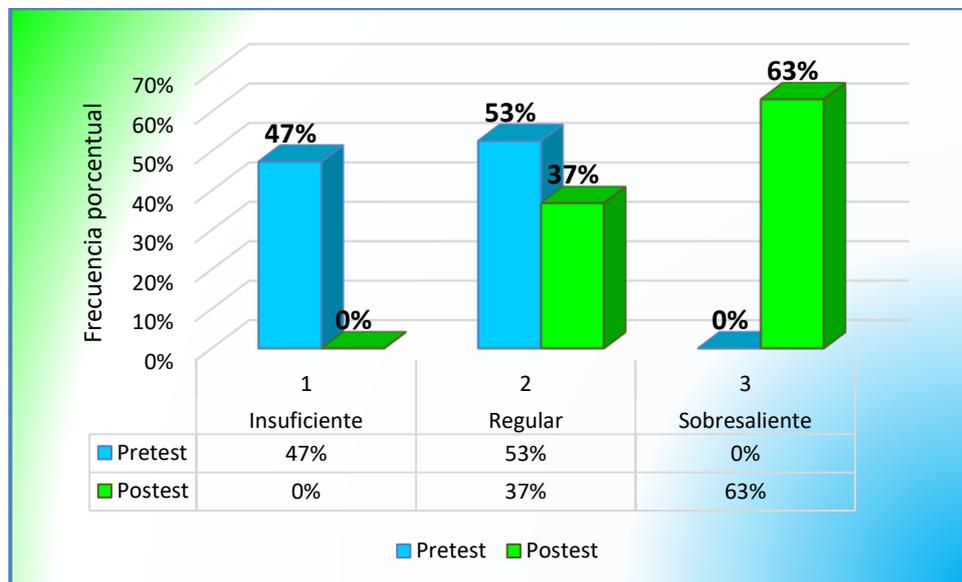


Figura 3: *Pretest y postest de la dimensión 2: pruebas de resistencia en mini atletismo en estudiantes de educación primaria de Villa de Manta, Obas-Yarowilca, Huánuco 2021.*

Interpretación:

En la tabla y figura se observa resultados concernientes al pretest y postest de la variable aprendizaje del mini atletismo, dimensión 2: pruebas de resistencia en estudiantes de educación primaria de Villa de Manta, Obas-Yarowilca, Huánuco 2021.

En el pretest se observa que el 47% de estudiantes se encontraban en el nivel **insuficiente**, el 53% en **regular** y ninguno en una escala superior. En el postest, después de la aplicación del juego como estrategia metodológica, el 63% de estudiantes mostraron el aprendizaje de la referida prueba en la escala de **sobresaliente**, el 37% en **regular** y ninguno en una escala inferior. En general, lo observado señala claramente que con la aplicación del juego como estrategia metodológica los estudiantes mostraron mejores condiciones en las pruebas de resistencia en 300; 600 y 1000 metros de distancia.

Tabla 8

Pretest y postest de la dimensión 3: pruebas de salto en mini atletismo en estudiantes de educación primaria de Villa de Manta, Obas-Yarowilca, Huánuco 2021.

	Escala	Pretest		Postest	
		fi	%	fi	%
1	Insuficiente	7	37%	0	0%
2	Regular	12	63%	6	32%
3	Sobresaliente	0	0%	13	68%
	TOTAL	19	100%	19	100%

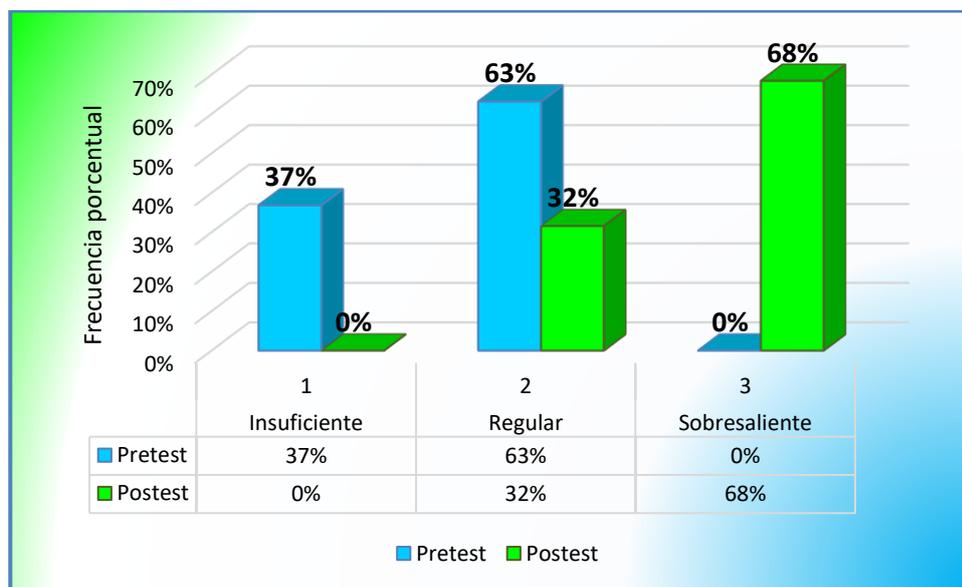


Figura 4: *Pretest y posttest de la dimensión 3: pruebas de salto en mini atletismo en estudiantes de educación primaria de Villa de Manta, Obas-Yarowilca, Huánuco 2021.*

Interpretación:

En la tabla y figura se observa resultados concernientes al pretest y posttest de la variable aprendizaje del mini atletismo, dimensión 3: pruebas de salto en estudiantes de educación primaria de Villa de Manta, Obas-Yarowilca, Huánuco 2021.

En el pretest se observa que el 37% de estudiantes se encontraban en el nivel **insuficiente**, el 63% en **regular** y ninguno en una escala superior. En el posttest, después de la aplicación del juego como estrategia metodológica, el 68% de estudiantes mostraron el aprendizaje de la referida prueba en la escala de **sobresaliente**, el 32% en **regular** y ninguno en una escala inferior. En general, lo observado señala claramente que con la aplicación del juego como estrategia metodológica los estudiantes mostraron mejores condiciones en las pruebas de salto largo, salto triple y salto alto.

Tabla 9

Pretest y postest de la dimensión 4: pruebas de lanzamiento en mini atletismo en estudiantes de educación primaria de Villa de Manta, Obas-Yarowilca, Huánuco 2021.

	Escala	Pretest		Postest	
		fi	%	fi	%
1	Insuficiente	7	37%	0	0%
2	Regular	12	63%	8	42%
3	Sobresaliente	0	0%	11	58%
TOTAL		19	100%	19	100%

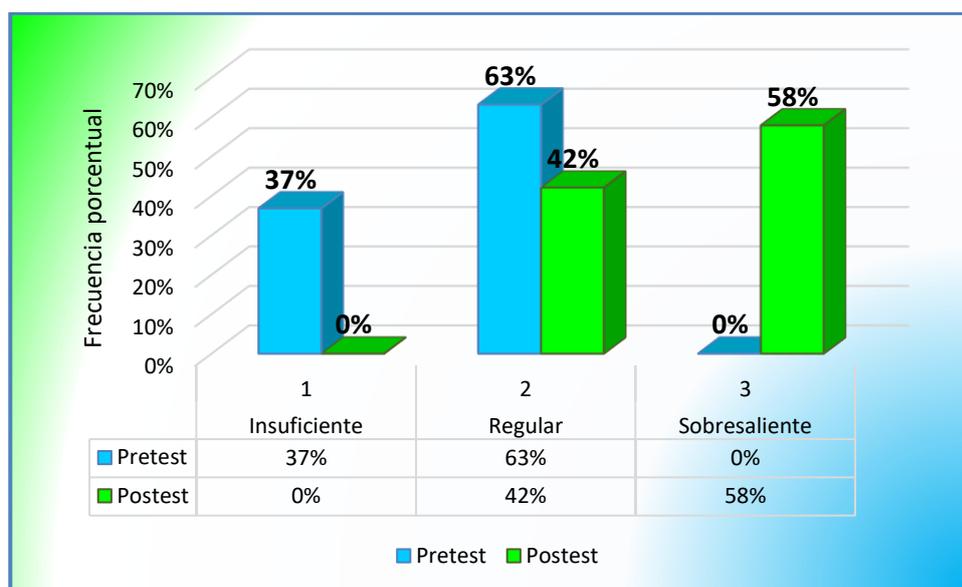


Figura 5: Pretest y postest de la dimensión 4: pruebas de lanzamiento en mini atletismo en estudiantes de educación primaria de Villa de Manta, Obas-Yarowilca, Huánuco 2021.

Interpretación:

En la tabla y figura se observa resultados concernientes al pretest y postest de la variable aprendizaje del mini atletismo, dimensión 4: pruebas de lanzamiento en estudiantes de educación primaria de Villa de Manta, Obas-Yarowilca, Huánuco 2021.

En el pretest se observa que el 37% de estudiantes se encontraban en el nivel **insuficiente**, el 63% en **regular** y ninguno en una escala superior. En el postest, después de la aplicación del juego como estrategia metodológica, el 58% de estudiantes mostraron el aprendizaje de la referida prueba en la escala de **sobresaliente**, el 42% en **regular** y ninguno en una escala inferior. En general, lo observado señala claramente que con la aplicación del juego como estrategia metodológica los estudiantes mostraron mejores condiciones en las pruebas de lanzamiento de pelota, de jabalina y disco.

Tabla 10

Pretest y postest de la dimensión 5: pruebas de relevos en mini atletismo en estudiantes de educación primaria de Villa de Manta, Obas-Yarowilca, Huánuco 2021.

	Escala	Pretest		Postest	
		fi	%	fi	%
1	Insuficiente	8	42%	0	0%
2	Regular	11	58%	9	47%
3	Sobresaliente	0	0%	10	53%
	TOTAL	19	100%	19	100%

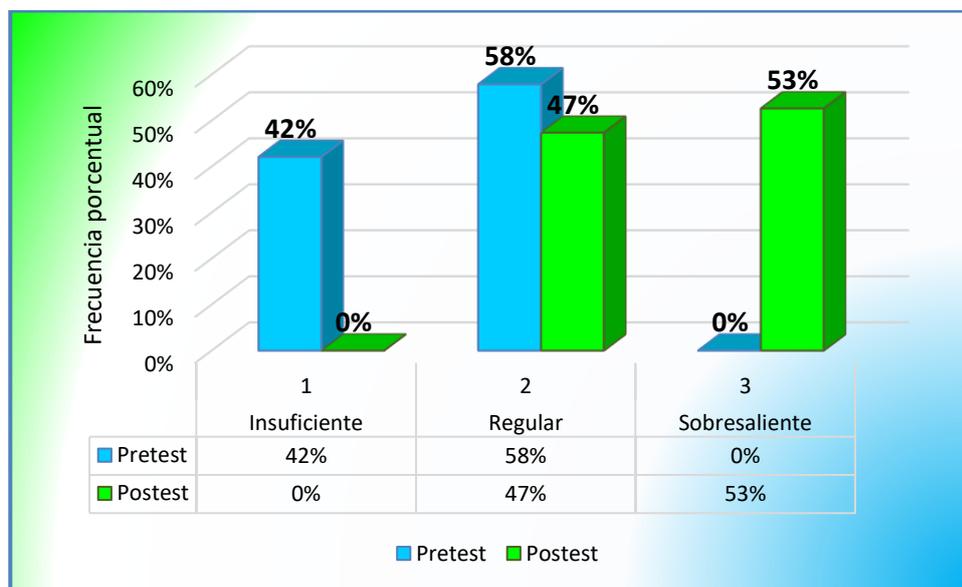


Figura 6: *Pretest y posttest de la dimensión 5: pruebas de relevos en mini atletismo en estudiantes de educación primaria de Villa de Manta, Obas-Yarowilca, Huánuco 2021.*

Interpretación:

En la tabla y figura se observa resultados concernientes al pretest y posttest de la variable aprendizaje del mini atletismo, dimensión 5: pruebas de relevos en estudiantes de educación primaria de Villa de Manta, Obas-Yarowilca, Huánuco 2021.

En el pretest se observa que el 42% de estudiantes se encontraban en el nivel **insuficiente**, el 58% en **regular** y ninguno en una escala superior. En el posttest, después de la aplicación del juego como estrategia metodológica, el 53% de estudiantes mostraron el aprendizaje de la referida prueba en la escala de **sobresaliente**, el 47% en **regular** y ninguno en una escala inferior. En general, lo observado señala claramente que con la aplicación del juego como estrategia metodológica los estudiantes mostraron mejores condiciones en las pruebas de relevos realizando diversas actividades como practicar juegos de carrera de relevos entre

compañeros, competir en la prueba de relevos de 4x50 metros, practicar la prueba de relevos de 5x80 metros, realizar el cambio adecuado del testimonio en la prueba de relevos cortos, asimismo, demostrar el cambio ascendente y descendente en la prueba de relevos.

4.2. Prueba de hipótesis

En el presente trabajo de investigación es necesaria la prueba de hipótesis, en ese sentido, se realizó mediante una prueba no paramétrica por el comportamiento y características de los datos.

Un procedimiento que antecede a la prueba de hipótesis es la prueba de normalidad que demuestra que los datos no se aproximan a la normalidad.

a. Prueba de normalidad de datos que intervienen en la contrastación de la hipótesis general

1°. Planteo de hipótesis (de normalidad)

H_0 : Los datos se aproximan a la distribución normal.

H_a : Los datos no se aproximan a la distribución normal.

2°. Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$

3°. Estadístico de prueba de normalidad: Método de Shapiro Wilk (cuando $n < 50$).

Tabla 11

Pruebas de normalidad pretest y postest de resultados generales sobre el aprendizaje del mini atletismo.

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pretest: Promedio general: Aprendizaje del mini atletismo	,403	19	,000	,616	19	,000
Postest: Promedio general: Aprendizaje del mini atletismo	,403	19	,000	,616	19	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

4°.Decisión: El p-valor de normalidad en el pretest y postest son menores que $\alpha = 0.05$; en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula (de normalidad); y se manifiesta que los datos no se aproximan a una distribución normal. En ese sentido se realizó una prueba no paramétrica.

b. Prueba de normalidad de los datos que participan en la contrastación de las hipótesis específicas.

La prueba de normalidad de los datos que participaron en las pruebas de hipótesis específicas se hizo de forma similar que la la general.

Tabla 12

Valores de normalidad del pretest, según dimensiones del aprendizaje del mini atletismo

	Pruebas de normalidad^a					
	Kolmogorov-Smirnov ^b			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pretest - dimensión 1: Pruebas de velocidad	,430	19	,000	,591	19	,000
Pretest - dimensión 2: Pruebas de resistencia	,348	19	,000	,641	19	,000
Pretest - dimensión 3: Pruebas de salto	,403	19	,000	,616	19	,000
Pretest - dimensión 4: Pruebas de lanzamiento	,403	19	,000	,616	19	,000
Pretest - dimensión 5: Pruebas de relevos	,376	19	,000	,633	19	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Tabla 13

Valores de normalidad del postest, según dimensiones del aprendizaje del mini atletismo

	Pruebas de normalidad^a					
	Kolmogorov-Smirnov ^b			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Postest - dimensión 1: Pruebas de velocidad	,430	19	,000	,591	19	,000
Postest - dimensión 2: Pruebas de resistencia	,403	19	,000	,616	19	,000
Postest - dimensión 3: Pruebas de salto	,430	19	,000	,591	19	,000
Postest - dimensión 4: Pruebas de lanzamiento	,376	19	,000	,633	19	,000
Postest - dimensión 5: Pruebas de relevos	,348	19	,000	,641	19	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Decisión: Los valores de normalidad son menores que el nivel de significancia $\alpha = 0.05$; en consecuencia, los datos no se aproximan a la normalidad; por ende, las pruebas de hipótesis específicas se realizaron a través de una prueba no paramétrica.

A. Contrastación de la hipótesis general

La contrastación de la hipótesis general se realizó con la prueba de rangos con signos de Wilcoxon.

a) Hipótesis nula y alternativa

H₀: El juego como estrategia metodológica no influye significativamente en el aprendizaje del mini atletismo en estudiantes de educación primaria de Villa de Manta, Obas Yarowilca – Huánuco 2021.

$$\mathbf{H_0: } \mu_{pos} \leq \mu_{pre}$$

H₁ El juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje del mini atletismo en estudiantes de educación primaria de Villa de Manta, Obas Yarowilca – Huánuco 2021.

$$\mathbf{H_1: } \mu_{pos} > \mu_{pre}$$

Donde:

H₀: Hipótesis nula

H₁: Hipótesis alternativa

b) Nivel de significancia: $\alpha = 0,05$

c) Estadístico de prueba.

Prueba de rangos con signos de Wilcoxon.

d) Cálculo del estadístico de la prueba

Tabla 14

Rangos de Wilcoxon en la prueba de hipótesis general

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pretest: Aprendizaje del mini atletismo - Posttest: Aprendizaje del mini atletismo	Rangos negativos	18 ^a	9,50	171,00
	Rangos positivos	0 ^b	,00	,00
	Empates	1 ^c		
	Total	19		

a. Pretest: Aprendizaje del mini atletismo < Posttest: Aprendizaje del mini atletismo

b. Pretest: Aprendizaje del mini atletismo > Posttest: Aprendizaje del mini atletismo

c. Pretest: Aprendizaje del mini atletismo = Posttest: Aprendizaje del mini atletismo

Tabla 15

Valor de prueba de Wilcoxon en la prueba de hipótesis general

Estadísticos de prueba^a

Pretest: Aprendizaje del mini atletismo - Posttest: Aprendizaje del mini atletismo

Z	-4,146 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

e) Decisión

Los rangos negativos manifiestan que el promedio general de pretest es menor que el promedio del posttest. Del mismo modo, el p-valor = 0,000 en la prueba de Wilcoxon es menor que $\alpha = 0,05$; en ese sentido, se rechaza la hipótesis nula y se afirma que el juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje del mini atletismo en

estudiantes de educación primaria de Villa de Manta, Obas Yarowilca – Huánuco 2021.

B. Contrastación de hipótesis específicas

Las pruebas de hipótesis específicas tienen un procedimiento similar a la general.

➤ **Contrastación de la hipótesis específica 1**

a) Hipótesis nula y alternativa

H₀: El juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje de las pruebas de velocidad del mini atletismo.

$$\mathbf{H_0: } \mu_{pos} \leq \mu_{pre}$$

H₁ El juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje de las pruebas de velocidad del mini atletismo.

$$\mathbf{H_1: } \mu_{pos} > \mu_{pre}$$

Donde:

H₀: Hipótesis nula

H₁: Hipótesis alternativa

b) Nivel de significancia: $\alpha = 0,05$

c) Estadístico de prueba.

Prueba de rangos con signos de Wilcoxon.

d) Cálculo del estadístico de la prueba

Tabla 16

Rangos de Wilcoxon en la prueba de hipótesis específica 1

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pretest - dimensión 1: Pruebas de velocidad -	Rangos negativos	17 ^a	9,00	153,00
Postest - dimensión 1: Pruebas de velocidad	Rangos positivos	0 ^b	,00	,00
	Empates	2 ^c		
	Total	19		

a. Pretest - dimensión 1: Pruebas de velocidad < Postest - dimensión 1: Pruebas de velocidad

b. Pretest - dimensión 1: Pruebas de velocidad > Postest - dimensión 1: Pruebas de velocidad

c. Pretest - dimensión 1: Pruebas de velocidad = Postest - dimensión 1: Pruebas de velocidad

Tabla 17

Valor de prueba de Wilcoxon en la prueba de hipótesis específica 1

Estadísticos de prueba^a

Pretest - dimensión 1: Pruebas de
velocidad - Postest - dimensión 1:
Pruebas de velocidad

Z	-3,945 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

e) Decisión

Los rangos negativos manifiestan que el promedio general de pretest es menor que el promedio del postest. Del mismo modo, el p-valor = 0,000 en la prueba de Wilcoxon es menor que $\alpha = 0,05$; en ese sentido, se rechaza la hipótesis nula y se afirma que el juego como estrategia metodológica

influye significativamente en el aprendizaje de las pruebas de velocidad del mini atletismo.

➤ **Contrastación de la hipótesis específica 2**

a) **Hipótesis nula y alternativa**

H₀: El juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje de las pruebas de resistencia del mini atletismo.

$$\mathbf{H_0: } \mu_{pos} \leq \mu_{pre}$$

H₁ El juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje de las pruebas de resistencia del mini atletismo.

$$\mathbf{H_1: } \mu_{pos} > \mu_{pre}$$

Donde:

H₀: Hipótesis nula

H₁: Hipótesis alternativa

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

c) **Estadístico de prueba.**

Prueba de rangos con signos de Wilcoxon.

d) **Cálculo del estadístico de la prueba**

Tabla 18

Rangos de Wilcoxon en la prueba de hipótesis específica 2

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pretest - dimensión 2:	Rangos negativos	15 ^a	8,00	120,00
Pruebas de resistencia - Postest - dimensión 2:	Rangos positivos	0 ^b	,00	,00
Pruebas de resistencia	Empates	4 ^c		
	Total	19		

a. Pretest - dimensión 2: Pruebas de resistencia < Postest - dimensión 2: Pruebas de resistencia

b. Pretest - dimensión 2: Pruebas de resistencia > Postest - dimensión 2: Pruebas de resistencia

c. Pretest - dimensión 2: Pruebas de resistencia = Postest - dimensión 2: Pruebas de resistencia

Tabla 19

Valor de prueba de Wilcoxon en la prueba de hipótesis específica 2

Estadísticos de prueba^a

Pretest - dimensión 2: Pruebas de
resistencia - Postest - dimensión 2:
Pruebas de resistencia

Z	-3,520 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

e) Decisión

Los rangos negativos manifiestan que el promedio general de pretest es menor que el promedio del postest. Del mismo modo, el p-valor = 0,000 en la prueba de Wilcoxon es menor que $\alpha = 0,05$; en ese sentido, se rechaza la hipótesis nula y se afirma que el juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje de las pruebas de resistencia del mini atletismo.

➤ **Contrastación de la hipótesis específica 3**

a) **Hipótesis nula y alternativa**

H₀: El juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje de las pruebas de salto del mini atletismo.

$$\mathbf{H_0: } \mu_{pos} \leq \mu_{pre}$$

H₁ El juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje de las pruebas de salto del mini atletismo.

$$\mathbf{H_1: } \mu_{pos} > \mu_{pre}$$

Donde:

H₀: Hipótesis nula

H₁: Hipótesis alternativa

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

c) **Estadístico de prueba.**

Prueba de rangos con signos de Wilcoxon.

d) **Cálculo del estadístico de la prueba**

Tabla 20

Rangos de Wilcoxon en la prueba de hipótesis específica 3

Rangos

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Rangos negativos	17 ^a	9,00	153,00

Pretest - dimensión 3:	Rangos positivos	0 ^b	,00	,00
Pruebas de salto - Postest - dimensión 3: Pruebas de salto	Empates	2 ^c		
	Total	19		

a. Pretest - dimensión 3: Pruebas de salto < Postest - dimensión 3: Pruebas de salto

b. Pretest - dimensión 3: Pruebas de salto > Postest - dimensión 3: Pruebas de salto

c. Pretest - dimensión 3: Pruebas de salto = Postest - dimensión 3: Pruebas de salto

Tabla 21

Valor de prueba de Wilcoxon en la prueba de hipótesis específica 3

Estadísticos de prueba^a

Pretest - dimensión 3: Pruebas de
salto - Postest - dimensión 3:
Pruebas de salto

Z	-3,879 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

e) Decisión

Los rangos negativos manifiestan que el promedio general de pretest es menor que el promedio del postest. Del mismo modo, el p-valor = 0,000 en la prueba de Wilcoxon es menor que $\alpha = 0,05$; en ese sentido, se rechaza la hipótesis nula y se afirma que el juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje de las pruebas de salto del mini atletismo.

➤ Contrastación de la hipótesis específica 4

a) Hipótesis nula y alternativa

H₀: El juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje de las pruebas de lanzamiento del mini atletismo.

$$H_0: \mu_{pos} \leq \mu_{pre}$$

H₁ El juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje de las pruebas de lanzamiento del mini atletismo.

$$H_1: \mu_{pos} > \mu_{pre}$$

Donde:

H₀: Hipótesis nula

H₁: Hipótesis alternativa

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

c) **Estadístico de prueba.**

Prueba de rangos con signos de Wilcoxon.

d) **Cálculo del estadístico de la prueba**

Tabla 22

Rangos de Wilcoxon en la prueba de hipótesis específica 4

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pretest - dimensión 4:	Rangos negativos	16 ^a	8,50	136,00
Pruebas de lanzamiento -	Rangos positivos	0 ^b	,00	,00
Postest - dimensión 4:	Empates	3 ^c		
Pruebas de lanzamiento	Total	19		

a. Pretest - dimensión 4: Pruebas de lanzamiento < Postest - dimensión 4: Pruebas de lanzamiento

b. Pretest - dimensión 4: Pruebas de lanzamiento > Postest - dimensión 4: Pruebas de lanzamiento

c. Pretest - dimensión 4: Pruebas de lanzamiento = Postest - dimensión 4: Pruebas de lanzamiento

Tabla 23

Valor de prueba de Wilcoxon en la prueba de hipótesis específica 4

Estadísticos de prueba^a	
Pretest - dimensión 4: Pruebas de lanzamiento - Postest - dimensión 4: Pruebas de lanzamiento	
Z	-3,819 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

e) Decisión

Los rangos negativos manifiestan que el promedio general de pretest es menor que el promedio del postest. Del mismo modo, el p-valor = 0,000 en la prueba de Wilcoxon es menor que $\alpha = 0,05$; en ese sentido, se rechaza la hipótesis nula y se afirma que el juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje de las pruebas de lanzamiento del mini atletismo.

➤ Contrastación de la hipótesis específica 5

a) Hipótesis nula y alternativa

H₀: El juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje de las pruebas de relevos del mini atletismo.

$$\mathbf{H_0: } \mu_{pos} \leq \mu_{pre}$$

H₁ El juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje de las pruebas de relevos del mini atletismo.

$$H_1: \mu_{pos} > \mu_{pre}$$

Donde:

H_0 : Hipótesis nula

H_1 : Hipótesis alternativa

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

c) **Estadístico de prueba.**

Prueba de rangos con signos de Wilcoxon.

d) **Cálculo del estadístico de la prueba**

Tabla 24

Rangos de Wilcoxon en la prueba de hipótesis específica 5

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pretest - dimensión 5:	Rangos negativos	17 ^a	9,00	153,00
Pruebas de relevos - Postest - dimensión 5:	Rangos positivos	0 ^b	,00	,00
Pruebas de relevos	Empates	2 ^c		
	Total	19		

a. Pretest - dimensión 5: Pruebas de relevos < Postest - dimensión 5: Pruebas de relevos

b. Pretest - dimensión 5: Pruebas de relevos > Postest - dimensión 5: Pruebas de relevos

c. Pretest - dimensión 5: Pruebas de relevos = Postest - dimensión 5: Pruebas de relevos

Tabla 25

Valor de prueba de Wilcoxon en la prueba de hipótesis específica 5

Estadísticos de prueba^a

Pretest - dimensión 5: Pruebas de relevos - Postest - dimensión 5:
Pruebas de relevos

Z	-4,025 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

e) Decisión

Los rangos negativos manifiestan que el promedio general de pretest es menor que el promedio del postest. Del mismo modo, el p-valor = 0,000 en la prueba de Wilcoxon es menor que $\alpha = 0,05$; en ese sentido, se rechaza la hipótesis nula y se afirma que el juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje de las pruebas de relevos del mini atletismo.

4.5 . DISCUSIÓN DE RESULTADOS

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

Contrastación con los Referentes Bibliográficos

Rius (2017) manifiesta que dentro de la práctica del atletismo las carreras representan al gesto técnico más importante y no solo en el atletismo, sino en las diferentes disciplinas deportivas. En el atletismo, la carrera aparece como un factor importante ya sea en las pruebas de velocidad, los saltos y en el lanzamiento de jabalina. Como podemos ver es como una antesala a estos saltos

y al propio lanzamiento de jabalina. En consecuencia, se respalda esta postura teórica ya que según los resultados de nuestra investigación en el contexto educativo con estudiantes de primaria se pudo comprobar que el trabajo fue trascendental por los logros obtenidos en el desarrollo de las habilidades atléticas en los niños, asimismo, por el manejo de los gestos técnicos para la carrera, saltos y lanzamientos.

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

La investigación desde sus primeros pasos pretendió afirmar que el juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje del mini atletismo en estudiantes de educación primaria de Villa de Manta, Obas Yarowilca – Huánuco 2021 del referido ámbito de estudio, al final resultó favorable; ello comprobado con el p -valor = 0,000 en la prueba de Wilcoxon es menor que $\alpha = 0,05$; en ese sentido, se rechaza la hipótesis nula y se afirma que el juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje del mini atletismo en estudiantes de educación primaria de Villa de Manta, Obas Yarowilca – Huánuco 2021.

CONCLUSIONES

1. Se determinó que el juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje del mini atletismo en estudiantes de educación primaria de Villa de Manta, Obas Yarowilca – Huánuco 2021, según el p valor 0,000 que es menor que $\alpha = 0,05$.
2. Se comprobó que el juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje de las pruebas de velocidad del mini atletismo, según el p valor 0,000 que es menor que $\alpha = 0,05$.
3. Se comprobó que el juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje de las pruebas de resistencia del mini atletismo, según el p valor 0,000 que es menor que $\alpha = 0,05$.
4. Se demostró que el juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje de las pruebas de salto del mini atletismo, según el p valor 0,000 que es menor que $\alpha = 0,05$.
5. Se demostró que el juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje de las pruebas de lanzamiento del mini atletismo, según el p valor 0,000 que es menor que $\alpha = 0,05$.
6. Se demostró que el juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje de las pruebas de relevo del mini atletismo, según el p valor 0,000 que es menor que $\alpha = 0,05$.

SUGERENCIAS

1. A los entrenadores, deportistas y aficionados en la práctica del atletismo, a seguir impulsando y masificando este deporte ya que es base fundamental para otros y especialmente en los niños y niñas que son el futuro del Perú ya que a través de esta práctica se mejoran las habilidades y destrezas específicas del atletismo, tal como lo demuestra el resultado general de la investigación.
2. A los alumnos del programa de especialización de educación física de la UNHEVAL, a desarrollar las experiencias de aprendizaje desde una educación física comprometida y de manera práctica según los contextos y situaciones problemáticas de la comunidad, fundamentalmente a seguir impulsando las actividades desde la práctica del atletismo como primer contenido curricular y por ser base fundamental de las otras disciplinas.
3. A los niños y padres de familia del ámbito de la institución educativa intervenida, a seguir practicando este deporte del atletismo ya que, con la constante práctica, responsabilidad y disciplina los resultados y objetivos estarán cada vez más cerca y sobre todo para la mejora y preservación de su salud.
4. A las autoridades universitarias de la UNHEVAL, a incentivar la práctica masiva del atletismo, ya sea en olimpiadas o escuelas de formación deportiva desde las categorías inferiores hasta los juveniles, así tener representantes de la

región Huánuco en futuros torneos regionales, nacionales e internacionales del atletismo escolar y de alto nivel competitivo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARRIENTOS GUTIÉRREZ, Pedro (2006). La Investigación Científica Enfoques Metodológicos. Ediciones UGRAPH S.A.C. Lima – Perú.
- BURÓN, J: (1996). Enseñar a aprender: Introducción a la preparación física; Bilbao, Ediciones Mensajero.
- Blaxer, L. (2009). Cómo se investiga. Barcelona: Editorial GRAÓ.
- Burguez, G. (2009). Juegos tradicionales y salud social. España. Editorial Lanarvil, France.
- Carrasco, S. (2009). *Metodología de la Investigación Científica*. Perú: Edit. San Marcos.
- Campo, G. (2009) Actividad física y salud para la vida. Colombia: Editorial Kinesis.
- Calero, P. (1998). Educar jugando”. Lima – Perú, Editorial San Marcos.
- Tarazona, U. O. D., Vela, D. O. W. (2022). *Juegos recreativos para desarrollar las habilidades de coordinación básica en los niños del segundo grado de educación primaria de la I.E. “Leoncio Prado” de Huánuco, 2019*. (Tesis de licenciado en Educación, Universidad Nacional Hermilio Valdizán). <https://hdl.handle.net/20.500.13080/6959>
- Hegedüs, J. D. (2015). Técnicas atléticas. Buenos Aires, Argentina, Editorial Stadium. <https://elibro.net/es/ereader/unheval/194805?page=8>
- Rius Sant, J. (2017). Metodología y técnicas de atletismo. Barcelona, Editorial Paidotribo. <https://elibro.net/es/ereader/unheval/116872?page=78>.
- Fernández, G., Navarro, V. (1989): Diseño curricular en Educación Física. Barcelona: Editorial Inde.
- FLOR, Iván; GÁNDARA Cristina; REVELO, Javier (2005). Manual de educación Física-Deportes y Recreación por edades. Cultural S.A.
- Hernández, R. (2014). Metodología de la Investigación. México: Mc Graw Hill.
- Hernández, R. Fernández, C. Baptista, P. (2006). Metodología de la Investigación. México, D.F: editorial Ultra, 4ta edición.
- García, V. (2015). Actividades lúdicas tradicionales en Utrera, Sevilla. Análisis entre los juegos populares y los actuales. Sevilla. España.

- García, E. (2008). Fundamentación de los contenidos en Educación Físico Escolar. España: Copy rex.
- Giró, J. (1998). El uso de juegos tradicionales en el proceso educativo y su desvirtuación en la praxis pedagógica. Contextos educativos, 1, 251-268.
- IAAF, Kids Athletics. (2006). Atletismo para niños -Un Evento de Equipos para Niños-. Mónaco.
- Herrera, J. (2010). Elaboración y aplicación de un manual basado en juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 a 6 años. Colombia.
- Lavega, P. (2000). Juegos y deportes populares tradicionales. L. Burgués. España.
- Lavega, V. (1995). Juegos tradicionales adaptados al fútbol. Revista Digital de Educación Física.
- Latorre, P y López, J (2009). Desarrollo de la Motricidad en Educación Infantil. Consideraciones curriculares y didácticas. España. Editorial.GEU.
- López, J. (2000). Educación Física de base II. Las habilidades y destrezas motrices. Educación física y su didáctica. Lima – Perú. Editorial GEU. Biblioteca Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Ministerio de Educación (2009), La hora del juego libre en los sectores, Primera Edición. Lima Perú. Depósito legal de la Biblioteca Nacional del Perú.
- MINEDU (2002). El Componente Físico-Motriz. (1° Edición) Lima – Perú: Editora el Comercio.
- Medina, A. (1987). Pinto Maraña, Juegos populares infantiles. Madrid: SUSAETA.
- Movsichoff, P. (2005). A la una sale la luna. Juegos tradicionales infantiles. Buenos Aires: Del Sol.
- Sánchez, H. (2009). Metodología y Diseños en la Investigación Científica. Lima: Visión Universitaria.

Paredes Ortiz, J. (2003). Juego, luego soy: teoría de la actividad lúdica. Sevilla, Spain: Wanceulen Editorial. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/unheval/60173?page=25>.

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.

Suntaxi, E. (2011). La práctica del Mini atletismo como elemento vinculante en el mejoramiento del rendimiento académico de los niños de la fundación Jesús Divino Preso, propuesta alternativa. Sangolqui.

Valdez, M. (1988). Introducción a la investigación científica aplicada a la educación física y el deporte. La Habana, Cuba, Edit. Pueblo y educación.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

MATRIZ DE CONSISTENCIA

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN EL APRENDIZAJE DEL MINI ATLETISMO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE VILLA DE MANTA, OBAS-YAROWILCA-HUÁNUCO-2021

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES				
			VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO	METODOLOGÍA
<p>PROBLEMA GENERAL ¿En qué medida el juego como estrategia metodológica influye en el aprendizaje del mini atletismo en estudiantes de educación primaria de Villa de Manta, Obas Yarowilca – Huánuco 2021?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS a) ¿En qué medida el juego como estrategia metodológica influye en el aprendizaje de las pruebas de velocidad del mini atletismo? b) ¿En qué medida el juego como estrategia metodológica influye en el aprendizaje de las pruebas de resistencia del mini atletismo? c) ¿En qué medida el juego como estrategia metodológica influye en el aprendizaje de las pruebas de salto del mini atletismo? d) ¿En qué medida el juego como estrategia metodológica influye en el aprendizaje de las</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar en qué medida el juego como estrategia metodológica influye en el aprendizaje del mini atletismo en estudiantes de educación primaria de Villa de Manta, Obas Yarowilca – Huánuco 2021.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS a) Comprobar en qué medida el juego como estrategia metodológica influye en el aprendizaje de las pruebas de velocidad del mini atletismo. b). Comprobar qué medida el juego como estrategia metodológica influye en el aprendizaje de las pruebas de resistencia del mini atletismo. c). Demostrar en qué medida el juego como estrategia metodológica influye en el aprendizaje de las pruebas de salto del mini atletismo. d). Demostrar en qué medida el juego como estrategia metodológica influye en el aprendizaje de las pruebas de lanzamiento del mini atletismo.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL El juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje del mini atletismo en estudiantes de educación primaria de Villa de Manta, Obas Yarowilca – Huánuco 2021.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS a) El juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje de las pruebas de velocidad del mini atletismo. b). El juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje de las pruebas de resistencia del mini atletismo. c). El juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje de las pruebas de salto del mini atletismo. d). El juego como estrategia metodológica influye</p>	<p>V.I. El juego como estrategia metodológica</p>	<p>Juegos motores</p> <p>Juegos de iniciación deportiva al atletismo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • de carrera, saltos y lanzamientos • carrera de velocidad • carrera de resistencia • salto largo, alto y triple • lanzamiento de pelota, jabalina y disco • carrera de relevos 	<p>Actividades de aprendizaje significativas</p>	<p>*Población: 28 *Muestra : 19 *Tipo de Investigación : Aplicada</p> <p>*Diseño de Investigación: Pre experimental con un solo grupo.</p> <p>* Técnicas 1.Para Acopio de datos: Observación y fichas 2.Instrumentos de Recolecta 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. Aprendizaje del mini atletismo</p>	<p>Pruebas de velocidad</p> <p>Pruebas de resistencia</p> <p>Pruebas de salto</p> <p>Pruebas de lanzamiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 30, 50 y 60 metros 300, 600 y 1000 metros • Largo y alto • Pelota, jabalina y disco 	<p>Ficha de observación.</p>	

<p>pruebas de lanzamiento del mini atletismo?</p> <p>e) ¿En qué medida el juego como estrategia metodológica influye en el aprendizaje de las pruebas de relevo del mini atletismo?</p>	<p>e). Demostrar en qué medida el juego como estrategia metodológica influye en el aprendizaje de las pruebas de relevo del mini atletismo.</p>	<p>significativamente en el aprendizaje de las pruebas de lanzamiento del mini atletismo.</p> <p>e). El juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje de las pruebas de relevo del mini atletismo.</p>		<p>Prueba de relevos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 4x50 y 5x80 metros 		
---	---	--	--	--------------------------	--	--	--

INSTRUMENTOS



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL
EDUCACIÓN FÍSICA

FICHA DE OBSERVACIÓN

**PARA EVALUAR EL APRENDIZAJE DEL MINI ATLETISMO EN ESTUDIANTES DEL IV Y V
 CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

Grado y sección: **Edad:**

Se agradece de antemano su colaboración y predisposición, garantizando que la información que usted nos brinda es anónima y en estricta reserva de cumplimiento ético y moral.

ESCALA VALORATIVA

CÓDIGO	EQUIVALENCIA
3	SI
2	A VECES
1	NO

APRENDIZAJE DEL MINI ATLETISMO

Nº	PRUEBAS DE VELOCIDAD	SI	A VECES	NO
		3	2	1
1	Ejecuta carrera muy cortas			
2	Corren lo más rápido que pueden en los juegos de persecución			
3	Demuestra la técnica circular en las carreras cortas			
4	Demuestra una salida explosiva en la carrera de velocidad			
5	Realiza juegos de iniciación a las pruebas de velocidad			
	PRUEBAS DE RESISTENCIA	3	2	1
6	Participa en caminatas a cuestras y quebradas en el entorno natural			
7	Realiza el trote a ritmo moderado por un tiempo de 4 minutos			
8	Demuestra las fases de la inhalación y exhalación en la respiración en las carreras de larga distancia.			
9	Corre un prueba de 300 metros con el cuerpo ligeramente inclinado y con presencia de oxígeno.			
10	Demuestra ritmo e intensidad moderada en las carreras de resistencia aeróbica.			
	PRUEBAS DE SALTO	3	2	1
11	Realiza saltos de longitud sin carrera de impulso			
12	Reconoce y ejecuta los juego de iniciación al salto alto			
13	Practica saltos en forma vertical			
14	Practica juegos de iniciación al salto Fosbury			
15	Demuestra el salto largo según el gesto técnico			
	PRUEBAS DE LANZAMIENTO	3	2	1
16	Lanzan pelotitas de trapo a diferentes direcciones			

17	Lanzan discos acondicionados según el gesto deportivo del mini atletismo.			
18	Lanzan vortex prediseñados como jabalinas de iniciación deportiva			
19	Lanzan diferentes objetos con pesos ligeros para mejorar la postura del lanzador			
20	Lanzan pelotitas de trapo con el gesto adecuado del lanzamiento de peso.			
	PRUEBAS DE RELEVOS	3	2	1
21	Practica juegos de carrera de relevos entre compañeros			
22	Compite en la prueba de relevos de 4x50 metros			
23	Practica la prueba de relevos de 5x80 metros			
24	Realiza el cambio adecuado del testimonio en la prueba de relevos cortos			
25	Demuestra el cambio ascendente y descendente en la prueba de relevos.			

Gracias por su colaboración

ANEXO 02



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Habiendo tomado conocimiento e información necesaria respecto del Proyecto de Tesis de Segunda Especialidad Profesional cuyo título es: **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN EL APRENDIZAJE DEL MINI ATLETISMO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE VILLA DE MANTA, OBAS-YAROWILCA-HUÁNUCO-2021**, De la Mención de Educación Física de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Huánuco, dirigido por CASTILLO CAMARA, VALERY IVAN; FLORES JAVIER, YONEL y RAMOS PAJUELO, IZAQUIEL, con el asesoramiento del Mg. Carlos VILLANUEVA Y CHANG

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

Huánuco, 10 de octubre del 2021

Firma

Nombre completo del Padre o apoderado

.....

DNI:.....



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

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

DATOS GENERALES:

Apellidos y Nombres del experto	Mg. Manuel Jesús CHAUPIS ORTIZ
Nombre del Instrumento	FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LAS PRUEBAS EN EL MINI ATLETISMO
Autoras del Instrumento	CASTILLO CAMARA, VALERY IVAN FLORES JAVIER, YONEL RAMOS PAJUELO, IZAQUIEL

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN EL APRENDIZAJE DEL MINI ATLETISMO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE VILLA DE MANTA, OBAS-YAROWILCA-HUÁNUCO-2021

CRITERIOS DE VALIDACIÓN: Claridad, Objetividad y Pertinencia.

VALIDEZ								
DIMENSIONES	Ítems Codificados	Claridad		Objetividad		Pertinencia		Observaciones
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Pruebas de velocidad	1		x	x		x		
	2	x		x		x		
	3	x		x		x		
	4	x		x		x		
	5	x		x		x		
Pruebas de resistencia	6	x		x		x		
	7	x		x		x		
	8	x			x	x		
	9	x		x		x		
	10	x		x		x		
Pruebas de salto	11	x		x		x		
	12	x		x		x		
	13	x		x		x		
	14	x		x		x		
	15	x		x		x		
Pruebas de lanzamiento	16	x		x		x		
	17	x		x		x		
	18	x		x		x		
	19	x		x		x		
	20	x		x		x		
Pruebas de relevos	21	x		x		x		
	22	x		x		x		
	23	x		x			x	
	24	x		x		x		
	25	x		x		x		

Juicio de experto respecto a la prueba.

OPINIÓN DEL EXPERTO: Se debe aplicar.

Válido (X)

Por Mejorar()

No Válido ()

Lugar y Fecha: Huánuco, octubre de 2021.



Firma del experto
N° DNI:22894831



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

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

DATOS GENERALES:

Apellidos y Nombres del experto	Mg. Omar Hans CONTRERAS CANTO
Nombre del Instrumento	FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LAS PRUEBAS EN EL MINI ATLETISMO
Autoras del Instrumento	CASTILLO CAMARA, VALERY IVAN FLORES JAVIER, YONEL RAMOS PAJUELO, IZAQUIEL

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN EL APRENDIZAJE DEL MINI ATLETISMO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE VILLA DE MANTA, OBAS-YAROWILCA-HUÁNUCO-2021

CRITERIOS DE VALIDACIÓN: Claridad, Objetividad y Pertinencia.

VALIDEZ								
DIMENSIONES	Ítems Codificados	Claridad		Objetividad		Pertinencia		Observaciones
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Pruebas de velocidad	1	X		X		X		
	2	X		X		X		
	3	X		X		X		
	4	X		X		X		
	5	X		X		X		
Pruebas de resistencia	6	X		X		X		
	7	X		X		X		
	8	X		X		X		
	9	X		X		X		
	10	X		X		X		
Pruebas de salto	11	X		X		X		
	12	X		X		X		
	13	X		X		X		
	14	X		X		X		
	15	X		X		X		
Pruebas de lanzamiento	16	X		X		X		
	17	X		X		X		
	18	X		X		X		
	19	X		X		X		
	20	X		X		X		
Pruebas de relevos	21	X		X		X		
	22	X		X		X		
	23	X		X		X		
	24	X		X		X		
	25	X		X		X		

Juicio de experto respecto a la prueba.

OPINIÓN DEL EXPERTO: ES APLICABLE CON LA MUESTRA DE ESTUDIOS

Válido (X)

Por Mejorar()

No Válido ()

Lugar y Fecha: Huánuco, octubre de 2021.



Firma del experto
N° DNI:20904632



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

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

DATOS GENERALES:

Apellidos y Nombres del experto	Dr. Nicomedes Villa Mirabal
Nombre del Instrumento	FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LAS PRUEBAS EN EL MINI ATLETISMO
Autoras del Instrumento	CASTILLO CAMARA, VALERY IVAN FLORES JAVIER, YONEL RAMOS PAJUELO, IZAQUIEL

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN EL APRENDIZAJE DEL MINI ATLETISMO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE VILLA DE MANTA, OBAS-YAROWILCA-HUÁNUCO-2021

CRITERIOS DE VALIDACIÓN: Claridad, Objetividad y Pertinencia.

VALIDEZ								
DIMENSIONES	Ítems Codificados	Claridad		Objetividad		Pertinencia		Observaciones
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Pruebas de velocidad	1	x		x		x		
	2	x		x		x		
	3	x		x		x		
	4	x		x		x		
	5	x		x		x		
Pruebas de resistencia	6	x		x		x		
	7	x		x		x		
	8	x		X		x		
	9	x		x		x		
	10	x		x		x		
Pruebas de salto	11	x		x		x		
	12	x		x		x		
	13	x		x		x		
	14	x		x		x		
	15	x		x		x		
Pruebas de lanzamiento	16	x		x		x		
	17	x		x		x		
	18	x		x		x		
	19	x		x		x		
	20	x		x		x		
Pruebas de relevos	21	x		x		x		
	22	x		x		x		
	23	x		x		x		
	24	x		x		x		
	25	x		x		x		

Juicio de experto respecto a la prueba.

OPINIÓN DEL EXPERTO: ES VÁLIDO

Válido (X)

Por Mejorar()

No Válido ()

Lugar y Fecha: Huánuco, octubre de 2021.



Firma del experto
Nº DNI: 22505797



ESQUEMA DE SESION DE APRENDIZAJE DE INVESTIGACIÓN

Sesión de Aprendizaje Nº 01	Unidad Didáctica Nº 01	Nº de Horas: 02
-----------------------------	------------------------	-----------------

I.- DATOS INFORMATIVOS:

AREA	Educación Física	FECHA	22-11-21
GRADO Y SECCION	IV y V ciclo de primaria	DURACION	90 MINUTOS
I.E.	VILLA DE MANTA OBAS		
GRUPO DE INVESTIGACIÓN	CASTILLO CAMARA, VALERY IVAN FLORES JAVIER, YONEL RAMOS PAJUELO, IZAQUIEL		

II.-TITULO: Mejorando mi capacidad de carrera

III.- PROPOSITO DE LA SESION:

COPEENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
INTERACTUA A TRAVES DE SUS HABILIDADES SOCIO MOTRICES	Crea y aplica estrategias y tácticas de juego	Identifica y practica juegos de carrera para mejorar su velocidad en las pruebas atléticas.

IV.- MOMENTOS DE LA SESION:

SECUENCIAS PEDAGOGICAS	DESCRIPCION DE ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO Y RECURSOS
INICIO . Despertar el interés . Recuperar los saberes previos . estimular conflicto cognitivo . Activación corporal	<ul style="list-style-type: none"> El docente hace conocer sobre el tema a tratar en clases y la importancia para la salud y el mini atletismo. Realizar algunas preguntas del tema. ¿Qué entiende por carreras de velocidad? ¿en qué pruebas atléticas se utiliza la velocidad pura? Activación fisiológica: todos trotan por diferentes direcciones del campo y a la orden realizan: saltos, balanceos, giros, saltiqueos, taloneos, zig zageos y velocidad corta con cambios de dirección. JUEGO: VELOCIDAD EN DIFERENTES PARTIDAS: Cada niño en la partida se ubica de posición ventral y a la orden salen corriendo en velocidad hasta una distancia de 15 metros. VARIANTE: la partida puede ser: sentado, parado, de rodillas, etc. 	18 conos
DESARROLLO . Facilitar nueva información . Aplicar lo aprendido . Acciones que permitan evidenciar el	<ul style="list-style-type: none"> El docente da a conocer la parte principal de la actividad donde propone juegos diversos para mejorar la capacidad de velocidad: JUEGO PERSIGUE LA CINTA: Cada niño se colocará una cinta en la parte posterior del uniforme o pantalón deportivo. A una orden cada niño tratara de quitar las cintas de cualquier compañero y evitando ser quitados. Ellos trataran de correr y esquivar a sus compañeros. Sale de la actividad quien este sin la cola. Gana el juego los que se quedan con la mayor cantidad de cintas. 	Cintas, globos, aros, conos.



aprendizaje de lo primordial	<ul style="list-style-type: none"> • JUEGO CARRERA DE RITMO Y VELOCIDAD: Se organiza a los niños en equipos iguales. Se deben Desplazar a velocidad pasando los obstáculos en sig – sag, hasta llegar a la estación donde estará ubicada una mesa con una botella vacía y un recipiente de agua, cada estudiante que llega a la mesa debe llenar el recipiente con un vaso de agua y regresar a entregar en la línea de partida el vaso para que su compañero cumpla la misma actividad. Realizar varias repeticiones hasta llenar la botella con agua. Al final el docente observa y declara al ganador. Sugerencias de mejoras de velocidad. • JUEGO ROMPE GLOBOS: Los estudiantes deben desplazarse desde la línea de partida hasta meta que estará señalada con un banderín. Previamente se conforma los equipos iguales de seis a siete estudiantes. El desplazamiento de los estudiantes lo realizarán a una velocidad máxima llevando en sus manos un globo y un cono. Al llegar a la meta debe romper el globo con los pies y regresar a línea de partida donde entregará el cono a su compañero que saldrá a cumplir la misma actividad. 	54
<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> . Valoración de los aprendizajes . Reflexión sobre el proceso de aprendizaje. Transferencia del aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> • Reunir al grupo de estudiantes para dialogar lo aprendido. • Practicar en sus casas con sus amigos y familiares. Recomendar sobre higiene personal 	18

V. EVALUACION

DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Identifica y practica juegos de carrera para mejorar su velocidad en las pruebas atléticas.	Los estudiantes realizar ejercicios y juegos de velocidad.	Ficha de observación y test.



ESQUEMA DE SESIÓN DE APRENDIZAJE DE INVESTIGACIÓN

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

I.- DATOS INFORMATIVOS:

AREA	Educación Física	FECHA	23-11-21
GRADO Y SECCION	IV y V ciclo de primaria	DURACION	90 MINUTOS
I.E.	VILLA DE MANTA OBAS		
GRUPO DE INVESTIGACIÓN	CASTILLO CAMARA, VALERY IVAN FLORES JAVIER, YONEL RAMOS PAJUELO, IZAQUIEL		

II.-TITULO: Mejorando mi capacidad de carrera

III.- PROPOSITO DE LA SESION:

COPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
INTERACTUA A TRAVES DE SUS HABILIDADES SOCIO MOTRICES	Crea y aplica estrategias y tácticas de juego	Practica juegos diversos de carrera en grupos.

IV.- MOMENTOS DE LA SESION:

SECUENCIAS PEDAGOGICAS	DESCRIPCION DE ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO Y RECURSOS
INICIO . Despertar el interés . Recuperar los saberes previos . estimular conflicto cognitivo . Activación corporal	<ul style="list-style-type: none"> El docente hace conocer sobre el tema a tratar en clases y la importancia para la salud y el mini atletismo. Realizar algunas preguntas del tema. ¿Qué técnica empleamos para correr mejor? ¿Qué deportista conocen que es velocista? Activación fisiológica: todos trotan por diferentes direcciones del campo y a la orden realizan: saltos, balanceos, giros, saltiqueos, taloneos, zig zageos y velocidad corta con cambios de dirección. JUEGO: LA RED Y EL PESCADOR: Se divide a la sección en dos grupos. Un grupo será la red y el otro grupo los pescadores. El grupo que elige la red se ubicara al centro de la losa cogidos de las manos y evitaran que el otro grupo de pescados puedan pasar al otro extremo del campo. Cada grupo tendrá de 2 a 3 intentos para pasar al otro extremo sin ser pescados por la red. Luego cambio de roles. 	18 conos
DESARROLLO . Facilitar nueva información	<ul style="list-style-type: none"> El docente da a conocer la parte principal de la actividad donde propone juegos diversos para mejorar la capacidad de velocidad: JUEGO CARRERA DE FRUTAS: Grupos de estudiantes divididos y con una fruta en cada grupo al frente a la orden cogemos la fruta y el primero sale 	Cintas, globos,



<p>. Aplicar lo aprendido</p> <p>. Acciones que permitan evidenciar el aprendizaje de lo primordial</p>	<p>corriendo hasta una distancia de 15 metros donde da la vuelta un cono y regresa a su grupo para entregar al siguiente y el siguiente hace lo mismo, así sucesivamente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • JUEGO NOMBRE DE FRUTAS: Se pondrá nombres de frutas a cada estudiante y estos estarán sentados formando un círculo, cuando se nombra una fruta el estudiante con ese nombre corre hasta donde está el cono central y de inmediato retorna a su lugar. Para hacerlo más dinámico el docente nombrará la misma fruta a varios niños. • JUEGO TREN VELOZ: Conformar cuatro equipos de seis a ocho estudiantes, Formar una columna en la línea de partida, de manera que el primer estudiante que este ubicado será la cabeza del tren y el resto de estudiantes serán los vagones. Al sonido del silbato la cabeza saldrá hasta llegar a la meta, se dará la vuelta y regresará a recoger al primer vagón, luego regresará para llevarle al segundo, luego al tercero, hasta cumplir con todos. Finalizar la estrategia cuando todos los estudiantes haya realizado 	<p>frutas, aros, conos.</p> <p>54</p>
<p>CIERRE</p> <p>. Valoración de los aprendizajes</p> <p>. Reflexión sobre el proceso de aprendizaje.</p> <p>Transferencia del aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reunir al grupo de estudiantes para dialogar lo aprendido. • Practicar en sus casas con sus amigos y familiares. Recomendar sobre higiene personal. • Los niños realizan algunos ejercicios de relajación muscular y soltura para regresar a un estado normal al organismo. 	<p>18</p>

V. EVALUACION

DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
<p>Practica juegos diversos de carrera en grupos.</p>	<p>Los estudiantes realizar ejercicios y juegos de velocidad.</p>	<p>Ficha de observación y test.</p>



ESQUEMA DE SESION DE APRENDIZAJE DE INVESTIGACIÓN

Sesión de Aprendizaje N° 03	Unidad Didáctica N° 01	N° de Horas: 02
-----------------------------	------------------------	-----------------

I.- DATOS INFORMATIVOS:

AREA	Educación Física	FECHA	24-11-21
GRADO Y SECCION	IV y V ciclo de primaria	DURACION	90 MINUTOS
I.E.	VILLA DE MANTA OBAS		
GRUPO DE INVESTIGACIÓN	CASTILLO CAMARA, VALERY IVAN FLORES JAVIER, YONEL RAMOS PAJUELO, IZAQUIEL		

II.-TITULO: Mejorando mis habilidades de salto

III.- PROPOSITO DE LA SESION:

COPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
INTERACTUA A TRAVES DE SUS HABILIDADES SOCIO MOTRICES	Crea y aplica estrategias y tácticas de juego	Practica juegos de habilidades de salto en grupos.

IV.- MOMENTOS DE LA SESION:

SECUENCIAS PEDAGOGICAS	DESCRIPCION DE ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO Y RECURSOS
INICIO . Despertar el interés . Recuperar los saberes previos . estimular conflicto cognitivo . Activación corporal	<ul style="list-style-type: none"> • El docente hace conocer sobre el tema a tratar en clases y la importancia para la salud y el mini atletismo en los ejercicios de salto. • Realizar algunas preguntas del tema. ¿Qué ejercicios de salto conocen? ¿para qué es importante realizar actividades físicas y saltos? • Activación fisiológica: todos trotan por diferentes direcciones del campo y a la orden realizan: saltos, balanceos, giros, saltiqueos, taloneos, zig zageos y velocidad corta con cambios de dirección. • JUEGO: DRAGON SALTADOR: Se divide a la sección en dos grupos. Cada grupo en formación de columnas uno detrás de otro, cada niño levanta un pie atrás y lo coge el niño detrás y la otra mano lo colocan encima del hombro. A la orden del docente cada grupo inicia el recorrido saltando todo el grupo junto sin soltarse las manos ni sacar la otra mano del hombro. El recorrido será a una distancia de 15 metros. Gana el grupo que llegue primero sin soltarse ni bajar los pies. 	18 Conos Vallas Estacas



<p>DESARROLLO . Facilitar nueva información . Aplicar lo aprendido . Acciones que permitan evidenciar el aprendizaje de lo primordial</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El docente da a conocer la parte principal de la actividad donde propone juegos diversos para mejorar la capacidad de salto: • JUEGO SALTAMOS COMO ANIMALITOS: Cada niño se ubica en forma libre en diferentes direcciones del campo. Al sonido de una música de fondo los niños comienzan a correr por diferentes direcciones y cuando la música se detiene comienzan a imitar a un animalito que salta, puede ser: conejito, canguro y otros. Como variante del juego pueden imitar a otros animalitos que no salten. • JUEGO SALTO DE LINGO: Igualmente se forman grupos de 6 integrantes distribuidos en diferentes lugares. Se explica el procedimiento de salto de lingo. Los 5 niños se ubican en posición de banquito y el 6to niño en posición de salida. A la orden el niño que está de pie inicia el recorrido saltando en cada uno de sus compañeros y lo mismo realizan los demás hasta completar el recorrido de 15 metros. Gana el grupo que llega primero y con los saltos de ejecución correcta. • JUEGO salto sobre bastones: Todos los niños en formación dispersa y cada uno con un bastón en el piso. A la orden del docente los niños comenzaran a saltar por encima del bastón con los dos pies juntos, con un pie y en forma alternada. VARIANTE: se agrupan en tres niños y comienzan a saltar por los tres bastones juntos. 	<p>Cintas, equipo de sonido, aros, conos.</p> <p>54</p>
<p>CIERRE . Valoración de los aprendizajes . Reflexión sobre el proceso de aprendizaje. Transferencia del aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reunir al grupo de estudiantes para dialogar lo aprendido. • Practicar en sus casas con sus amigos y familiares. Recomendar sobre higiene personal. • Los niños realizan algunos ejercicios de relajación muscular y soltura para regresar a un estado normal al organismo. 	<p>18</p>

V. EVALUACION

DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
<p>Practica juegos de habilidades de salto en grupos.</p>	<p>Los estudiantes realizan actividades de salto en grupos.</p>	<p>Ficha de observación y test.</p>



ESQUEMA DE SESION DE APRENDIZAJE DE INVESTIGACIÓN

Sesión de Aprendizaje Nº 04	Unidad Didáctica Nº 01	Nº de Horas: 02
-----------------------------	------------------------	-----------------

I.- DATOS INFORMATIVOS:

AREA	Educación Física	FECHA	25-11-21
GRADO Y SECCION	IV y V ciclo de primaria	DURACION	90 MINUTOS
I.E.	VILLA DE MANTA OBAS		
GRUPO DE INVESTIGACIÓN	CASTILLO CAMARA, VALERY IVAN FLORES JAVIER, YONEL RAMOS PAJUELO, IZAQUIEL		

II.-TITULO: Mejorando mis habilidades de salto

III.- PROPOSITO DE LA SESION:

COPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
INTERACTUA A TRAVES DE SUS HABILIDADES SOCIO MOTRICES	Crea y aplica estrategias y tácticas de juego	Practica juegos de habilidades de salto en grupos.

IV.- MOMENTOS DE LA SESION:

SECUENCIAS PEDAGOGICAS	DESCRIPCION DE ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO Y RECURSOS
INICIO . Despertar el interés . Recuperar los saberes previos . estimular conflicto cognitivo . Activación corporal	<ul style="list-style-type: none"> El docente hace conocer sobre el tema a tratar en clases y la importancia para la salud y el mini atletismo en los ejercicios de salto. Realizar algunas preguntas del tema. ¿Qué ejercicios podemos realizar con una cuerda o sogá? ¿ustedes realizan ejercicios de salto en familia? Activación fisiológica: todos trotan por diferentes direcciones del campo y a la orden realizan: saltos, balanceos, giros, saltiqueos, taloneos, zig zageos y velocidad corta con cambios de dirección. JUEGO: AGUA Y CEMENTO: Se forma a toda la sección en dos grupos de la misma cantidad. Un grupo será agua y el otro cemento. En este juego de persecución los niños desarrollan carreras en diferentes direcciones. A la orden del docente el grupo que es elegido persigue al otro grupo tratando de convertirlo en cemento y estatua, para recobrar vida algún integrante de su mismo grupo debe tocarle y decir la palabra agua para continuar corriendo. Gana el grupo que convierta en cemento a todo el grupo en el menor tiempo posible. 	18 Conos Vallas Estacas
DESARROLLO . Facilitar nueva información	<ul style="list-style-type: none"> El docente da a conocer la parte principal de la actividad donde propone juegos diversos para mejorar la capacidad de salto: 	



<p>. Aplicar lo aprendido . Acciones que permitan evidenciar el aprendizaje de lo primordial</p>	<ul style="list-style-type: none"> • JUEGO SALTA SOGA: Cada niño se ubica en forma libre en diferentes direcciones del campo con una sogá en la mano. Los niños desarrollan diversas formas de salto con la cuerda: con dos pies, un pie, en tríos. • JUEGO SALTO EN AROS: Igualmente se forman grupos de 6 integrantes distribuidos en diferentes lugares. Cada grupo tendrá un aro. Los grupos estarán frente a un aro que estará ubicada a unos 10 metros. A la orden sale el primer niño corriendo hasta donde está el aro y al llegar al aro realizará 5 saltos similar al saltar una cuerda. Cuando termina el salto regresa y le releva el siguiente niño. Gana el grupo que termine toda la secuencia. • JUEGO RUEDA LA LLANTA Y SALTA: Cada niño tendrá como material un neumático o llanta en desuso. El juego consiste en que cada niño debe llevar su carro (llanta) rodando en diferentes direcciones y a la orden del docente cada niño debe saltar encima de su llanta. VARIANTE: Cada niño deberá saltar sobre pasando la llanta y luego juntar varias llantas para saltar en grupos. 	<p>llantas, aros, conos.</p> <p>54</p>
<p>CIERRE . Valoración de los aprendizajes . Reflexión sobre el proceso de aprendizaje. Transferencia del aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reunir al grupo de estudiantes para dialogar lo aprendido. • Practicar en sus casas con sus amigos y familiares. Recomendar sobre higiene personal. • Los niños realizan algunos ejercicios de relajación muscular y soltura para regresar a un estado normal al organismo. 	<p>18</p>

V. EVALUACION

DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
<p>Practica juegos de habilidades de salto en grupos.</p>	<p>Los estudiantes realizan actividades de salto en grupos.</p>	<p>Ficha de observación y test.</p>



ESQUEMA DE SESION DE APRENDIZAJE DE INVESTIGACIÓN

Sesión de Aprendizaje Nº 05	Unidad Didáctica Nº 01	Nº de Horas: 02
-----------------------------	------------------------	-----------------

I.- DATOS INFORMATIVOS:

AREA	Educación Física	FECHA	26-11-25
GRADO Y SECCION	IV y V ciclo de primaria	DURACION	90 MINUTOS
I.E.	VILLA DE MANTA OBAS		
GRUPO DE INVESTIGACIÓN	CASTILLO CAMARA, VALERY IVAN FLORES JAVIER, YONEL RAMOS PAJUELO, IZAQUIEL		

II.-TITULO: Mejorando mis habilidades de salto

III.- PROPOSITO DE LA SESION:

COPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
INTERACTUA A TRAVES DE SUS HABILIDADES SOCIO MOTRICES	Crea y aplica estrategias y tácticas de juego	Ejecuta juegos y ejercicios de salto en grupos.

IV.- MOMENTOS DE LA SESION:

SECUENCIAS PEDAGOGICAS	DESCRIPCION DE ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO Y RECURSOS
INICIO . Despertar el interés . Recuperar los saberes previos . estimular conflicto cognitivo . Activación corporal	<ul style="list-style-type: none"> El docente hace conocer sobre el tema a tratar en clases y la importancia para la salud y el mini atletismo en los ejercicios de salto. Realizar algunas preguntas del tema. ¿Por qué es importante realizar ejercicios de salto para la salud? ¿Qué tipo de ejercicios debemos desarrollar para mejorar nuestra condición física? Activación fisiológica: todos trotan por diferentes direcciones del campo y a la orden realizan: saltos, balanceos, giros, saltiqueos, taloneos, zig zageos y velocidad corta con cambios de dirección. JUEGO: LA CESTA: Dos alumnos persiguen a los alumnos que están libres, aunque al menos siempre deberá haber dos en esta condición; así cuando un perseguido quiera salvarse correrá hacia una pareja y tomará la mano de uno de ellos B, lo que automáticamente convierte a C en el jugador libre que puede ser capturado. Cuando alguno que esté libre sea capturado, se cambian los papeles 	18 Conos Vallas Estacas
DESARROLLO . Facilitar nueva información . Aplicar lo aprendido	<ul style="list-style-type: none"> El docente da a conocer la parte principal de la actividad donde propone juegos diversos para mejorar la capacidad de salto: JUEGO AIRE, TIERRA, AGUA: Toda la clase se organiza en hilera sobre varias colchonetas apiladas. Se dan estas consignas: Agua: Salta a la izquierda de las colchonetas. Aire: Salta encima de las colchonetas. Tierra: Salta a la derecha de las colchonetas 	llantas, aros, conos.



<p>. Acciones que permitan evidenciar el aprendizaje de lo primordial</p>	<ul style="list-style-type: none"> • JUEGO MANTENTE: 4 Jugadores se la quedan y persiguen al resto, tratando de tocar a alguno. Los perseguidores llevan un peto o distintivo y tienen un minuto para pescar a todos. Mantente muelle: Al que le tocan se queda en posición de muelle (saltando sobre los dos pies) le libran si le tocan en la cabeza, parándole el movimiento. Mantente abrazado: Al que le tocan se queda de pie abrazándose. Para salvarse algún compañero lo tiene que abrazar. Mantente bolita: El tocado se queda en cuatro apoyos. Si le saltan le libran. Mantente tumbado: Se quedan tumbados y se liberan saltándoles. VARIANTE: Cada tiente llevará como distintivo una cartulina indicando el nombre de su tiente. Se lo colocarán en un peto con imperdibles. • JUEGO SALTAR SOBRE EL CHARCO Este juego consiste en ubicar una cobija extendida sobre el piso, los jugadores tienen que saltar por encima de ella, evitar pisarla, pues se entiende que la cobija es un charco y quien la pise se mojará. Van dando saltos y salen eliminados los jugadores que la pisen. Podemos ir subiendo el nivel de dificultad, agregado otra cobija más pequeña, o poniendo condiciones como saltar con los pies unidos o atados uno al otro, o saltar a la pata coja, sin tomar impulso, en fin. Se escuchan ideas de todos para ir modificando el juego a medida que avanza 	54
<p>CIERRE . Valoración de los aprendizajes . Reflexión sobre el proceso de aprendizaje. Transferencia del aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reunir al grupo de estudiantes para dialogar lo aprendido. • Practicar en sus casas con sus amigos y familiares. Recomendar sobre higiene personal. • Los niños realizan algunos ejercicios de relajación muscular y soltura para regresar a un estado normal al organismo. 	18

V. EVALUACION

DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Ejecuta juegos y ejercicios de salto en grupos.	Los estudiantes realizan actividades de salto en grupos.	Ficha de observación y test.



ESQUEMA DE SESION DE APRENDIZAJE DE INVESTIGACIÓN

Sesión de Aprendizaje Nº 06	Unidad Didáctica Nº 01	Nº de Horas: 02
-----------------------------	------------------------	-----------------

I.- DATOS INFORMATIVOS:

AREA	Educación Física	FECHA	29-11-21
GRADO Y SECCION	IV y V ciclo de primaria	DURACION	90 MINUTOS
I.E.	VILLA DE MANTA OBAS		
GRUPO DE INVESTIGACIÓN	CASTILLO CAMARA, VALERY IVAN FLORES JAVIER, YONEL RAMOS PAJUELO, IZAQUIEL		

II.-TITULO: Mejorando mis habilidades de salto

III.- PROPOSITO DE LA SESION:

COPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
INTERACTUA A TRAVES DE SUS HABILIDADES SOCIO MOTRICES	Crea y aplica estrategias y tácticas de juego	Ejecuta juegos y ejercicios de lanzamiento en grupos.

IV.- MOMENTOS DE LA SESION:

SECUENCIAS PEDAGOGICAS	DESCRIPCION DE ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO Y RECURSOS
INICIO . Despertar el interés . Recuperar los saberes previos . estimular conflicto cognitivo . Activación corporal	<ul style="list-style-type: none"> El docente hace conocer sobre el tema a tratar en clases y la importancia para la salud y el mini atletismo en los ejercicios de salto. Realizar algunas preguntas del tema. ¿Por qué es importante realizar ejercicios de lanzamiento? ¿Qué tipo de ejercicios debemos desarrollar para mejorar nuestra condición física? Activación fisiológica: todos trotan por diferentes direcciones del campo y a la orden realizan: saltos, balanceos, giros, saltiqueos, taloneos, zig zageos y velocidad corta con cambios de dirección. JUEGO: Todos los niños dispersos en la losa deportiva, a la orden del docente trotan por diferentes partes del campo tratando de tocar alguna parte del cuerpo de algún compañero: espalda, cabeza, rodillas y otros. Gana el niño que toca la mayor cantidad de partes. 	18 Conos Vallas Estacas
DESARROLLO . Facilitar nueva información . Aplicar lo aprendido . Acciones que permitan evidenciar el	<ul style="list-style-type: none"> El docente da a conocer la parte principal de la actividad donde propone juegos diversos para mejorar la capacidad de salto: JUEGO EL REY: Por parejas, con la técnica del bote, se tendrán que poner uno delante del otro. El que dirija el ejercicio deberá desplazarse hacia delante, atrás, derecha o izquierda botando el balón y su pareja lo tendrá que imitar. Luego se cambia de roles. JUEGO ROBAR PELOTAS: CON LA TÉCNICA DEL BOTE. Dividiremos a los jugadores en tres grupos, cada uno de los cuales se situará en una de las 	llantas, aros, conos.



aprendizaje de lo primordial	<p>tres circunferencias del campo. El juego consistirá en botar la pelota todo el rato a la vez que se intenta robar la de un compañero. Es importante destacar que los jugadores no pueden ponerse de espaldas, sino que, para robar una pelota, tienen que estar delante de un compañero, frente a frente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • JUEGO DE LA ARAÑA: Con la técnica del bote. Tres jugadores asumirán el rol de araña. Todos los demás niños tendrán una pelota (incluidas las arañas). Los jugadores empezarán en la línea de fondo y tendrán que cruzar el campo botando e intentando que la araña no los toque, puesto que, si lo hace, serán pillados y pasarán a ser arañas. 	54
<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> . Valoración de los aprendizajes . Reflexión sobre el proceso de aprendizaje. Transferencia del aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> • Reunir al grupo de estudiantes para dialogar lo aprendido. • Practicar en sus casas con sus amigos y familiares. Recomendar sobre higiene personal. • Los niños realizan algunos ejercicios de relajación muscular y soltura para regresar a un estado normal al organismo. 	18

V. EVALUACION

DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Ejecuta juegos y ejercicios de lanzamiento en grupos.	Los estudiantes realizan actividades de salto en grupos.	Ficha de observación y test.



ESQUEMA DE SESION DE APRENDIZAJE DE INVESTIGACIÓN

Sesión de Aprendizaje N° 07	Unidad Didáctica N° 01	N° de Horas: 02
-----------------------------	------------------------	-----------------

I.- DATOS INFORMATIVOS:

AREA	Educación Física	FECHA	30-11-21
GRADO Y SECCION	IV y V ciclo de primaria	DURACION	90 MINUTOS
I.E.	VILLA DE MANTA OBAS		
GRUPO DE INVESTIGACIÓN	CASTILLO CAMARA, VALERY IVAN FLORES JAVIER, YONEL RAMOS PAJUELO, IZAQUIEL		

II.-TITULO: Mejorando mis habilidades de salto

III.- PROPOSITO DE LA SESION:

COPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
INTERACTUA A TRAVES DE SUS HABILIDADES SOCIO MOTRICES	Crea y aplica estrategias y tácticas de juego	Ejecuta juegos y ejercicios de lanzamiento en grupos.

IV.- MOMENTOS DE LA SESION:

SECUENCIAS PEDAGOGICAS	DESCRIPCION DE ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO Y RECURSOS
INICIO . Despertar el interés . Recuperar los saberes previos . estimular conflicto cognitivo . Activación corporal	<ul style="list-style-type: none"> El docente hace conocer sobre el tema a tratar en clases y la importancia para la salud y el mini atletismo en los ejercicios de salto. Realizar algunas preguntas del tema. ¿Por qué es importante realizar ejercicios de lanzamiento? ¿Qué tipo de ejercicios debemos desarrollar para mejorar nuestra condición física? Activación fisiológica: todos trotan por diferentes direcciones del campo y a la orden realizan: saltos, balanceos, giros, saltiqueos, taloneos, zig zageos y velocidad corta con cambios de dirección. JUEGO: Los niños dispersos en el campo. Al sonido de la música todos realizaran la batalla del calentamiento comenzando con movimiento articular, luego saltos, desplazamientos, giros. Todo al sonido y ritmo de la melodía musical. 	18 Conos Vallas Estacas
DESARROLLO . Facilitar nueva información . Aplicar lo aprendido	<ul style="list-style-type: none"> El docente da a conocer la parte principal de la actividad donde propone juegos diversos para mejorar la capacidad de salto: JUEGO STOP: Se desarrolla el bote, pase y recepción: Los alumnos tendrán una pelota cada uno y se jugará al juego del "stop". Uno o varios jugadores no tendrán pelota y deberán atrapar a los otros jugadores. Los jugadores con pelota, para evitar ser pillados, podrán hacer una parada para 	llantas, aros, conos.



<p>. Acciones que permitan evidenciar el aprendizaje de lo primordial</p>	<p>“salvarse”. Para poder volver a jugar tendrán que hacer un pase con algún jugador “vivo” (pasarse la pelota simultáneamente). Cuando un jugador es pillado le da la pelota al que lo ha atrapado y este, a su vez, le entrega el peto para que empiece a pillar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • JUEGO EL RONDO: Se colocan los jugadores por tríos, dos de ellos se colocan separados entre sí unos tres metros y el otro en el centro, Los del exterior se pasan un balón, sin que el del centro lo toque o lo coja, si ocurre esto sustituirá al que perdió el balón y se sigue jugando. VARIANTE: Se pueden poner más jugadores en el exterior pasándose el balón y más jugadores para interceptarlo, jugando de la misma forma, jugador que recupere balón sale y el pasador entra a intentar robar balones. • JUEGO PELOTA SENTADA: El juego comienza con los jugadores libremente distribuidos por el espacio y lanzándose la pelota al aire, pudiendo ser cogida por cualquier jugador. Continúa intentando "sentar" jugadores si se les da con la pelota o si la cogen. Hay que ir sentando jugadores bien uno mismo o pasándose la pelota (con bote) entre posibles compañeros. Acaba, en el momento que están todos los jugadores sentados menos uno. Reglas: No está permitido dar más de dos pasos con la pelota. Si el lanzamiento golpea en el suelo no te "sienta" pudiéndose coger y continuar. Si a un jugador se le golpea con la pelota se sienta y la deja. Un jugador "sentado" se salva si coge la pelota y puede salvar a otros sentados pasándose la pelota. No está permitido que los jugadores de pie salven a los "sentados". Está permitido la existencia de alianzas, pero no es obligatorio respetarlas. VARIANTE: por equipos. 	54
<p>CIERRE . Valoración de los aprendizajes . Reflexión sobre el proceso de aprendizaje. Transferencia del aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reunir al grupo de estudiantes para dialogar lo aprendido. • Practicar en sus casas con sus amigos y familiares. Recomendar sobre higiene personal. • Los niños realizan algunos ejercicios de relajación muscular y soltura para regresar a un estado normal al organismo. 	18

V. EVALUACION

DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Ejecuta juegos y ejercicios de lanzamiento en grupos.	Los estudiantes realizan actividades de salto en grupos.	Ficha de observación y test.



ESQUEMA DE SESION DE APRENDIZAJE DE INVESTIGACIÓN

Sesión de Aprendizaje N° 08	Unidad Didáctica N° 01	N° de Horas: 02
-----------------------------	------------------------	-----------------

I.- DATOS INFORMATIVOS:

AREA	Educación Física	FECHA	01-12-21
GRADO Y SECCION	IV y V ciclo de primaria	DURACION	90 MINUTOS
I.E.	VILLA DE MANTA OBAS		
GRUPO DE INVESTIGACIÓN	CASTILLO CAMARA, VALERY IVAN FLORES JAVIER, YONEL RAMOS PAJUELO, IZAQUIEL		

II.-TITULO: Mejorando mis habilidades de salto

III.- PROPOSITO DE LA SESION:

COPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
INTERACTUA A TRAVES DE SUS HABILIDADES SOCIO MOTRICES	Crea y aplica estrategias y tácticas de juego	Ejecuta juegos lúdicos de lanzamiento en grupos.

IV.- MOMENTOS DE LA SESION:

SECUENCIAS PEDAGOGICAS	DESCRIPCION DE ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	TIEMPO Y RECURSOS
INICIO . Despertar el interés . Recuperar los saberes previos . estimular conflicto cognitivo . Activación corporal	<ul style="list-style-type: none"> El docente hace conocer sobre el tema a tratar en clases y la importancia para la salud y el mini atletismo en los ejercicios de salto. Realizar algunas preguntas del tema. ¿Por qué es importante realizar ejercicios y juegos al aire libre? ¿Qué tipo de ejercicios debemos desarrollar para mejorar nuestra condición física? Activación fisiológica: todos trotan por diferentes direcciones del campo y a la orden realizan: saltos, balanceos, giros, saltiqueos, taloneos, zig zageos y velocidad corta con cambios de dirección. JUEGO EL RATON Y EL GATO: El juego comienza con los jugadores colocados en círculo por parejas, uno detrás de otro, y sueltos. El jugador que hace de ratón dentro del círculo y el que hace de gato fuera. Continúa cuando el gato persigue al ratón por el círculo para pillarlo. El ratón para salvarse puede tocar a uno de los compañeros-as del círculo que a su vez toca al de delante, convirtiéndose este último en ratón. El jugador salvado, que hacía de ratón, ocupa el lugar del compañero que ha tocado. Acaba, en el momento que el gato pilla al ratón y el juego vuelve a empezar. Reglas: El ratón no puede irse lejos del círculo. El ratón tiene que tocar al jugador que da la espalda. Variantes: Si el ratón para salvarse toca a un compañero y 	18 Conos Vallas Estacas



	<p>éste al de delante, este último se convertirá en gato y el que hasta ese momento era gato pasará a ser ratón.</p>	
<p>DESARROLLO . Facilitar nueva información . Aplicar lo aprendido . Acciones que permitan evidenciar el aprendizaje de lo primordial</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El docente da a conocer la parte principal de la actividad donde propone juegos diversos para mejorar la capacidad de salto: • JUEGO BOMBILLA: En este juego un jugador se la queda. El resto de jugadores se sitúan en línea recta uno al lado del otro. El que se la queda dice palabras que empiecen por "bon" hasta que en un momento determinado dice "bombilla" que es el momento en el que el resto de jugadores puede salir corriendo hasta llegar a una marca en la que se salvarán. Si lograrse atrapar a algún jugador antes de llegar a la marca, se la quedarán los dos y el juego comenzará de nuevo. Todos los jugadores deberán estar pisando con un pie la línea de salida. Variantes: El que sea capturado no se incorpora a la persecución, sino que se suma una "bombilla". A las de 3, queda eliminado. • JUEGO EL BOLERO: El juego comienza con cada equipo alineado y delante de cada jugador (con una pelota) se colocan tres aros (pueden ser más o menos) situando un bolo entre los aros de un jugador de un equipo y los aros de un jugador del otro equipo. Continúa cuando un equipo comienza a lanzar, jugador por jugador, intentando derribar el bolo. Si le da se coloca en el primer aro más próximo al equipo y si se le vuelve a dar se coloca sucesivamente en el segundo aro, tercer aro y finalmente es propiedad del equipo. Acaba, en el momento que un equipo consigue más bolos o los tiene más cerca de su equipo. Reglas: Cada jugador lanzará una única vez cada ronda. No está permitido derribar más de un bolo en un lanzamiento. • JUEGO A LOS TUTES: Se trazan dos líneas en el suelo donde se colocarán los dos equipos enfrentados. Delante de ellos se sitúan los rollos de cartón de papel higiénico alineados. El juego consiste en lanzar de forma simultánea bolas de papel al equipo contrario para derribar sus torres (rollos de papel). Los lanzamientos se realizarán a la señal. Gana el equipo que consiga derribar todos los cartones del adversario. Observaciones: Colocar a los alumnos a cierta distancia del lugar donde se encuentran los rollos de papel higiénico. 	<p>llantas, aros, conos.</p> <p>54</p>
<p>CIERRE . Valoración de los aprendizajes . Reflexión sobre el proceso de aprendizaje. Transferencia del aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reunir al grupo de estudiantes para dialogar lo aprendido. • Practicar en sus casas con sus amigos y familiares. Recomendar sobre higiene personal. • Los niños realizan algunos ejercicios de relajación muscular y soltura para regresar a un estado normal al organismo. 	18

V. EVALUACION

DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Ejecuta juegos lúdicos de lanzamiento en grupos.	Los estudiantes realizan actividades de salto en grupos.	Ficha de observación y test.

DOCUMENTOS ADMINISTRATIVOS

CONSTANCIA

DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INTEGRADA PUBLICA N° 32325 " HERMILIO VALDIZAN MEDRANO" VILLA DE MANTA - OBAS QUE AL FINAL SUSCRIBE;

HACE CONSTAR

Que los estudiantes que han realizado la aplicación son: **CASTILLO CAMARA VALERY IVAN, FLORES JAVIER, YONEL y RAMOS PAJUELO, IZAQUIEL** de la Segunda Especialidad Profesional en **EDUCACIÓN FÍSICA** de la Universidad Nacional "**HERMILIO VALDIZAN**" de Huánuco, han realizado la aplicación de tesis titulado "**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN EL APRENDIZAJE DEL MINIATLETISMO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE VILLA DE MANTA, OBAS-YAROWILCA-HUÁNUCO-2021.**" por un período de 15 días, del 22 de noviembre hasta 10 de diciembre en el nivel primaria.

Se expide la presente constancia a solicitud de los interesados.

Villa de manta, 13 de diciembre de 2021



TRINIDAD TRINIDAD CABELLERO
DIRECTORA

FOTOGRAFÍAS



SESION N°01

JUEGO: VELOCIDAD EN DIFERENTES PARTIDAS



JUEGO PERSIGUE LA CINTA:



JUEGO CARRERA DE RITMO Y VELOCIDAD



JUEGO ROMPE GLOBOS



SESION N°02

JUEGO: LA RED Y EL PESCADOR



SESIÓN N.º 03

JUEGO: DRAGON SALTADOR



JUEGO SALTO DE LINGO



JUEGO SALTO SOBRE BASTONES



SESION N° 04

JUEGO: AGUA Y CEMENTO



SESION N° 04

JUEGO: AGUA Y CEMENTO



JUEGO EL RONDO





ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la Facultad de Ciencias de la Educación a los VEINTICUATRO días del mes de **NOVIEMBRE** del año dos mil veintidós, reunidos en la plataforma virtual de Cisco Webex de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán; los miembros del Jurado conformado por docentes ordinarios acreditados según **Resolución N°2360-2022-UNHEVAL-FCE/D** de fecha 22 de noviembre del año dos mil veintidós:

Dr. Lolo PÉREZ NAUPAY	PRESIDENTE
Dr. Omar CONTRERAS CANTO	SECRETARIO
Dr. Manuel BLANCO ALIAGA	VOCAL
Lic. Juan GILES ROBLES	ACCESITARIO

Con el asesoramiento del Mg. Carlos Abelardo VILLANUEVA Y CHANG; el (la) aspirante a optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en Educación Física; Sr(a): Valery Ivan CASTILLO CAMARA procedió a sustentar su Tesis titulada: **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN EL APRENDIZAJE DEL MINI ATLETISMO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE VILLA DE MANTA, OBAS-YAROWILCA-HUÁNUCO-2021**, inició el proceso de sustentación a las 13:30 horas y concluyó a las 14:50 horas.

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

- | | |
|------------------------------------|-------|
| 1. Presentación | (0-2) |
| 2. Exposición | (0-3) |
| 3. Dominio del tema | (0-5) |
| 4. Aportes y originalidad | (0-3) |
| 5. Defensa de la tesis | (0-5) |
| 6. Dicción y dominio del escenario | (0-2) |

Observaciones:

.....

.....

.....

Quedando el/la aspirante con la nota de: Quince (15), por lo que se declara..... A.P.R.O.B.A.D.O...... por UNANIMIDAD

Con lo cual, se dio por concluido el presente acto académico, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad.



PRESIDENTE
 DNI N° 22514535


 SECRETARIO
 DNI N° 20904632


 VOCAL
 DNI N° 22935217



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la Facultad de Ciencias de la Educación a los **VEINTICUATRO** días del mes de **NOVIEMBRE** del año dos mil veintidós, reunidos en la plataforma virtual de Cisco Webex de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán; los miembros del Jurado conformado por docentes ordinarios acreditados según **Resolución N°2360-2022-UNHEVAL-FCE/D** de fecha **22 de noviembre del año dos mil veintidós**:

Dr. Lolo PÉREZ NAUPAY	PRESIDENTE
Dr. Omar CONTRERAS CANTO	SECRETARIO
Dr. Manuel BLANCO ALIAGA	VOCAL
Lic. Juan GILES ROBLES	ACCESITARIO

Con el asesoramiento del **Mg. Carlos Abelardo VILLANUEVA Y CHANG**, el (la) aspirante a optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en Educación Física; Sr(a).: **Yonel FLORES JAVIER** procedió a sustentar su Tesis titulada: **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN EL APRENDIZAJE DEL MINI ATLETISMO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE VILLA DE MANTA, OBAS-YAROWILCA-HUÁNUCO-2021**, inició el proceso de sustentación a las 13:30 horas y concluyó a las 14:50 horas.

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

- | | |
|------------------------------------|-------|
| 1. Presentación | (0-2) |
| 2. Exposición | (0-3) |
| 3. Dominio del tema | (0-5) |
| 4. Aportes y originalidad | (0-3) |
| 5. Defensa de la tesis | (0-5) |
| 6. Dicción y dominio del escenario | (0-2) |

Observaciones:

.....

.....

.....

Quedando el/la aspirante con la nota de: Catorce (14), por lo que se declara..... APROBADO..... por UNANIMIDAD

Con lo cual, se dio por concluido el presente acto académico, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad.

PRESIDENTE
DNI N° 72514535

SECRETARIO
DNI N° 20904632

VOCAL
DNI N° 22435217



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la Facultad de Ciencias de la Educación a los VEINTICUATRO días del mes de NOVIEMBRE del año dos mil veintidós, reunidos en la plataforma virtual de Cisco Webex de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán; los miembros del Jurado conformado por docentes ordinarios acreditados según Resolución N°2360-2022-UNHEVAL-FCE/D de fecha 22 de noviembre del año dos mil veintidós:

Dr. Lolo PÉREZ NAUPAY
 Dr. Omar CONTRERAS CANTO
 Dr. Manuel BLANCO ALIAGA
 Lic. Juan GILES ROBLES

PRESIDENTE
 SECRETARIO
 VOCAL
 ACCESITARIO

Con el asesoramiento del Mg. Carlos Abelardo VILLANUEVA Y CHANG; el (la) aspirante a optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en Educación Física; Sr(a): Izaquiel RAMOS PAJUELO procedió a sustentar su Tesis titulada: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN EL APRENDIZAJE DEL MINI ATLETISMO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE VILLA DE MANTA, OBAS-YAROWILCA-HUÁNUCO-2021, inició el proceso de sustentación a las 13:30 horas y concluyó a las 14:50 horas.

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

- | | |
|------------------------------------|-------|
| 1. Presentación | (0-2) |
| 2. Exposición | (0-3) |
| 3. Dominio del tema | (0-5) |
| 4. Aportes y originalidad | (0-3) |
| 5. Defensa de la tesis | (0-5) |
| 6. Dicción y dominio del escenario | (0-2) |

Observaciones:

.....

.....

.....

Quedando el/la aspirante con la nota de: Catorce (14), por lo que se declara APROBADO por UNANIMIDAD

Con lo cual, se dio por concluido el presente acto académico, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad.


 PRESIDENTE
 DNI N° 22514535


 SECRETARIO
 DNI N° 20904632


 VOCAL
 DNI N° 22735217



“Año del Bicentenario del Perú: 200 Años de Independencia”

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

Al Servicio de la Sociedad con una Educación de Calidad



RESOLUCIÓN N° 0677-2021-UNHEVAL-FCE/D

Cayhuayna, 23 de junio de 2021

CONSIDERANDO:

Que con Resolución N° 077-2020-UNHEVAL-CEU, de fecha 11/12/20 recibida vía correo electrónico se proclama y acredita a partir del 14 de diciembre de 2020 hasta el 13 de diciembre de 2024, como Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación al Dr. **Ciro Ángel LAZO SALCEDO**;

Que con Resolución de Consejo Universitario N° 1538-2020-UNHEVAL de fecha 14/09/20, se aprueba el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco, estableciendo en el Art. 37° *El interesado que va obtener el título profesional o el profesional que va obtener el título de segunda especialidad profesional, por la modalidad de tesis, debe solicitar al Decano de la Facultad mediante solicitud en el último año de estudios la designación de un Asesor de Tesis, adjuntando un (01) ejemplar del Proyecto de Tesis cuantitativa, cualitativa o mixto, aprobado en el desarrollo de la asignatura de tesis o similar, con el visto bueno del docente. Previamente deberá contar con la constancia de Exclusividad del tema que será expedida y remitido por la Unidad de Investigación de la Facultad;*

Que mediante Constancia N° 0188-2021-UNHEVAL-FCE/UI, recibido el 18/06/21 el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación, remite la constancia de exclusividad y designación de asesor del Proyecto de Tesis Colectiva titulada: **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN EL APRENDIZAJE DEL MINI ATLETISMO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE VILLA DE MANTA, OBAS-YAROWILCA-HUÁNUCO-2021**, presentada por los estudiantes **Izaquiel RAMOS PAJUELO, Yonel FLORES JAVIER y Valery Ivan CASTILLO CAMARA**, del Programa de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Educación Física** y contando con la autorización del **Mg. Carlos Abelardo VILLANUEVA Y CHANG**;

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

SE RESUELVE:

- 1° **DESIGNAR** al **Mg. Carlos Abelardo VILLANUEVA Y CHANG** como Asesor de Tesis colectiva titulada: **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN EL APRENDIZAJE DEL MINI ATLETISMO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE VILLA DE MANTA, OBAS-YAROWILCA-HUÁNUCO-2021**, presentada por los estudiantes **Izaquiel RAMOS PAJUELO, Yonel FLORES JAVIER y Valery Ivan CASTILLO CAMARA** del Programa de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Educación Física**, por lo expuesto en los considerandos de la presente Resolución.
- 2° **DAR A CONOCER** la presente resolución a los interesados para los fines pertinentes.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.

Dr. **Ciro Ángel Lazo Salcedo**
DECANO

C.c.
Asesor/Interesados/Archivo



CONSTANCIA N°0108-2021-UNHHEVAL-FCE/UI

CONSTANCIA DE APTO DE SIMILITUD

LA DIRECCIÓN DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN:

Hace constar que:

- CASTILLO CAMARA, valery ivan
- FLORES JAVIER, Yonel
- RAMOS PAJUELO, Izaquiel

Autores del borrador de la tesis, titulado:

“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN EL APRENDIZAJE” DEL MINIATLETISMO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE VILLA DE MANTA, OBAS - YAROWILCA-HUÁNUCO-2021”; Programa de Segunda Especialidad Profesional en Educación con mención en Educación física.

Han obtenido, un reporte de similitud general del **7%/20%** con el aplicativo **TURNITIN**, porcentaje de similitud permitido, para tesis de segunda especialidad. En consecuencia, es **APTO**. Se adjunta el reporte de similitud.

Se expide la presente constancia, para los fines pertinentes.

Cayhuayna, 22 de diciembre de 2021.



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

NOMBRE DEL TRABAJO

“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN EL APRENDIZAJE” DEL MINIALETISMO EN ESTUDIANTES DE EDUCACION AC

AUTOR

VALERY IVAN CASTILLO CAMARA

RECUENTO DE PALABRAS

16286 Words

RECUENTO DE CARACTERES

87936 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

75 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

1.1MB

FECHA DE ENTREGA

Dec 22, 2021 6:50 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Dec 22, 2021 6:55 AM GMT-5

● **7% de similitud general**

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

- 7% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 6% Base de datos de trabajos entregados
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Coincidencia baja (menos de 8 palabras)
- Material citado

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

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

Pregrado		Segunda Especialidad	X	Posgrado:	Maestría		Doctorado	
-----------------	--	-----------------------------	---	------------------	----------	--	-----------	--

Pregrado (tal y como está registrado en **SUNEDU**)

Facultad	
Escuela Profesional	
Carrera Profesional	
Grado que otorga	
Título que otorga	

Segunda especialidad (tal y como está registrado en **SUNEDU**)

Facultad	CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Nombre del programa	EDUCACIÓN FÍSICA
Título que Otorga	TITULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA

Posgrado (tal y como está registrado en **SUNEDU**)

Nombre del Programa de estudio	
Grado que otorga	

2. Datos del Autor(es): (Ingrese todos los datos requeridos completos)

Apellidos y Nombres:	RAMOS PAJUELO IZAQUIEL							
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		Nro. de Celular:	953271316
Nro. de Documento:	46784819					Correo Electrónico:	rpizaqui@gmail.com	

Apellidos y Nombres:	FLORES JAVIER YONEL							
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		Nro. de Celular:	935168217
Nro. de Documento:	22755956					Correo Electrónico:	YONELFJ@GMAIL.COM	

Apellidos y Nombres:	CASTILLO CAMARA VALERY VALERY IVAN							
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		Nro. de Celular:	992063600
Nro. de Documento:	41142456					Correo Electrónico:	Chano80xpre@gmail.com	

3. Datos del Asesor: (Ingrese todos los datos requeridos completos según DNI, no es necesario indicar el Grado Académico del Asesor)

¿El Trabajo de Investigación cuenta con un Asesor?: (marque con una "X" en el recuadro del costado, según corresponda)								SI	X	NO
Apellidos y Nombres:	VILLANUEVA Y CHANG CARLOS ABELARDO					ORCID ID:	https://orcid.org/0000-0003-2430-9435			
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		Nro. de documento:	22417123		

4. Datos del Jurado calificador: (Ingrese solamente los Apellidos y Nombres completos según DNI, no es necesario indicar el Grado Académico del Jurado)

Presidente:	Dr. PÉREZ NAUPAY LOLO
Secretario:	Mg. CONTRERAS CANTO OMAR
Vocal:	Dr. BLANCO ALIAGA MANUEL
Vocal:	
Vocal:	
Accesitario	

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

a) Soy Autor (a) (es) del Trabajo de Investigación Titulado: (Ingrese el título tal y como está registrado en el Acta de Sustentación)
EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN EL APRENDIZAJE DEL MINI ATLETISMO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE VILLA DE MANTA, OBAS-YAROWILCA-HUÁNUCO-2021
b) El Trabajo de Investigación fue sustentado para optar el Grado Académico ó Título Profesional de: (tal y como está registrado en SUNEDU)
TITULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA
c) El Trabajo de investigación no contiene plagio (ninguna frase completa o párrafo del documento corresponde a otro autor sin haber sido citado previamente), ni total ni parcial, para lo cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias.
d) El trabajo de investigación presentado no atenta contra derechos de terceros.
e) El trabajo de investigación no ha sido publicado, ni presentado anteriormente para obtener algún Grado Académico o Título profesional.
f) Los datos presentados en los resultados (tablas, gráficos, textos) no han sido falsificados, ni presentados sin citar la fuente.
g) Los archivos digitales que entrego contienen la versión final del documento sustentado y aprobado por el jurado.
h) Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a la Universidad Nacional Hermilio Valdizan (en adelante LA UNIVERSIDAD), cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido del Trabajo de Investigación, así como por los derechos de la obra y/o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y frente a terceros de cualquier daño que pudiera ocasionar a LA UNIVERSIDAD o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causas en la tesis presentada, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello. Asimismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido del trabajo de investigación. De identificarse fraude, piratería, plagio, falsificación o que el trabajo haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan.

6. Datos del Documento Digital a Publicar: (Ingrese todos los **datos** requeridos **completos**)

Ingrese solo el año en el que sustentó su Trabajo de Investigación: (Verifique la Información en el Acta de Sustentación)			2022			
Modalidad de obtención del Grado Académico o Título Profesional: (Marque con X según Ley Universitaria con la que inició sus estudios)	Tesis	<input checked="" type="checkbox"/>	Tesis Formato Artículo	<input type="checkbox"/>	Tesis Formato Patente de Invención	<input type="checkbox"/>
	Trabajo de Investigación	<input type="checkbox"/>	Trabajo de Suficiencia Profesional	<input type="checkbox"/>	Tesis Formato Libro, revisado por Pares Externos	<input type="checkbox"/>
	Trabajo Académico	<input type="checkbox"/>	Otros (especifique modalidad)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Palabras Clave: (solo se requieren 3 palabras)	Motores	Deportiva	Carreras	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tipo de Acceso: (Marque con X según corresponda)	Acceso Abierto	<input checked="" type="checkbox"/>	Condición Cerrada (*)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Con Periodo de Embargo (*)	<input type="checkbox"/>	Fecha de Fin de Embargo:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿El Trabajo de Investigación, fue realizado en el marco de una Agencia Patrocinadora? (ya sea por financiamientos de proyectos, esquema financiero, beca, subvención u otras; marcar con una "X" en el recuadro del costado según corresponda):				<input type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	<input checked="" type="checkbox"/> X
Información de la Agencia Patrocinadora:						

El trabajo de investigación en digital y físico tienen los mismos registros del presente documento como son: Denominación del programa Académico, Denominación del Grado Académico o Título profesional, Nombres y Apellidos del autor, Asesor y Jurado calificador tal y como figura en el Documento de Identidad, Título completo del Trabajo de Investigación y Modalidad de Obtención del Grado Académico o Título Profesional según la Ley Universitaria con la que se inició los estudios.

7. Autorización de Publicación Digital:

A través de la presente. Autorizo de manera gratuita a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán a publicar la versión electrónica de este Trabajo de Investigación en su Biblioteca Virtual, Portal Web, Repositorio Institucional y Base de Datos académica, por plazo indefinido, consintiendo que con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla siempre y cuando se respete la autoría y sea citada correctamente. Se autoriza cambiar el contenido de forma, más no de fondo, para propósitos de estandarización de formatos, como también establecer los metadatos correspondientes.

Firma:			
Apellidos y Nombres:	RAMOS PAJUELO IZAQUIEL		Huella Digital
DNI:	46784819		
Firma:			
Apellidos y Nombres:	FLORES JAVIER YONEL		Huella Digital
DNI:	22755956		
Firma:			
Apellidos y Nombres:	CASTILLO CAMARA VALERY VALERY IVAN		Huella Digital
DNI:	41142459		
Fecha: 20/12/2022			