

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE  
HUAMANGA**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA**



**Tesis**

**Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades motrices básicas  
en estudiantes del III Ciclo de la IE Santa Rosa del distrito de San  
Juan Bautista, 2017**

Presentada por:

**Bach. LITMAN LEON PILLPA**

**Bach. EDISON VICENTE SANTA CRUZ MENESES**

Asesor:

**Dr. INDALECIO MUJICA BERMÚDEZ**

**AYACUCHO-PERÚ**

**2017**

## **DEDICATORIA**

Con gran satisfacción dedico este trabajo de investigación a quienes considero parte de mi vida; a mi madre y a mis hermanos, porque me comprendieron durante el tiempo de mis estudios superiores.

**Litman**

## **DEDICATORIA**

Mi eterna gratitud a mi madre Brígida, a mis hermanos (as), quienes con su esfuerzo y apoyo incondicional hicieron posible el logro de mi carrera profesional.

**Edison**

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar, agradecer a la Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga, por brindarnos una educación de calidad y eficiente para ser profesionales competentes ante la sociedad. También por permitirnos crecer como personas y lograr esta meta tan importante en nuestras vidas.

También agradecer a la plana de docentes de la Escuela Profesional de Educación Física por brindarnos su generosidad al compartir sus conocimientos y experiencias profesionales, haciendo ver que el sentido de la educación física tiene un valor muy importante ante la sociedad.

Nuestro agradecimiento también al Dr. Indalecio Mujica Bermúdez, asesor de la tesis, esta tesis no hubiera sido posible sin la guía y ayuda que nuestro profesor nos ha ofrecido en todo momento. Esta experiencia confirma que como profesor, hace ya algunos años nos enseñó, y es que la verdadera recompensa se halla en el simple hecho de afrontar los retos a través del compromiso personal de ser exigentes y de luchar por un trabajo bien elaborado. Gracias por confiar en nosotros e iniciarnos en el apasionante camino de la competencia.

Agradecemos también al Dr. Rolando Alfredo Quispe Morales, por ser nuestro guía en el curso de investigación, por sus conocimientos demostrados en la clase y paciencia en todo sentido.

A los niños y niñas de la Institución Educativa “38057-Mx-p- Santa Rosa”, por su apoyo, afecto y colaboración en este proceso de investigación, además de enseñarnos lo más hermoso que significa trabajar al lado de cada uno de ellos.

Finalmente, agradecer a la Dirección de la Institución Educativa “38057-Mx-p- Santa Rosa” por brindarnos la facilidad para poder realizar el trabajo de investigación, sin la colaboración no hubiera sido posible concretar los objetivos en el presente estudio.

## RESUMEN

La tesis titulada “Los juegos tradicionales y desarrollo de las habilidades motrices básicas en los Niños de 2<sup>do</sup> Grado Educación Primaria de la IE 38057.Mx/P Santa Rosa del distrito de San Juan Bautista del año 2017”, tuvo por objetivo comprobar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños. La investigación fue de tipo experimental con diseño pre experimental, para lo cual se utilizó la técnica de evaluación y como instrumento “instrumento de medición de la motricidad de los niños de las edades de 7 a 8 años”, en una población de 25 niños y una muestra de 15 niños. Los juegos tradicionales es significativo en el desarrollo de las habilidades motrices básicas corroborado con el nivel de significancia obtenida que es equivalente a  $p=0.000$  que es menor a  $\alpha=0.05$ ; motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en las habilidades motrices básicas entre el pretest y posttest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%.

**Palabra clave:** juegos tradicionales. Habilidades motrices básicas. Habilidades motrices de locomoción. Habilidades motrices de no locomoción. Habilidades motrices de proyección/recepción.

## **Abstrac**

The thesis entitled "The Traditional Games and Development of Basic Motor Skills in Secondary School Children of IE 38057.MX/P Santa Rosa of the District of San Juan Bautista of the Year 2017", was aimed at verifying the influence of Traditional games in the development of basic motor skills in children. The research was experimental with a pre-experimental design, using the technique of evaluation and as an instrument "an instrument to measure the motor skills of children aged 7 to 8 years" in a population of 25 children And a sample of 15 children. Traditional games are significant in the development of basic motor skills corroborated with the level of significance obtained that is equivalent to  $p = 0.000$  which is less than  $\alpha = 0.05$ ; Which is why we affirm that there are significant differences in the basic motor skills between pretest and posttest at a 95% confidence level and a significance of 5%.

**Keyword:** Traditional games. Basic motor skills. Motor skills of locomotion. Motor skills of non locomotion. Projection / reception motive skills.

## ÍNDICE

Portada	
Dedicatoria	
Agradecimiento	
Resumen	
Índice	
Introducción	
<b>I. INTRODUCCIÓN</b>	<b>09</b>
<b>II. MARCO TEÓRICO</b>	<b>14</b>
2.1 Antecedentes de la investigación	15
2.2 Bases teóricas	17
2.2.1 Juegos tradicionales	17
2.2.1.1 Clasificación de los juegos tradicionales	18
2.2.1.2.1 Juegos tradicionales dinámicos	18
2.2.1.2.1.1 Mata gente	19
2.2.1.2.1.2 Chapa chapa	19
2.2.1.2.1.3 Gato y el ratón	19
2.2.1.2.2 Juego tradicional estático	20
2.2.1.2.2.1 Mundo	20
2.2.1.2.2.2 Lingo	20
2.2.1.2.2.3 Chicote quemado	22
2.2.1.2.3 Juego tradicional manipulativo	23
2.2.1.2.3.1 Países	23
2.2.1.2.3.2 Kiwi	23
2.2.1.2.3.3 Gallinita ciega	24
2.2.2 Habilidad motriz básica	24
2.2.2.1 Clasificación de las habilidades motrices básicas	25
2.2.2.1.1 Locomotriz	26
2.2.2.1.1.1 Correr	27
2.2.2.1.1.2 Saltar	27
2.2.2.1.2 No locomotriz	28
2.2.2.1.2.1 Girar	29
2.2.2.1.2.2 Equilibrio	29
2.2.2.1.3 Proyección y recepción	31
2.2.2.1.3.1 Lanzar	31
2.2.2.1.3.2 Botar	31

<b>III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN</b>	<b>33</b>
3.1 Método de investigación	34
3.2 Tipo y nivel de investigación	34
3.3 Diseño de la investigación	34
3.4 Población	35
3.5 Muestra	35
3.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	35
3.7 Procesamientos de la investigación	36
<b>IV. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN</b>	<b>37</b>
4.1 Confiabilidad y validez de instrumentos	38
4.1.1 Confiabilidad	38
4.1.2 Validez	38
4.1.3 Instrumento	39
4.2. Resultados	39
4.2.1 A nivel descriptivo	39
4.2.2 A nivel inferencial	42
<b>V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS</b>	<b>48</b>
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>52</b>
<b>RECOMENDACIONES</b>	<b>54</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>55</b>
<b>ANEXOS</b>	
➤ Matriz de consistencia	
➤ Instrumento	
➤ Ficha técnica	
➤ Matriz de validación del instrumento	
➤ Matriz de datos de pre y posttest	
➤ Oficio de petición al director de la institución educativa	
➤ Constancia de autorización	
➤ Programa de sesiones de juegos tradicionales	
➤ Imágenes de las sesiones	



## **I. INTRODUCCIÓN**

La presente tesis, hace conocer de cómo los juegos tradicionales aplicados de manera sistematizada influyen en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños. El estudio aborda la importancia de aplicar juegos tradicionales en etapas infantiles como medio para eclosionar su naturaleza lúdica del niño en concordancia con su desarrollo evolutivo del niño sin descuidar que es su naturaleza la actividad lúdica en el niño que hace que desarrolle a otras formas de accionar más complejos en su desarrollo motor. Los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas es una propuesta de utilidad educativa que auxiliarán a integrar el progreso del estudiante del nivel primario.

Las investigaciones actuales en el área de la motricidad involucran directamente a las habilidades motrices básicas y específicas como base para la práctica deportiva, en su mayor parte, razón por la que los currículos del área de Educación Física inciden en su aplicación práctica permanente.

La Educación Física, en el contexto mundial, hace referencia a la práctica de las habilidades de correr, saltar, lanzar, manipular y patear (Mc Cleanagan, 1999), siendo estas las condiciones motrices básicas que el niño y niña debe enfatizar en sus prácticas corporales diarias. En la actualidad, en nuestro país, es necesario aplicar competencias motrices que enfoquen la enseñanza de las habilidades motrices básicas para su desarrollo motriz óptimo, así los estudiantes alcancen el nivel deportivo que exige la sociedad actual.

Díaz (1999), sostiene que las habilidades motrices básicas son diversas conductas y aprendizajes logrados por una persona, estas se determinan por ser complejos y porque no responden a los modeladores determinados y conocidos de movimientos o gestos o formas que identifican las acciones regladas y niveladas.

En la región Ayacucho es necesaria la aplicación de las habilidades motrices básicas en las instituciones educativas en el área de Educación Física, porque los estudiantes del nivel primario presentan problemas motrices relacionados a la carrera, el salto, la manipulación del balón o patear con cierta precisión, que repercute en el rendimiento de la iniciación deportiva. Por otro lado, también es

bueno aclarar que en las clases de Educación Física, no se aplican estrategias pertinentes y de manera adecuada estos contenidos; es por ello, que es necesario incidir en la aplicación de estrategias motrices didácticas que mejoren el desarrollo de estas habilidades.

En la Institución Educativa “38057.mx/p Santa Rosa” de educación primaria, se ha observado que los estudiantes de los primeros grados de educación primaria, manifiestan dificultades motrices para desenvolverse en el control del balón cuando practican juegos relacionados al vóleibol, básquetbol y fulbito. Los estudiantes, tanto niños como niñas, expresan una coordinación motora de Inicial a Elemental (Mc Cleanagan, 1999), además las clases de Educación Física, dan cuenta como si los estudiantes ya tuvieran dominio de estas habilidades y se enmarcan a trabajar otras habilidades motrices más específicas y no respetando el desarrollo motor propio de la edad.

Desde estos planteamientos, se formularon como:

**Problema general** ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en estudiantes del III ciclo de la IE “Santa Rosa” del distrito de San Juan Bautista-Ayacucho, 2017?

**Problemas específicos:**

- a) ¿Cómo influyen los juegos tradicionales y el desarrollo de las habilidades motrices básicas locomotrices en estudiantes del segundo grado de educación primaria de la IE “Santa Rosa” del distrito de San Juan Bautista-Ayacucho, 2017?
- b) ¿Cómo influyen los juegos tradicionales y el desarrollo de las habilidades motrices básicas no locomotrices en estudiantes del segundo grado de educación primaria de la IE “Santa Rosa” del distrito de San Juan Bautista, Ayacucho, 2017?
- c) ¿Cómo influyen los juegos tradicionales y el desarrollo de las habilidades motrices básicas de proyección y recepción en estudiantes del segundo grado de educación primaria de la IE “Santa Rosa” del distrito de San Juan Bautista, Ayacucho, 2017?

De estos problemas se establecieron como:

**Objetivo general** Comprobar la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades motrices básicas en estudiantes del III ciclo de la IE “Santa Rosa” del distrito de San Juan Bautista-Ayacucho, 2017.

**Objetivos específicos**

a) Determinar cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas locomotrices en estudiantes del segundo grado de educación primaria de la IE “Santa Rosa” del distrito de San Juan Bautista, Ayacucho, 2017.

b) Determinar cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas no locomotrices en estudiantes del segundo grado de educación primaria de la IE “Santa Rosa” del distrito de San Juan Bautista, Ayacucho, 2017.

c) Determinar cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas proyección y recepción en estudiantes del segundo grado de educación primaria de la IE “Santa Rosa” del distrito de San Juan Bautista, Ayacucho, 2017.

Se explica el trabajo de investigación en los siguientes capítulos.

El primer capítulo, menciona esencialmente a la introducción del trabajo de investigación.

El segundo capítulo, concierne al marco teórico que comprende los antecedentes de la investigación y las bases teóricas.

El tercer capítulo, pertenece a la metodología de la investigación en donde se expresan el método de investigación; así mismo; el tipo y nivel de investigación, diseño de la investigación, de tal manera se consideran la población y el tamaño la muestra. Establece también la técnica e instrumentos de recolección de datos y; finalmente, se describen el procesamiento de datos.

El cuarto capítulo, percibe los resultados de la investigación, que precisa la confiabilidad y validez de instrumento, acompañado de los resultados que

examinan a nivel descriptivo y a nivel inferencial; puesto que, el segundo mencionado se expresa en una prueba de normalidad, prueba de hipótesis general y específicas.

En el quinto capítulo, resuelve la discusión de resultados derivados a través del trabajo de campo con la intención de ejecutar un análisis estadístico implacable que sobrellevarán a examinar la certeza de las hipótesis, forjando uso de estadígrafos que evalúan la exactitud de la validez y confiabilidad de la información obtenida. Finalmente, se delibera la conclusión y recomendaciones dirigidas a las personas interesadas, luego se expresa la bibliografía para respaldar científicamente el trabajo de investigación; además, en los anexos es en donde se incluyen algunas documentaciones que amparan los trabajos realizados.

## **II. MARCO TEÓRICO**

## 2.1 Antecedentes de la investigación

Para el presente estudio, en Venezuela, Medina (2003), desarrolló la tesis: *Juegos populares y tradicionales como estrategia para organizar la recreación en la Escuela Básica "Rita María Theis*, investigación de corte cualitativo cuyo diseño fue de Investigación-Acción, aplicada a una muestra de 128 niños y, mediante la observación y entrevista demostró que los niños, a través de los juegos, se masifica la práctica deportiva y recreativa en espacios diferentes. A partir de esta experiencia, la autora propone que se debe implementar como política de Estado la masificación del deporte y la recreación, creando hábitos culturales encaminados a la práctica deportiva. Una de las conclusiones relevantes es que debe masificarse las actividades lúdicas a los niños del área rural; de esta manera, se integren a la dinámica social del país.

Otra tesis de interés es la que se realizó en la Universidad de Cuenca-Ecuador, esta experiencia da cuenta el trabajo de investigación de Guartatanga y Santacruz, (2009-2010), quienes desarrollaron la tesis: *Juegos tradicionales como mediador del desarrollo Socio-Afectivo*; investigación de tipo experimental y diseño cuasi experimental aplicada a una muestra de 50 niños. Los resultados dan cuenta que el juego es considerado como un recurso metodológico que favorece la comunicación, socialización, el desarrollo motriz, cognitivo, y afectivo. Asimismo, resaltan que el desarrollo socio afectivo, es clave para la formación de la personalidad en el niño. Por ello, es importante fomentarle desde los primeros años afecto y cariño, un clima familiar agradable y un entorno positivo basado en relaciones sociales estables.

En la Universidad Austral de Chile, Vera, (2011), se desarrolló la tesis: *Incidencia de las habilidades motrices básicas locomotoras y de proyección/recepción en el desarrollo autónomo del párvulo*, la investigación de tipo cuantitativo y diseño cuasi experimental con una muestra de 20 niños; concluye que la estimulación permanente de las habilidades motrices básicas locomotoras y de proyección/recepción, inciden directamente en el desarrollo autónomo del niño, permitiéndole enfrentar diferentes acciones relacionadas a las habilidades de

caminar, saltar, correr, lanzar y capturar. Otra conclusión de importancia corrobora que al estimularlos con diferentes ejercicios relacionado con estas 5 habilidades motrices básicas, los niños presentaron evolución en cuanto a la autonomía y ejecución en sus movimientos

En tanto, Montesdeoca (2013), en la Universidad de las Palmas de Gran Canaria-España, desarrolló la tesis: *Análisis de las habilidades motrices básicas en los practicantes de tenis en la Isla de Gran Canaria*, la investigación de tipo experimental y diseño cuasi experimental aplicada a una muestra de 182 niños; las conclusiones expresan que los niños y niñas que practican una actividad extraescolar obtienen mejores resultados respecto a las habilidades motrices que aquellos que no practican ninguna actividad, situación que también encontraron en el tenis. Asimismo, la práctica de una actividad extraescolar de manera continuada facilita la transferencia globalizada hacia la adquisición de nuevas tareas motrices. A su vez los mecanismos de decisión, percepción y ejecución se ven mejorados.

Finalmente, Riera (2014), desarrolló la tesis: *Elaboración y aplicación de un proyecto de rescate y fortalecimiento de los juegos tradicionales y populares del Azuay en la escuela fiscal mixta "Julio Abad Chica" de la ciudad de Cuenca*, desarrollada en la Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca-Ecuador. La investigación de tipo experimental y diseño cuasi experimental aplicada a una muestra de 140 niños, en ella se concluye que el juego tradicional se constituye en una actividad muy importante de la vida infantil, que influye en su desarrollo psicomotor: coordinación motriz, equilibrio fuerza; en su desarrollo cognoscitivo; pues estimula la atención, memoria, imaginación, creatividad; potencia el desarrollo de conductas prosociales, disminuye las conductas agresivas, le produce satisfacción emocional.



## 2.2 Bases teóricas

### 2.2.1 Juegos tradicionales

Con respecto a que son los juegos tradicionales, nos apoyamos en los aportes de Trigo (1994), quien señala que el juego tradicional haya sido impuesto o practicado en un contexto determinado a partir de haber sido practicado en otros contextos y que con la práctica permanente se haya instaurado en el tiempo como tradicional, pasando de una generación a otra y ser apreciado como juego autóctono. Estos juegos se refieren a las actividades lúdicas que se han jugado hace mucho tiempo y siempre perduran en el tiempo y que, en muchos casos, ha sufrido algunos cambios porque en la actualidad ya no se practican con mucha frecuencia.

Para Jiménez (2009), “son juegos que durante años y con el paso del tiempo se siguen jugando, pasando de generación en generación, siendo los padres los que los enseñan a sus hijos y estos a los suyos y así sucesivamente” (pág. 2). Para el autor, estos juegos tradicionales, se han ido enseñando de padres a hijos, que en su niñez también lo jugaron; por ello; pues es que transmiten estas experiencias lúdicas hacia sus hijos. Por otro lado, para nuestro interés sobre los juegos tradicionales Morera (2008), menciona que:

Los juegos tradicionales constituyen parte inherente de la vida del ser humano en todo caso, no es dable exponer el estado social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una locución social y cultural de la conciliación que ha actuado el ser humano en correspondencia con su ambiente.

Son juegos más pomposos que también han sido dados de generación en generación, siendo dados de abuelos a padres y de padres a hijos y así continuamente, tolerando quizás unas permutas, pero conservando su propiedad, pero su principio se encumbra a épocas muy distantes.

No simplemente han pasado de padres a hijos, sino que en su subsistencia y propagación han poseído que ver mucho las fundaciones y entidades que se han inquietado de que no se derrocharan con el período. Están muy

atados a la historia, cultura y prácticas de un país, un territorio o una nación. (pág. 2).

Desde estos aportes, los juegos tradicionales son un bien cultural transmitido de una generación a otra y que en su práctica en las nuevas generaciones están plasmadas de las vivencias anteriores y, sobre todo, tienen alta carga social y afectiva en los que la practican.

#### **2.2.1.1 Clasificación de los juegos tradicionales**

De acuerdo a Lavega (2000), dentro de los juegos tradicionales, se pueden decir que hay una variedad de clasificaciones, resaltando dos importantes clasificaciones: una de ellas de acuerdo al juicio de interacción motriz y la otra como la relación con el medio físico.

El primero, sitúa a los juegos tradicionales psicomotores, cuya práctica requiere la sistematización de labores motrices, la exploración de la validez en el resultado, la repetición y la imitación de estereotipos, también en esta clasificación se encuentran los juegos sociomotores, en el que la interacción motriz es enteramente ordenada y se caracteriza por el juego colectivo y en equipo.

Por otro lado, en el criterio de relación con el medio físico, identifica como juegos que se realizan en entornos firmes y son aquellos juegos que el medio es seguro y, por otra parte, los juegos en un contorno inseguro que brindan mayor comprensión y percepción de este entorno. Desde estos aportes, para la investigación se ha clasificado en juegos tradicionales dinámicos y estáticos.

##### **2.2.1.1.1 Juegos tradicionales dinámicos**

Son actividades lúdicas colectivas, cuyas características residen en vivenciar relaciones sociales de amistad, respeto a las reglas de juego, con alta carga emotiva y afectiva. Su práctica permite la interacción entre todos los participantes, así como el establecimiento de un grupo ganador, pero que tienen la finalidad de demostrar que “son mejores ante los demás”. También presenta una forma de comunicación directa y amical entre todos los participantes.

#### **2.2.1.1.1.1 Mata gente**

Este juego tradicional se ha venido practicando durante años generando una diversión sana, por lo que este juego consiste en formar dos grupos de igual número de jugadores. Uno de los grupos se coloca en el centro y el otro (de los lanzadores); también se subdivide en dos y se coloca en los extremos del grupo central.

El juego se inicia cuando los lanzadores arrojan la pelota tratando de tocar con ella a un jugador del grupo central. Si lo consigue y la pelota cae al suelo el jugador sale del juego, si lo toca, pero el jugador atrapa la pelota, este “gana una vida” que le servirá para otra vez en la que la pelota lo toque y caiga al suelo. Termina el juego cuando no queda nadie en el grupo central.

#### **2.2.1.1.1.2 Chapa chapa**

Este juego tradicional tiene mucha actividad física que posee similitud con “la pega” que juegan las niñas y niños de todo el Perú, este juego consiste en que un niño perseguidor trata de atrapar a uno de los perseguidos. Cuando consigue atraparlo, pasa a ser el perseguidor.

#### **2.2.1.1.1.3 Gato y el ratón**

El modo de este juego tradicional consiste en que todos los niños y niñas se cogen de las manos formando un círculo. El ratón y el gato están dentro del círculo al principio. Todos empiezan a cantar la siguiente canción: “ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, ratón que como te pille, las tripas te va a sacar”. Cuando se inicia la canción, empieza el ratón a correr y el gato tras él, entrando y saliendo del círculo entre los compañeros que tienen los brazos en alto.

Cuando se termina la canción los del círculo se agachan y el ratón y el gato se paran, si el ratón queda fuera del círculo y el gato dentro no lo ha pillado, pero si ambos quedan dentro o fuera del círculo, el gato pilla al ratón. Después se empieza el juego con otra pareja.

### **2.2.1.1.2 Juegos tradicionales estáticos**

Para nuestro estudio, los juegos tradicionales estáticos se caracterizan por ser actividades lúdicas en limitados entornos espaciales, la presencia de pocos participantes y requieren de un orden en su ejecución, así mismo, el respeto de las reglas de juego impuestas con rigurosidad.

#### **2.2.1.1.2.1 Mundo**

Según Menéndez. E (1963), menciona que “este juego adquiere muchas veces el nombre en relación con los esquemas que se dibujan. Y entonces se habla de jugar a la mariola, alemana, a la chilena, al caracol, al nuevo mundo, a la olla porotera, al avión, al cajón, a la pelota, a la casineta; al volantín, al cuadrado, al pan”. (Pág.131-160).

Juego de niñas, antes que de muchachos. Este consiste en ir sacando de ciertas divisiones horizontales y transversales dibujadas en el suelo, con una piedra redonda y plana, a la que se le da con un pie, llevando el otro en el aire y cuidando de no pisar en las rayas. Menéndez. E. (1963, Pág.131-160).

#### **2.2.1.1.2.2 Lingo**

Este juego tradicional es muy conocido por los niños en este caso, uno había que flexionar por la cintura, los codos sobre los muslos o rodillas. El resto de los jugadores saltaban sobre él apoyando las manos en su espalda. Y diciendo frases por cada salto. Según iba avanzando el juego el que estaba ahí de “banquillo, taburete o burro” iba levantándose hasta quedar casi de pie (a ver que saltes los gorditos de ahora), también se le decía “chantado”.

El que no cumple correctamente con el salto es al que le toca “chantarse” o hacerla de “burro”

#### **Frases usadas en el lingo**

**Rompe platos** al apoyar las manos le das una buena acariciada, con las 2 palmas bien fuerte.

**La garra del águila**, lo haces con los dedos abiertos a modo de garra

**Del cielo cayó un bombón**, al momento de saltar sobre la persona, lo golpeas intencionalmente con el trasero sobre su espalda.

**Cuchillo machete y limón (O el Cocinerito)**, limón-pelliscar; machete: golpear con tu mano volteada; cuchillo-cuchillo como el machete pero en vez de golpear debes frotar y todo en la espalda del chantado.

**Flor creciente**, a medida que van saltando al que se chanta este tiene que ir creciendo poco a poco

**Súperman chocó con un edificio**, el que salta tiene que embestir al achantado y hacerlo caer.

**Las tres tecniquitas de Pelé**, patadita cabecita y rodillita, todo eso se le hace al chantado.

**Disco Rayado**, los que saltan al chantado deben colocar su dedo en su espalda y girar a su alrededor, y los que le siguen sucesivamente sin tocar a los que giran.

**La moto**, se sientan sobre él a modo de caballo y le jalas las orejas con ese sonido de la moto.

**Soldadito de plomo**, saltar y quedarse parado sin moverse, el siguiente hace lo mismo sin tocar a ningún jugador.

**Cañón ruso**, te pones de espalda al que se chanta, te echas en el piso y con tus manos agarras las manos del que se chanta y con las piernas encogidas sobre las pompas lo empujas con tanta fuerza como puedas.

**Potro salvaje**, al momento de saltar te sientas en la espalda y le agarras del cuello con una mano y lo mueves a lo loco.

### **2.2.1.1.2.3 Chicote quemado**

Los niños eligen a uno de ellos y le entregan un objeto que ha de ocultar en alguna parte. Por lo general, un pañuelo arrollado, huaraca, para que sirva a modo de látigo.

Luego los niños, con los ojos cerrados y la cabeza gacha, forman un círculo.

Mientras tanto, el elegido esconde el objeto y cuando ya lo ha colocado en el lugar que le ha parecido bueno, dice en tono de desafío.

#### **Salir a buscar**

Los niños, entonces, se dispersan tratando de encontrar el objeto oculto. Cuando el que busca se aleja del escondite, el escondedor le grita:

Frío, frío, como el agua del río. Frío, frío, el frío está hecho una nieve.

#### **Si el niño se aproxima al escondite le manifiesta**

Tibio, tibio.

#### **Cuando se acerca**

Caliente como el agua hirviente. Caliente, caliente, como el fuego ardiente.

#### **Algunas veces, por broma**

Como el aguardiente.

#### **A medida que se acerca al lugar del objeto**

Que se quema. Que se quema.

#### **Y cuando el jugador está en el preciso momento de encontrarlo, grita**

Fuego, fuego.

### **Como también exclama**

Ya se quema, ya se quemó. Entonces todos corren a la capilla, para escapar de los golpes, los huaracazos.

### **El feliz encontrador será el animador del próximo juego. A la invitación de**

Tugar, tugar, quién quiere jugar a la orilla de la mar.

Otras veces se organiza de la manera siguiente. Se vendan los ojos a un niño designado por la suerte, mientras otro, a vista de sus compañeros esconde la huaraca. Una vez oculta, se llama al vendado, a los gritos dados por el que la escondió:

Tugar, tugar, salir a buscar.

#### **2.2.1.1.3 Juego tradicional manipulativo**

Este juego tradicional se refiere a la capacidad que se tiene para manejar determinados objetos y móviles; implica el dominio de un elemento con las manos o cualquier otro segmento corporal, especialmente aquellos que requieren de precisión para su funcionamiento.

##### **2.2.1.1.3.1 Países**

Este juego tradicional se ha venido jugando durante años en donde genera una diversión sana, por lo que este juego consiste en que cada participante tiene que tener un nombre de un país, uno de los participantes será escogido para que pueda lanzar la pelota hacia el espacio, pronunciando un nombre de un país. El país mencionado tendrá que ir a atrapar la pelota y luego para que dejen de correr sus compañeros de juego tendrá que decir stop, luego tendrá que saltar tres pasos y lanzar la pelota hacia un compañero.

##### **2.2.1.1.3.2 Kiwi**

Este juego consiste que el primer grupo, lanza la pelota al centro del cuadrado donde se han colocado las latas formando una torre, que se deben derrumbar.

Después de tirar el primer grupo, se tiene que ir corriendo, ya que, los del segundo grupo pueden matarlos con la pelota, el jugador que es dado queda eliminado. El primer grupo tiene que colocar las latas en el cuadrado para que así ganen y sigan acumulando puntos. Volverán a empezar y si pierde el primer grupo, entra a tirar las latas los del segundo.

### **2.2.1.1.3.3 Gallinita ciega**

Este juego consiste en que un niño o una niña hace de gallinita ciega. Para ello, se le tapan los ojos con un pañuelo, de manera que no pueda ver nada. El resto de los participantes hacen un corro en torno a ella/él y comienzan el siguiente diálogo:

“Gallinita ciega ¿qué se te ha perdido? (dice el coro) Una aguja y un dedal (contesta la gallina) Pues da tres vueltas y los encontrarás. (Dice el coro) Una, dos y tres Y la del revés”.

La gallinita da tres vueltas sobre sí misma y, con los brazos extendidos, intenta coger a alguien del coro. El resto intentará que se despiste agachándose, tocándola, apartándose. Cuando consigue dar con alguien, debe adivinar, solamente por el tacto, de quién se trata. Si acierta, coloca la venda a la persona que ha cogido, pasando a ser esta la gallinita; si no, repite de nuevo.

También se decía: “Gallinita ciega, se te ha perdido un dedal. Yo lo tengo y no te lo quiero dar”.

### **2.2.2 Habilidad motriz básica**

Díaz (1999) citado por Ureña, Velandrino y Alarcón (2006), sostienen que las habilidades motrices básicas son diversas conductas y aprendizajes logrados por una persona, estas se determinan por ser complejas y porque no responden a esquemas definidos o modelos determinados y conocidos de movimientos o gestos o formas que identifican las acciones regladas.



Precisamente el autor hace mención a las conductas y aprendizaje que la persona percibe y logra en el transcurso de las actividades, que también se consideran complejas, ya que esto es un proceso de aprendizaje.

Para Camisan y Morocho (2011):

La habilidad motriz básica en Educación Física considera una serie de acciones motrices que aparecen de modo filogenético en la evolución humana, tales como marchar, correr, girar, saltar, lanzar. Las habilidades básicas encuentran un soporte para su desarrollo en las habilidades perceptivas, las cuales están presentes desde el momento del nacimiento, al mismo tiempo que evolucionan conjuntamente. (pág. 143).

La habilidad motriz básica, desde estos planteamientos, es una variedad de acciones motrices básicas que se han desarrollado y evolucionado con el transcurso del tiempo, como el acto motor de caminar, correr, girar, saltar, lanzar, botar, rodar, etc. Las habilidades motrices básicas tienen como base la percepción del espacio, el tiempo y las interacciones con el entorno y las personas como actos propios del desarrollo antogenético, siendo procesos motores que se van desarrollando y madurando desde que nacemos y se desarrolla a medida que vamos creciendo.

Por otro lado, Batalla (2000), explica que son aquellas familias de habilidades extensas, usuales, frecuentes a muchas personas y que le sirven de cimiento para el aprendizaje posterior de nuevas habilidades más difíciles, técnicas y propias de un ambiente cultural determinado. Capllonch (2005, pág. 10) con mucha precisión dice que “las habilidades motrices cuya característica primordial es el manejo y dominio del cuerpo en el espacio sin una locomoción comprobable”; es decir, son actos motrices variados y que se estructuran en formas complejas de accionar del cuerpo.

### **2.2.2.1 Clasificación de las habilidades motrices básicas**

De acuerdo con Ruiz (1987) las habilidades motrices básicas se clasifican en:

**Locomotrices:** subir, saltar, bajar, variaciones de salto, rodar, galopar, andar, deslizarse, pararse, caer, correr, esquivar, trepar, etc.

**No locomotrices:** girar, inclinarse, estirarse, doblarse, retorcerse, empujar, levantar, colgarse, equilibrarse balancearse, etc.

**Proyección y recepción:** lanzar, batear, golpear, botar, atrapar, driblar, recepcionar, etc. (pág.16).

El autor describe y clasifica de acuerdo a los estudios realizados en el desarrollo infantil y que estas se refleja en esta clasificación en un orden continuo de desarrollo motriz.

#### **2.2.2.1.1 Locomotriz**

“Las habilidades de tipo locomotriz no se desarrollan de forma automática, puesto que existen una base de dotación heredada sobre la que se puede iniciar un buen número de habilidades fundamentales que irán madurando y derivando en uno u otro sentido en función de los factores externos que conforma la especialización motriz de cada niño.” (Castañer 2001, pág. 130).

Según el planteamiento, la habilidad locomotriz no se puede desarrollar por sí misma, porque se necesita una base de habilidades esenciales que el niño va adoptando en sus experiencias.

Chacón (2006) menciona que los modelos locomotores de tendencia para, la carrera, el andar y el salto; estos modelos han sido designados porque incorporan los modelos principales, sobre los cuales se asientan todos los otros tendencias locomotores (brinco sobre un pie, brinco de obstáculos, brincos y otros)”. (pág. 24).

Precisamente, la habilidad locomotriz es muy importante porque sirven de base para seguir las demás habilidades, ya que se involucran la carrera, el andar y el salto. Es así pues de donde derivan otras habilidades.

### **2.2.2.1.1.1 Correr**

De acuerdo a Chacón (2006) confirma que “La carrera parece al principio una marcha rápida no hay un movimiento claramente observable en que sus pies dejen de tocar el suelo y el niño no cuente con algún apoyo”. (pág. 34).

En consecuencia, la carrera es el desplazamiento que se puede ver, y en un momento el cuerpo queda suspendido en el aire en un instante.

Por otro lado, el autor Ruiz (2004) describe sobre los pasos del correr del siguiente modo:

Tronco oblicuo levemente hacia delante.

La cabeza se conserva erguida y la ojeada hacia delante.

Los brazos se mecen desenvueltamente en un liso sagital.

Los brazos se conservan en impedimento a las piernas, codos doblados.

La pierna de columna se desarrolla y estimula el cuerpo.

La otra pierna se dobla y recupera. La prominencia de la rodilla es mayor.

La flexibilidad de la pierna de soporte o sostén es mayor cuando contacta con el suelo.

Puede controlar las paradas y los cambios rápidos de dirección. (p. 162).

El autor trata de explicar claramente sobre los pasos de la carrera, ya que es muy necesaria conoce estos aspectos sobre la carrera.

### **2.2.2.1.1.2 Saltar**

Según Santos (1996) citado por Romero (2007) define que: “saltar es una habilidad motora en la que el cuerpo se suspende en el aire debido al impulso de una o ambas piernas y cae sobre uno o ambos pies”. (pág. 37). Precisamente, el salto es una habilidad motriz en donde el cuerpo queda pues suspendido el aire por la acción del impulso de los pies.

Por otro lado Ruiz, (2004) detalla los movimientos del cuerpo en cada fase del salto horizontal y vertical:

## **Fase Preparatoria**

**Salto horizontal:** cuerpo agrupado, flexión de grandes articulaciones, peso en la parte delantera de los pies, pies hacia delante y separados, brazos en la parte posterior del cuerpo.

**Salto vertical:** cuerpo agrupado, flexión de grandes articulaciones, peso en la parte delantera de los pies, pies hacia adelante y separados, brazos en la parte posterior del cuerpo.

**Salto horizontal:** acción intensa de los brazos adelante y arriba, extensión completa del cuerpo, ángulo de despegue de 45°, pies separados al aterrizar, flexión de las grandes articulaciones al aterrizar, los brazos continúan su movimiento hacia adelante.

**Salto vertical:** acción intensa de los brazos adelante y arriba. Extensión del cuerpo, despegue vertical, pies separados al aterrizar, flexión de las grandes articulaciones al aterrizar. (pág. 168).

En ese sentido el autor trata de especificar el salto en fases para la mejor comprensión, existen pues una variedad de saltos en las acciones que realizamos en los diferentes movimientos.

Por otro lado, el salto involucra un ascenso del suelo, como resultado de la extensión obligatoria, de uno o ambas piernas como organismo. El cuerpo queda de momento suspendido en el aire, para efectuar su cometido. (Sánchez, 1984).

### **2.2.2.1.2 No locomotrices**

De acuerdo a Batalla (2000) “los movimientos no locomotrices involucran actividades estacionarias como doblar, extensión, contracción, desviación y actividad relacionada con el mantenimiento del equilibrio, como invertir el soporte y movimientos rotativos. (pág. 15).

Menciona que su peculiaridad primordial es el de conducción y el control del cuerpo en el lugar: oscilar, ladear, extender, retorcerse, rodar, retorcerse, etc. Son aquellas actividades desarrolladas de forma estática, que relaciona directamente

con el equilibrio, estos pueden ser pues, doblar, desviación, contracción, extensión, etc.

#### **2.2.2.1.2.1. Girar**

“Los giros son movimientos que implican una rotación a través de los ejes ideales que atraviesan el cuerpo humano, es decir, el vertical, el anteroposterior y el transversal, concepto que se complementa con la consideración de estos como movimientos complejos, los cuales hacen intervenir a todos los segmentos corporales simultánea y coordinadamente” (Sánchez, 1992, pág. 56). El autor hace mención a los giros como una actividad que involucra a todo el cuerpo humano, ya estos movimientos se caracterizan por ser complejos. Según Sánchez (2005), se pueden especificar los giros obedeciendo de los siguientes semblantes:

##### **Según el eje de giro**

Longitudinal, transversal, antero-posterior (sagital).

##### **Según la dirección del giro**

Hacia delante., hacia detrás, lateral.

##### **Según el tipo de apoyo**

En contacto con el suelo, con agarre de manos, en suspensión, en apoyo y suspensiones múltiples.

##### **Según la posición inicial**

Vertical, horizontal, inclinada.

En esta ocasión el autor describe todo referente a los giros, ya que así es más fácil determinar y conocer más acerca de los giros.

#### **2.2.2.1.2.2 Equilibrio**

Aguado (2002) expresa:

En mecánica se dice que un cuerpo está en equilibrio cuando la suma de las fuerzas y momentos que actúan sobre él es igual a 0. En biomecánica se podría decir que el equilibrio es la capacidad de un ser vivo para mantener una determinada postura, pero esto la mayoría de las veces no va a significar (como se entiende en la física) una total quietud del cuerpo al compensarse las diferentes fuerzas y momentos que actúan. La mayoría de las veces los seres vivos mantienen el equilibrio mediante constantes ajustes posturales, y a veces incluso mediante cambios en la ubicación y forma de la base de sustentación en lo que se conoce como reequilibrio. (pág. 160).

Claramente nos explica que cada persona muestra su propia postura y cambios de dirección, que en todo momento hacemos uso de esta habilidad. Así mismo, los autores Castañer y Camerino (1993) mencionan que es la capacidad de inspeccionar adecuadamente un organismo y recobrar la postura adecuada tras la mediación de un elemento desequilibrador. Por otro lado, el autor Fraile (2012) cita a Villda y Vizueté (2002) afirmando que toda acción motriz, requiere del arreglo equilibrado de movimientos de acción o reacción consciente, refleja o automáticas. De ello determina tres tipos de equilibrio: reflejo (propia sustentación estático de la compostura), automático (propio de los movimiento diarios y automatizados), y voluntario (el correcto de las actividades programadas); diferencia tres tipos:

**Equilibrio estático:** capacidad para conservar el lugar equilibrado sin que milite el desplazamiento.

**Equilibrio dinámico:** capacidad para trasladarse de forma firme en el espacio.

**Equilibrio post-movimiento:** capacidad de inspeccionar el cuerpo, tras haber ejecutado una acción motriz de cierto ímpetu.

El autor describe que el equilibrio es una acción consiente, ya que a medida que pasan los días ya se van automatizando en nuestro cuerpo.

### **2.2.2.1.3 Proyección y recepción**

Así mismo Garay y Ramos (2012) citan a Hanson (1965), quienes explican que las habilidades de proyección y recepción son movimientos cuya acción esencial se concentra en conducción de objetos, y están dispuestos por dos tipos de modelos motrices básicos: los lanzamientos y las recepciones. Es una actividad controlable, se pueden manipular esos materiales. Precisamente el autor especifica que la habilidad de proyección y recepción, es una acción muy importante para la conducción de objetos.

#### **2.2.2.1.3.2 Lanzar**

Un lanzamiento es la manipulación de un objeto con la finalidad de ser lanzado o arrojado. Es considerado una habilidad fundamental conveniente de ser educada en edad infantil (Sánchez, 1986).

De acuerdo a Batalla (2000) “el lanzamiento como la acción de desprenderse de un objeto en nuestro caso un móvil, mediante un movimiento vigoroso de uno o ambos brazos”. (pág. 81).

De acuerdo con los autores, el lanzamiento es una acción de proyección en el que los objetos pueden ser manipulables. Vale mencionar que la intención del lanzamiento es percibir sobre el ambiente mediante un golpe con un cuerpo u objeto, podemos expresar que la habilidad básica de lanzar es un trabajo motriz únicamente del ser humano. Considera que lanzar genera un proceso de pensamientos cognitivos, ya que, pues, tiene un propósito, en donde es manipular con un objetivo.

#### **2.2.2.1.3.3 Botar**

Mosquera (2003) afirma que “es aquella acción mediante la cual el niño impacta la pelota o móvil con su mano, para proyectarlo contra el suelo y tras su choque elástico, esta se eleve hacia arriba para volver a recibirlo en la mano y continuar la acción”. (pág. 65).

El autor detalla que la acción “botar” es cuando un objeto impacta las manos de una persona, y es ella misma quien trata de lanzar hacia abajo, luego sigue el mismo proceso, es allí donde se genera esta acción.

Ureña, Velandrino y Alarcón (2006) sugieren este panorama:

#### Estructural y funcional

Desde el punto de vista estructural vamos a considerar el bote como una sucesión de lanzamientos, golpes y amortiguaciones y recepciones. Esta sucesión puede realizarse con una mano o ambas manos.

Desde el punto de vista funcional destacamos el trabajo previo de lanzamientos y recepciones, donde la acción correcta requiere de factores perceptivos motrices como el dominio corporal (utilizar mano dominante, no dominante, con ambas manos, etc.), esquemas rítmicos en la acción de botar (velocidad de ejecución, ritmo en la ejecución, etc.), el ajuste del cuerpo al móvil y al espacio (variar trayectorias en el bote, alternar trayectorias, etc.). (pág. 24).

De esta manera, el autor especifica en una estructura y funcional en donde determina que el bote es una sucesión de lanzamientos y golpes que se dan a un objeto; por otro lado, el funcional determina que se debe ejecutar la acción adecuada.



### **3 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

### **3.1 Métodos de investigación**

Para la investigación se utilizó el método hipotético deductivo, según Quispe (2012) “consiste en un procedimiento que parte de unas premisas en calidad de hipótesis y busca refutar o falsear tales hipótesis, deduciendo de ellas conclusiones que deben confrontarse con los hechos” (p.102).

### **3.2 Tipo y nivel de investigación**

El trabajo de investigación es de tipo experimental, porque se manipuló las variables para dar solución al problema de investigación, sustentado en:

Piscoya (1995) citado por Quispe (2012), menciona que:

La investigación tecnológica en la educación se propone principalmente solucionar problemas prácticos. Su propósito no describir ni explicar hechos educacionales, si no el dirigirlos en las mejores condiciones para el logro de ciertos objetivos. Sostiene que además que dentro de esta investigación ocupa un lugar muy importante las indagaciones que de manera inmediata se proponen la obtención de reglas para dirigir de modo eficiente y optimo el aprendizaje. Como ejemplo puede señalarse las investigaciones para lograr nuevos métodos para la enseñanza de la lectura y de la escritura, etc. (pág. 42).

### **3.3. Diseño de la investigación**

El diseño aplicado fue el diseño pre experimental, según Palella y Martins (2010), mencionan que:

“El diseño experimental es aquel según el cual el investigador manipula una variable experimental no comprobada, bajo condiciones estrictamente controladas. Su objetivo es describir de qué modo y porque causa se produce o puede producirse un fenómeno. Busca predecir el futuro, elaborar pronósticos que una vez confirmados, se convierten en leyes y generalizaciones tendentes a incrementar el cúmulo de conocimientos pedagógicos y el mejoramiento de la acción educativa”. (pág.86).

## **Fórmula**

**GE: 01 X 02**

### **3.4 Población**

Para el presente trabajo de investigación la población estuvo constituida por 25 estudiantes del III nivel de educación primaria de la IE “38057.mx/p Santa Rosa, puesto que la población es una diversidad de individuos de la misma clase y característica.

Según Tamayo y Tamayo (1997), citado por Franco (2004) Define que “la población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de población posee una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación”. (pág. 114).

### **3.5 Muestra**

De la misma manera, para el presente trabajo de investigación, estuvo constituida con una muestra de 15 estudiantes, para la cual me sustenté en Balestrini (2006) en donde menciona que “una muestra es una parte representativa de una población, cuyas características deben producirse en ella, lo más exactamente posible” (pág. 141).

### **3.6 Técnica e instrumento de recolección de datos**

La técnica que se empleó para el trabajo de investigación fue mediante un test y al respecto Sartón (1978), menciona que el test es una tentativa que consiste, empezando de una conducta observada en una persona, la validez de actuaciones usuales o futuros indicadores.

De acuerdo a Rodríguez (2008) “las técnicas, son los medios empleados para recolectar información, entre las que destacan la observación, cuestionario, entrevistas, encuestas” (pág. 10).

### **3.7 Procesamiento de la investigación**

Para el presente trabajo de investigación, se tuvo acceso al programa Excel y Word para hallar las tablas y tablas conceptuales, para la finalidad de determinar con rigor científico utilizamos el estadígrafo Will Coxon con ello se determinó la prueba de hipótesis, los resultados obtenidos se sometieron a una prueba de normalidad mediante estadígrafo “Shapiro Willk”. Además de todo ello se utilizó el paquete estadístico de IBM SPSS Statistics versión 22.

## **4 RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN**

## 4.1 Confiabilidad y validez de instrumento

### 4.1.1 Confiabilidad

Según Hernández, Fernández y Baptista (2010), para hallar la confiabilidad de un instrumento se aplica lo que denomina como “*medidas de coherencia o consistencia interna*”, a los que define como coeficientes que estiman la confiabilidad, administrando en un solo momento a una muestra representativa. En nuestro caso, el instrumento se aplicó una prueba piloto de (10) estudiantes que no son parte de la muestra, pero sí de la población; para ello, se aplicó el estadígrafo Alpha de Cronbach con el cual se halló el nivel de confiabilidad.

#### 4.1.1.1 Resultado Alpha de Cronbrach:

Alfa de Cronbach	N° de elementos
720	6

De acuerdo a la tabla observada, se aprecia que después de haber aplicado la prueba piloto con el estadígrafo Alpha de Cronbach el nivel de confiabilidad es de 720, que a nuestro entender es confiable los test para valorar las habilidades motrices de la muestra.

### 4.1.2 Validez

Para Hernández et al. (2010), “la validez de contenido, se obtiene mediante las opiniones de expertos y al asegurarse que las dimensiones medidas por el instrumento sean representativas del universo o dominio de dimensiones” (p.304). De esta definición, para hallar la validez del instrumento, se acudió a juicio de expertos, en este caso se solicitó la opinión de tres (3) expertos conocedores del tema y experiencia en temas de desarrollo motor, educación psicomotriz y educación física en infantes.

#### 4.1.2.1 Ficha de validación por juicio de expertos

N°	EXPERTO	VALORACIÓN
1	Dr. Enrique Cárdenas Hermoza	85 %
2	Mg. René Farfán Bellido	73 %
3	Mg. Carlos Raúl Quispe Gastelú	75 %
<b>TOTAL</b>		<b>78 %</b>

La opinión de los expertos, valoraron el instrumento con un 78 %, determinando que el instrumento es válido para la investigación.

#### 4.1.3 Instrumento

“Los instrumentos son los medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información” (Arias, 1999, pág. 53). En este sentido, para el recojo de información se utilizó una batería de test de habilidades motrices básicas tomados como referencia la compilación de Ribera (2015), en la que se describe y valora la acción locomotora de las habilidades de correr, saltar, lanzar. Botar, girar y equilibrar. (Véase anexo N° 2).

## 4.2 Resultados

### 4.2.1 A NIVEL DESCRIPTIVO

Tabla 1

*Nivel de logro de las habilidades motrices básicas, en general, de los niños de segundo grado*

NIVEL DE LOGRO	ANTES		DESPUÉS	
	Fi	Fi%	Fi	Fi%
Inicio	2	13.3		
Proceso	13	86.7		
Logro esperado			11	73.3
Logro destacado			4	26.7
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100.0</b>	<b>15</b>	<b>100.0</b>

Fuente: base de datos

Según la tabla 1, se observa que antes de la aplicación de los juegos tradicionales, la proporción mayoritaria de niños corresponde al 86,7% (13) ubicados en el nivel de **proceso**; mientras que 13.3% (2) están ubicados en el nivel de **inicio**. Después de la aplicación de los juegos tradicionales, el porcentaje mayoritario corresponde al 73,3% (11) niños, quienes consiguieron ubicarse en el nivel de **logro esperado** y un 26.7% (4) niños consiguieron ubicarse en el nivel **logro destacado**. Estos resultados nos permiten concluir que la aplicación de los juegos tradicionales tiene efecto significativo en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños del segundo grado de educación primaria.

**Tabla 2**

***Nivel de logro de las habilidades motrices básicas de locomoción en niños de segundo grado.***

NIVEL DE LOGRO	ANTES		DESPUÉS	
	Fi	Fi%	Fi	Fi%
Inicio	2	13.3		
En proceso	13	86.7		
Logro esperado			14	93.3
Logro destacado			1	6.7
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100.0</b>	<b>15</b>	<b>100.0</b>

Fuente: base de datos

Según la tabla 2, se observa que antes de la aplicación de los juegos tradicionales, la proporción mayoritaria de niños corresponde al 86,7% (13) ubicados en el nivel de **proceso**. Después de la aplicación de los juegos tradicionales, el porcentaje mayoritario corresponde al 93,3% (14) niños consiguieron ubicarse en el nivel de **logro esperado**. Estos resultados nos permiten concluir que la aplicación de los juegos tradicionales tiene efecto significativo en el desarrollo de las habilidades de locomoción en niños de educación primaria.



**Tabla 3**

***Nivel de logro de las habilidades motrices básicas de no locomoción en niños de segundo grado.***

	ANTES		DESPUÉS	
	Fi	Fi%	Fi	Fi%
Inicio	4	26.7		
En proceso	11	73.3		
Logro esperado			11	73.3
Logro destacado			4	26.7
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100.0</b>	<b>15</b>	<b>100.0</b>

Fuente: base de datos

Según la tabla 3, se observa que antes de la aplicación de los juegos tradicionales, la proporción mayoritaria de niños corresponde al 73.3% (11) ubicados en el nivel de **proceso**. Después de la aplicación de los juegos tradicionales, el porcentaje mayoritario corresponde al 73.3% (11) niños consiguieron ubicarse en el nivel de **logro esperado**. Estos resultados nos permiten concluir que la aplicación de los juegos tradicionales tiene efecto significativo en el desarrollo de las habilidades de no locomoción en niños de educación primaria.

**Tabla 4**

***Nivel de logro de las habilidades motrices básicas de proyección y recepción en niños de segundo grado.***

NIVEL DE LOGRO	ANTES		DESPUÉS	
	Fi	Fi%	Fi	Fi%
inicio	2	13.3		
En proceso	11	73.4		
Logro esperado	2	13.3	7	46.7
Logro destacado			8	53.3
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100.0</b>	<b>15</b>	<b>100.0</b>

Fuente: base de datos

Según la tabla 4, se observa que antes de la aplicación de los juegos tradicionales, la proporción mayoritaria corresponde al 73.4% (11) ubicados en el nivel de **proceso**. Después de la aplicación de los juegos tradicionales, el

porcentaje mayoritario corresponde al 53.3%, (8) niños consiguieron ubicarse en el nivel de **logro destacado**. Estos resultados nos permiten concluir que la aplicación de los juegos tradicionales tiene efecto significativo en el desarrollo de las habilidades de proyección/recepción en niños de educación primaria.

## 4.2.2 A NIVEL INFERENCIAL

### 4.2.1 Prueba de normalidad

**Tabla 5**

***Prueba de normalidad mediante el estadígrafo Shapiro Wilk, sobre la aplicación de los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas***

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
locomoción1	.413	15	.000
nolocomoción1	.694	15	.000
proyec.recep1	.716	15	.000
hab.motr.bas1	.413	15	.000
locomoción2	.284	15	.000
nolocomoción2	.561	15	.000
proyec.recep2	.643	15	.000
hab.motr.bas2	.561	15	.000

Fuente: base de datos

En la tabla se observa los resultados de la variable las Habilidades Motrices Básicas en niños de educación primaria, la prueba de normalidad nos muestra que el P- valor obtenido son iguales a .000 resultados que son menores a 0.05; razón por el que se concluye que no existe distribución normal; lo que determinó para aplicar la prueba no paramétrica Wilcoxon para la comprobación de las hipótesis formuladas.

### 4.2.3 Prueba de hipótesis general

#### Sistema de hipótesis

$H_a$ : La aplicación de los juegos tradicionales **es significativo** en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños de 2do grado de educación primaria de la IE “38057.mx/p Santa Rosa” del distrito de San Juan bautista del año 2017.

$H_o$ : La aplicación de los juegos tradicionales **no es significativo** en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños de 2do grado de Educación primaria de la IE “38057.mx/p Santa Rosa” del distrito de San Juan Bautista del año 2017.

**Tabla 6**

**Prueba de wilcoxon de diferencia de medias** sobre la aplicación de los Juegos Tradicionales es significativo en el Desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas

	hab.motr.bas -
	hab.motr.bas1
Z	-3.520 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	.000

Fuente: base de datos

Si la probabilidad (p) obtenida p-valor  $\leq \alpha_{0,05}$  se rechaza la  $H_o$  (se acepta  $H_a$ ).

Si la probabilidad (p) obtenida p-valor  $> \alpha_{0,05}$  no se rechaza la  $H_a$  (se acepta  $H_o$ ).

En la tabla 6, se observa que el nivel de significancia obtenida es equivalente a  $\rho=0.000$  menor a  $\alpha=0.05$ , razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, lo que afirma que existen diferencias significativas en el desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas en el pretest y en el postest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Resultando comprobando que la aplicación de los Juegos Tradicionales es significativo en el desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas en los niños de 2do grado de Educación primaria de la IE “38057.mx/p Santa Rosa” del distrito de San Juan Bautista del año 2017.

#### 4.2.3.1 Prueba de primera hipótesis específica

##### Sistema de hipótesis

- a)  $H_a$ : La aplicación de los juegos tradicionales **es significativo** en el desarrollo de las habilidades de locomoción en los niños de 2do grado de educación primaria de la IE “38057.mx/p Santa Rosa” del distrito de San Juan Bautista del año 2017.
- b)  $H_o$ : La aplicación de los juegos tradicionales **no es significativo** en el desarrollo de las habilidades de locomoción en los niños de 2do grado de educación primaria de la IE “38057.mx/p Santa Rosa” del distrito de San Juan Bautista del año 2017.

**Tabla 7**

- ❖ **Prueba de Wilcoxon de diferencia de medias sobre** la aplicación de los juegos tradicionales es significativo en el desarrollo de las habilidades de locomoción.

	locomoción2 - locomoción1
Z	-3.626 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	.000

Fuente: base de datos

Si la probabilidad (p) obtenida p-valor  $\leq \alpha_{0,05}$  se rechaza la  $H_o$  (se acepta  $H_a$ ).

Si la probabilidad (p) obtenida p-valor  $> \alpha_{0,05}$  no se rechaza la  $H_a$  (se acepta  $H_o$ ).

En la tabla 7 se observa que el nivel de significancia obtenida es equivalente a  $\rho=0.000$  que es menor a  $\alpha=0.05$ , razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en el desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas en su dimensión de locomoción entre el pretest y postest a un nivel de confianza del 95% y

significancia de 5%. Por lo que se comprueba la segunda hipótesis específica, resultando comprobando que la aplicación de los Juegos Tradicionales es significativo en el Desarrollo de las Habilidades en su dimensión de locomoción en los niños de 2do grado de Educación primaria.

#### 4.2.3.2 Prueba de segunda hipótesis específica

##### Sistema de hipótesis

- c)  $H_a$ : La aplicación de los juegos tradicionales es significativo en el desarrollo de las habilidades de no locomoción en los niños de 2do grado de educación primaria de la IE “38057.mx/p Santa Rosa” del distrito de San Juan Bautista del año 2017.
- d)  $H_o$ : La aplicación de los juegos tradicionales es significativo en el desarrollo de las habilidades de no locomoción en los niños de 2do grado de educación primaria de la IE “38057.mx/p Santa Rosa” del distrito de San Juan Bautista del año 2017.

**Tabla 8**

❖ **Prueba de Wilcoxon de diferencia de medias sobre** la aplicación de los juegos tradicionales es significativo en el desarrollo de las habilidades de no locomoción.

	Nolocomoción2- nolocomoción1
Z	-3.391 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	.001

Fuente: base de datos

Si la probabilidad (p) obtenida p-valor  $\leq \alpha_{0,05}$  se rechaza la  $H_o$  (se acepta  $H_a$ ).

Si la probabilidad (p) obtenida p-valor  $> \alpha_{0,05}$  no se rechaza la  $H_a$  (se acepta  $H_o$ ).

En la tabla 8 se observa que el nivel de significancia obtenida es equivalente a  $\rho=0.001$  que es menor a  $\alpha=0.05$ , razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en su dimensión de no locomoción entre el pre test y pos test a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Por lo que se comprueba la segunda hipótesis específica, resultando comprobando que la aplicación de los juegos tradicionales es significativo en el desarrollo de las Habilidades en su dimensión de no locomoción en los niños de 2do grado de Educación primaria.

#### **4.2.3.3 Prueba de tercera hipótesis específica**

##### **Sistema de hipótesis**

- a)  $H_a$ : La aplicación de los juegos tradicionales es significativa en el desarrollo de las habilidades de proyección/recepción en los niños de 2do grado de educación primaria de la IE “38057.mx/p Santa Rosa” del distrito de San Juan Bautista del año 2017.
  
- b)  $H_o$ : la aplicación de los juegos tradicionales no es significativa en el desarrollo de las habilidades de proyección/recepción en los niños de 2do grado de educación primaria de la IE “38057.mx/p Santa Rosa” del distrito de San Juan Bautista del año 2017.

**Tabla 9**

❖ **Prueba de Wilcoxon de diferencia de medias sobre** la aplicación de los juegos tradicionales es significativo en el desarrollo de las habilidades de proyección/recepción.

	proy.recep2 - proy.recep1
Z	-3.493 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	.000

Fuente: base de datos

Si la probabilidad (p) obtenida  $p\text{-valor} \leq \alpha_{0,05}$  se rechaza la  $H_0$  (se acepta  $H_a$ ).

Si la probabilidad (p) obtenida  $p\text{-valor} > \alpha_{0,05}$  no se rechaza la  $H_0$  (se acepta  $H_0$ ).

En la tabla 9 se observa que el nivel de significancia obtenida es equivalente a  $p=0.000$  que es menor a  $\alpha=0.05$ , razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en desarrollo de las habilidades motrices básicas en su dimensión de proyección/recepción entre el pretest y postest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Por lo que, se comprueba la tercera hipótesis específica, resultando comprobando que la aplicación de los Juegos Tradicionales es significativo en el desarrollo de las Habilidades en su dimensión de proyección/recepción en los niños de 2do grado de Educación primaria.

## **5 DISCUSIÓN DE RESULTADOS**



Los juegos tradicionales, desde una comprensión pedagógica, están enfocadas como contenido educativo al desarrollo de la motricidad del estudiante en el ámbito de la educación formal; mientras que las habilidades motrices básicas, son el conjunto de condiciones o capacidades motrices relacionadas al desarrollo ontogenético y filogenético del ser humano. Profundizando, Trigo (1994), nos refiere que el juego tradicional son el conjunto de actividades lúdicas transmitidas de generación en generación y ser apreciado como parte de una cultura determinada. Por otra parte, Díaz (1999), citado por Ureña, Velandrino y Alarcón (2006) sustentan que las habilidades motrices básicas son variadas conductas motrices relacionadas a la locomoción y accionar del cuerpo, que en el transcurrir del tiempo se convierten en acciones complejas y que son patrones motrices que responden a modelos determinados de gestos o técnicas motrices deportivas, expresivas u otras formas de movimiento que expresan simplicidad, economía de esfuerzo, y sobre todo, correcta ejecución.

Precisamente, desde este planteamiento, nos incitó a desarrollar la investigación teniendo como objetivo el de comprobar la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños de 2<sup>do</sup> grado educación primaria de la IE 38057.Mx/p “Santa Rosa” del distrito de San Juan Bautista correspondiente al año 2017.

La hipótesis general determina que la aplicación de los juegos tradicionales es significativa en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños de 2do grado, este resultado guarda relación con lo planteado por Vera (2011) quien sustenta que la estimulación permanente de las habilidades motrices básicas locomotoras y de proyección/recepción, inciden directamente en el desarrollo autónomo del niño, permitiéndole enfrentar diferentes acciones relacionadas a las habilidades de caminar, saltar, correr, lanzar y capturar. Desde esta óptica, la práctica permanente de actividades ya sean juegos tradicionales, juegos de variado contenido u otras actividades motrices conducen a mejorar las habilidades de los niños siempre en cuando estas sean reguladas de acuerdo a la naturaleza y

necesidades de los niños, consolidando además la autonomía en la ejecución de las mismas.

En relación con la primera hipótesis específica se observan similares resultados, que de acuerdo a los resultados hallados mediante el estadígrafo Wilcoxon, se puede concluir que la aplicación de los juegos tradicionales es significativo en el desarrollo de las habilidades de locomoción, tales como correr y saltar; también, estos resultados tienen similitud con Lavega (2000) al señalar que al situar a los juegos tradicionales psicomotores como prácticas que requieren la sistematización para la exploración, la repetición y la imitación de estereotipos motrices en la aplicación de juegos tradicionales. Cabe resaltar que existe un nivel significativo de mejora en el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción toda vez que el programa aplicado a los niños fueron de carácter sistemático y rigurosamente seleccionados atendiendo a las motivaciones del niño, lo que permite concluir es este apartado, que los juegos tradicionales, en este caso, al ser aplicados en relación a una habilidad determinada tiene efectos positivos y desarrolladores en los niños.

En relación con la segunda hipótesis específica se observan parejos resultados, puesto de acuerdo a los resultados hallados mediante el estadígrafo Wilcoxon, se puede concluir que la aplicación de los juegos tradicionales es significativo en el desarrollo de las habilidades de no locomoción. En reciprocidad con la tercera hipótesis específica, se pueden ver los resultados, puesto de acuerdo a los resultados hallados mediante el estadígrafo Wilcoxon, se puede concluir que la aplicación de los juegos tradicionales es significativo en el desarrollo de las habilidades de proyección/recepción. En este parte, es importante señalar que, si bien es cierto, toda actividad motriz practicada por el niño mejora sus habilidades, éstas no se desarrollan de forma automática, puesto que existen una base de dotación heredada sobre la que se puede iniciar un buen número de habilidades fundamentales que irán madurando y derivando en uno u otro sentido en función de los factores externos que conforma la especialización motriz de cada niño (Castañer, 2001).

Así mismo, Garay y Ramos (2012), citan a Hanson, (1965) para explicar que las habilidades de proyección y recepción son movimientos, cuya acción esencial se concentra en conducción de objetos, y están dispuestos por dos tipos de modelos motrices básicos, los lanzamientos y las recepciones. Es una actividad controlable, se pueden manipular esos materiales, precisamente el autor especifica que la habilidad de proyección y recepción, es una acción muy importante para la conducción de objetos. En relación con los resultados los juegos de “Kiwi”, “Países” y “Chicote” desarrollan las acciones de manipulación, recepción y lanzamientos, que en entornos motivadores y climas adecuados también propician al desarrollo de las habilidades de proyección y recepción.

Finalmente, la investigación tuvo limitaciones en la aplicación de los juegos tradicionales, sobre todo, la disposición y práctica del juego en tiempos más duraderos que no permitían concluir con las expectativas de los niños, así como, sus motivaciones y estados emocionales para dejar el juego; situaciones que en muchos casos fueron causantes de ciertos momentos de incertidumbre para seguir investigando.

Los aportes de la investigación radican, sobre todo, que la aplicación adecuada cargada de emociones, intereses, sistematización de los juegos y requerimientos de los niños tiene por fruto mejoras en sus habilidades motrices básicas. Es necesario precisar que el desarrollo motriz del niño no solo es motriz, sino es emocional afectivo, relacional y, sobre todo, socializador.

## CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos mediante el estadígrafo Wilcoxon permiten concluir los siguientes:

- Los **juegos tradicionales es significativo en el desarrollo de las habilidades motrices básicas** corroborado con el nivel de significancia obtenida que es equivalente a  $p=0.000$  que es menor a  $\alpha=0.05$ ; motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en las habilidades motrices básicas entre el pre test y pos test a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%.
- En los resultados obtenidos mediante el estadígrafo Wilcoxon permite ultimar que la aplicación de los juegos tradicionales es significativo en el desarrollo de las habilidades de locomoción en los niños de 2do grado de educación primaria. Resultado que es corroborado con el nivel de significancia obtenida que es equivalente a  $p=0.000$  que es menor a  $\alpha=0.05$ , razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en las habilidades motrices básicas de la dimensión de locomoción entre el pretest y postest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Por lo que, se comprueba la primera hipótesis específica.
- Según los resultados obtenidos mediante el estadígrafo Wilcoxon permite concluir que la aplicación de los juegos tradicionales es significativa en el desarrollo de las habilidades de no locomoción en los niños de 2do grado de educación primaria. Resultado que es corroborado con el nivel de significancia obtenida que es equivalente a  $p=0.001$  que es menor a  $\alpha=0.05$ , razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en las habilidades motrices básicas de la dimensión de no locomoción entre el pretest y postest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Por lo que, se comprueba la segunda hipótesis específica.

- mediante los resultados obtenidos por el estadígrafo Wilcoxon consiente concluir que la aplicación de los juegos tradicionales es significativa en el desarrollo de las habilidades de proyección/recepción en los niños de 2do grado de educación primaria. Resultado que es aprobado con el nivel de significancia obtenida que es equivalente a  $p=0.000$  que es menor a  $\alpha=0.05$ , razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en las habilidades motrices básicas de la dimensión de proyección/recepción entre el pretest y postest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Por lo que, se comprueba la tercera hipótesis específica.

## RECOMENDACIONES

1. A los directores de las instituciones educativas de educación primaria del distrito de Ayacucho, promover la creación de talleres de juegos tradicionales como alternativa para el desarrollo de habilidades motrices básicas.
2. Al director de la IE. 38057-Mx-p “Santa Rosa”, se sugiere proponer un proyecto de desarrollo de actividades lúdicas tradicionales para fortalecer y desarrollar la competencia motriz de los niños con la finalidad de cimentar bases motrices adecuadas para aprendizajes complejos.
3. A la Escuela Profesional de Educación Física de la UNSCH, promover en las asignaturas relacionadas al desarrollo infantil, la inclusión de los juegos tradicionales para la formación pertinente de los futuros profesionales de la especialidad.

## REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

- Aguado, X. (2002). *Biomecánica del movimiento*. España. Universidad de Castilla de la Mancha.
- Arcos, J (2013). *Los juegos tradicionales y populares: programa de intervención en primaria*. España. Universidad de Valladolid.
- Arias, F. (1999). *El proyecto de investigación: guía para su elaboración*. Caracas: Episteme C.A.
- Arias, F. (2006). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica*. Caracas - Venezuela. Editorial episteme.
- Armando, P. (2014). *La expresión corporal y las habilidades motrices básicas del quinto ciclo del nivel primaria de las instituciones educativas del distrito de Cochamarca - Provincia de Oyón, 2013*. Perú.
- Balestrini, M. (2006). *Cómo se elabora el proyecto de investigación: para los estudios formulativos o exploratorios, descriptivos, diagnósticos, evaluativos, formulación de hipótesis causales, experimentales y los proyectos factibles*. Caracas. Venezuela. Ed. Pie Imprenta.
- Batalla, A. (2000). *Habilidades motrices*. España – Barcelona.
- Bourdieu, P. (1972). *Esquisse d'une theorie dc la pratique. droz, geneve. (Trad, inglesa: Outline of a theory of practice*. Cambridge University.
- Buendía, L y Hernández, F. (1998). *Métodos de investigación en psicopedagogía*. Madrid. McGraw-Hill.
- Camisan, E. y Morocho, M. (2011). *La expresión corporal y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación básica del centro educativo “José Alejo Palacios” Anexo a la Universidad Nacional de Loja*.
- Castañer, M. y Camerino, O. et al. (1993). *Fundamentos de educación física para enseñanza primaria*. Barcelona. INDE.
- Castañer, M. (2001) *La educación física en la enseñanza primaria*. España. INDE.
- Capllonch, M. (2005). *Habilidades y Destrezas básicas*. España – Barcelona. Editorial INDE,
- Clenaghan, B y Gallahue, D. (1985). *Movimientos fundamentales*. Buenos Aires- Argentina. Editorial Médica Panamericana.

- Colado, J. (1996). *Fitness en las salas de musculación*. España. INDE.
- chacón, Y. (2006). *Habilidades motrices básicas en niños del tercer grado de la U.E. Colegio Salesiano San Luis*.
- . Ministerio de Educación (2017). *Currículo Nacional de Educación básica*. Lima Perú.
- Díaz, B. (1999) *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. México: McGraw.
- Fleishman, E. A. (1964). *The structure and measurement of physical fitness*. Englewood Cliffs, N.JK: Prentice Hall.
- Fraile, N. (2012). *El equilibrio y su proceso de aprendizaje*. Universidad de Valladolid.
- Franco, Y. (2014). *Tesis de Investigación. Población y Muestra*. Venezuela: Caracas.
- Garay, D. y Ramos, M. (2012). *El Juego como medio didáctico en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los alumnos del tercer ciclo del nivel primario de la IEP "La Edad de Oro"*. Tesis de pregrado. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. Perú.
- Garcia-Fojeda, M. (1987). *El juego predeportivo en la educación física y el deporte*. España: Editorial Augusto E. Pila Teleña,
- Gerlero, J. (2004). *¿Ocio, Tiempo libre o recreación? Aportes para el estudio de la Recreación*. Argentina: Educo.
- Gimeno, A. y Pérez, G. (1989). *La enseñanza: su teoría y su práctica*. España: Ediciones akal.
- Hernandez et. al (2010). *Metodología de la investigación*. 5a ed. Mexico
- Hurtado de Barrera, J. (2000) *Metodología de investigación holística*. Caracas. Editorial SYPAL.
- Iglesias, F. (1996). *La organización de los espacios en la educación infantil*, Madrid: Narcea
- Jiménez F. (2009). *Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela*. Revista digital Innovación y Experiencias. N°23. Dep. Legal: GR 2922/2007. ISSN 1988-6047.



- Kornexl, E. (1980). *Das sportmorische Eigenschaftsniveau des alpinen Schirennläufers*. Austria. Innsbruck Inn-Verlag,
- Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares - tradicionales: detección y alternativas*. Cartagena-Murcia. INDE.
- López, P. (2001). *Ejercicios desaconsejados en la actividad física: detección y alternativas*. INDE.
- Lutter, H.H., Schöder (1972). *Ein testverfahren zur beurteilung der körperlichen leistungsfähigkeit*. Die Leibezerziehung.
- Mechling, H., Rieder, H. (1977). *Ein testverfahren zur erfassung der grobmotorischen bewegungsgeschicklichkeit im sport bei 9 bis 13 jährigen kindern*. Psychomotorik.
- Menéndez. E. (1963). Aproximaciones al estudio de un juego: la rayuela. Cuadernos del Instituto Nacional de Antropología, Chile.
- Morera, M. (2008). *generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales*. Costa Rica. Editorial MH salud.
- Mosquera, A. (2003). *Influencia de una intervención psicomotriz en el proyecto de aprendizaje de la lecto-escritura en la edad de cinco años*. Málaga - España.
- Palella, S y Martins, F (2010). *Metodología de investigación cuantitativa*. Caracas. Editorial: FEDEUPEL, 3ra Edición.
- Quispe, R. (2012). *Metodología de la investigación pedagógica*. Ayacucho - Perú ed. UNSCH.
- Ribera, D. (1989). *Valoración del control tónico segmentario en educación física*. Memoria de Investigación. Barcelona. INEF
- Rigal, R. (1987). *Motricidad humana. Fundamentos y aplicaciones pedagógicas*. Madrid. Ed. Ag. Pila Teleña.
- Rodríguez, P. (2008). *Diseño de proyecto de tesis. material de curso de seminario de tesis del doctorado en estudios fiscales*. Facultad de contaduría y administración de la universidad autónoma de Sinaloa, Culiacán, Sinaloa, México.
- Romero, O. (2007). *Habilidades motrices básicas en niños y niñas del tercer grado de la escuela básica Rivas Dávila*.
- Ruiz, L. (1987). *Desarrollo motor y actividades físicas*. Madrid. Gymnos.

- Ruiz, L. (2004). *Desarrollo motor y actividades físicas*. Madrid. Gymnos.
- Rusque, A. (2003). *Método de casos: Su construcción y animación para la interacción docente*. Valencia – Venezuela. Ed. Vadel Hermanos,
- Sánchez, F (1986) *Bases para una didáctica de la educación física y el deporte*. Madrid. Ed. CEPE.
- Sánchez, F. (1992). *Bases para una didáctica de la educación física y el deporte*. Madrid-España. Gymnos
- Sánchez, F. (2005). *Didáctica de la educación física para primaria*. Madrid-España. Pearson Prentice Hall.
- Sarton, A. (1978). *Los test en la psicología moderna*, Bilbao. Ed. Mensajero.
- Spradley y Mccurdy (1975). *Anthropology: Cultural perspective*. Nueva York, John Wiley and sons.
- Trigo, A. *Aplicación del juego tradicional en el currículo de educación física*. España, Barcelona. Vol. I y II.
- Tamayo y Tamayo (1998). *El proceso de Investigación científica*. México. Editorial Limusa.
- Ureña, N, Velandrino, A y Alarcón F. (2006). *Las habilidades motrices básicas en primaria*. España Barcelona.
- Waichman, P. (1993). *Tiempo libre y recreación, un desafío pedagógico*. Buenos Aires, Argentina. Ediciones PW,
- Wickstrom, R. (1983). *Patrones motores básicos*. Alianza Editorial. Madrid-España

## **ANEXOS**

**Anexo 1  
MATRIZ DE CONSISTENCIA**

**Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes del III Ciclo de la IE Santa Rosa del distrito de San Juan Bautista**

<p><b>General:</b></p> <p>¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en estudiantes del III ciclo de la IE “Santa Rosa” del distrito de San Juan Bautista-Ayacucho, 2017?</p> <p><b>Específicos:</b></p> <p>a) ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas locomotrices en estudiantes del segundo grado de educación primaria de la IE “Santa Rosa” del distrito de San Juan Bautista-Ayacucho, 2017?</p> <p>b) ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas no locomotrices en estudiantes del segundo grado de educación primaria de la IE Santa Rosa del distrito de San Juan Bautista-Ayacucho, 2017?</p> <p>c) ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de proyección y recepción en estudiantes del segundo grado de educación primaria de la IE “Santa Rosa” del distrito de San Juan Bautista-Ayacucho, 2017?</p>	<p><b>General:</b></p> <p>Comprobar la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades motrices básicas en estudiantes del III ciclo de la IE “Santa Rosa” del distrito de San Juan Bautista-Ayacucho, 2017.</p> <p><b>Específicos:</b></p> <p>a) Evidenciar cómo influyen los juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades motrices básicas locomotrices en estudiantes del segundo grado de educación primaria de la IE “Santa Rosa” del distrito de San Juan Bautista-Ayacucho, 2017.</p> <p>b) Evidenciar cómo influyen los juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades motrices básicas no locomotrices en estudiantes del segundo grado de educación primaria de la IE Santa Rosa del distrito de San Juan Bautista-Ayacucho, 2017?</p> <p>c) Evidenciar cómo influyen los juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades motrices básicas de proyección y recepción en estudiantes del segundo grado de educación primaria de la IE Santa Rosa del distrito de San Juan Bautista-Ayacucho, 2017.</p>	<p>La aplicación de los juegos tradicionales es significativo para el desarrollo de las habilidades motrices básicas en estudiantes del III ciclo de la IE “Santa Rosa” del distrito de San Juan Bautista-Ayacucho, 2017.</p> <p><b>Específicas:</b></p> <p>a) La aplicación de los juegos tradicionales es significativo para el desarrollo de las habilidades motrices básicas locomotrices en estudiantes del segundo grado de educación primaria.</p> <p>b) La aplicación de los juegos tradicionales es significativo para el desarrollo de las habilidades motrices básicas no locomotrices en estudiantes del segundo grado de educación primaria.</p> <p>c) La aplicación de los juegos tradicionales es significativo para el desarrollo de las habilidades motrices básicas proyección y recepción en estudiantes del segundo grado de educación primaria.</p>	<p><b>Variables:</b></p> <p><b>Variable 1:</b> Juegos tradicionales</p> <p><b>Dimensiones:</b></p> <p><b>Dinámico</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mata gente</li> <li>• Chapa chapa</li> <li>• El gato y el ratón</li> </ul> <p><b>Estáticos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mundo</li> <li>• Lingo</li> <li>• Chicote quemado</li> </ul> <p><b>Manipulativos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Países</li> <li>• Kiwi</li> <li>• Gallinita ciega</li> </ul> <p><b>Variable 2:</b> habilidades motrices básicas</p> <p><b>Dimensiones:</b></p> <p><b>Locomotriz</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Correr</li> <li>• Saltar</li> </ul> <p><b>No locomotriz</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Girar</li> <li>• Equilibrio</li> </ul> <p><b>Proyección y recepción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lanzar</li> <li>• Botar</li> </ul>	<p><b>Tipo de investigación:</b></p> <p>Experimental</p> <p><b>Diseño:</b></p> <p>Pre experimental</p> <p><b>Fórmula</b></p> <p>GE: 01 X 02</p> <p><b>Población:</b></p> <p>Estudiantes del III Ciclo de la IE “Santa Rosa”, que son en total 30 estudiantes tanto niños y niñas que conforman la población.</p> <p><b>Muestra:</b></p> <p>Con el muestreo no probabilístico se determinó que la muestra es conformada por 15 estudiantes.</p>	<p><b>Técnica:</b></p> <p>Evaluación</p> <p><b>Instrumento:</b></p> <p>Test de medición de la motricidad de los niños de las edades de 7 a 8 años</p>
---	---	--	--	--	---

## Anexo 2

### ***Instrumento de medición de la motricidad de los niños de las edades de 7 a 8 años***

El presente instrumento de evaluación surge por la necesidad de medir la motricidad del niño en los períodos de los siete y ocho años.

A continuación se describirán las principales características motrices de los niños, correspondientes al Tercer Nivel de Transición, junto al Marco Teórico de la investigación, en donde se describen las principales características de ejecución de cada habilidad motriz.

Las habilidades motrices que se realizan en cada una de estas partes de la actividad están dirigidas a identificar al niño con su esquema corporal y con todas las posibilidades de utilización de su cuerpo, el manejo del espacio, el conocimiento del tiempo y las relaciones de cada uno de estos componentes.

### ***La escala de calificación común a todas las modalidades y niveles de la Educación Básica es la siguiente:***

1. **Logro destacado:** cuando el estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado respecto a la competencia. Esto quiere decir que demuestra aprendizajes que van más allá del nivel esperado. **(AD)**
2. **Logro esperado:** cuando el estudiante evidencia el nivel esperado respecto a la competencia, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado. **(A)**
3. **En proceso:** cuando el estudiante está próximo o cerca al nivel esperado respecto a la competencia, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo. **(B)**
4. **En inicio:** cuando el estudiante muestra un progreso mínimo en una competencia de acuerdo al nivel esperado. Evidencia con frecuencia dificultades en el desarrollo de las tareas, por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente. **(C)**

Se anotará la cantidad de niños que corresponden a cada alternativa de ejecución.

Las observaciones serán realizadas de manera individual en el grupo de edad correspondiente. Estas observaciones serán efectuadas en la sesión de educación física o durante las actividades independientes del niño. En ambos casos deben crearse las condiciones materiales y motivacionales para lograr las respuestas de los niños a las diferentes situaciones. La forma de observación se realiza como sigue:

Existirá un individuo que se dedicará a observar al grupo antes y después de la intervención, y examinar cuántos de estos responden a los indicadores. Al final, el observador cuantificará la cantidad de niños que responden a cada indicador, considerando la totalidad de los mismos. Si los niños manifiestan una alternativa de movimiento que corresponde a otra variable, se anota en el indicador y la variable realizada.

Finalmente, todos estos datos son llevados a una escala de porcentajes, para identificar la cantidad porcentual de niños que cumplen con las tareas preestablecidas.

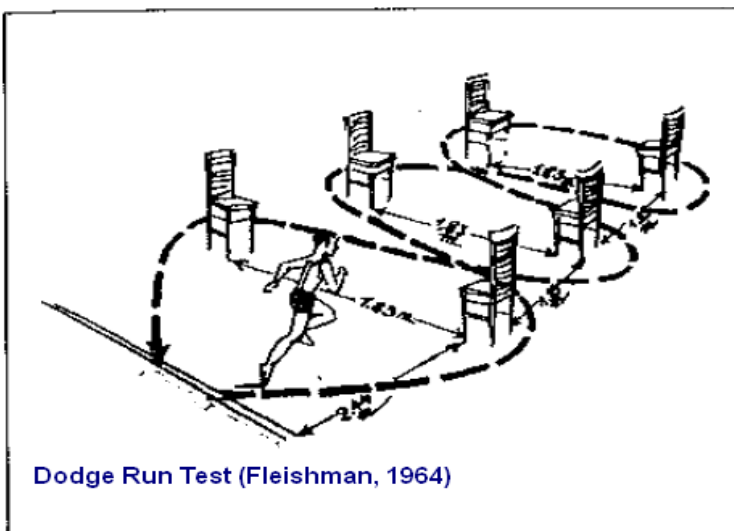
## **TEST PARA EVALUAR LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS**

### **1. TEST DE CARRERA**

**Autor:** Edwin Fleishman (1964) desarrolló el "Basic Fitness Test" compuesto de 14 pruebas (10 básicas y 4 complementarias). Para el presente estudio se aplicó la prueba denominada "Dodge Run".

**Edad:** la prueba es aplicable para niños y niñas de 7 a 10 años.

**Descripción:** muestra una acción típica de coordinación dinámica general; el test consiste en correr en zig-zag entre las sillas (de ida y vuelta), en el menor tiempo posible de manera fluida y coordinada.



Tomado de Rivera, D. (2015)

### Escala de valoración

- a) **Logro destacado:** corre a velocidad continua y rítmica, coordina sus pasos y sortea las sillas con facilidad.
- b) **Logro esperado:** corre a velocidad fluida y con ritmo constante, coordina sus pasos y sortea las sillas con cierta dificultad.
- c) **En proceso:** corre a velocidad no continua y con pausas, presentando escasa coordinación en los pasos y sortea con dificultad las sillas.
- d) **En inicio:** corre lentamente, no demuestra fluidez y ritmo en el desplazamiento, no coordina sus pasos y sortea las sillas con dificultad.

### TEST DE SALTO

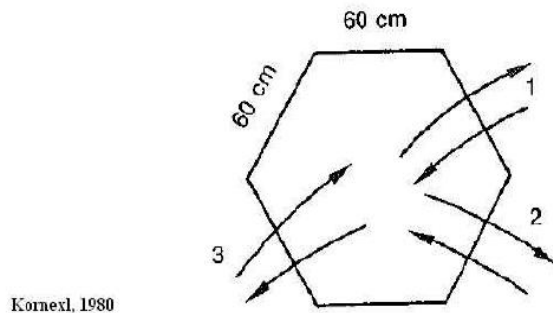
**Autor:** propuesto por Kornexl (1980), el test consiste en una secuencia de 6 saltos laterales en distintas direcciones orientado para el esquí, aunque esta habilidad de salto también la consideramos como un test genérico de coordinación dinámica general. Para el siguiente estudio se aplicó la prueba titulada "Sternspringen".

**Edad:** el test se puede aplicar a las edades de 6 a 9 años.

**Descripción:** el test consiste en saltar lateralmente, uno de ida y el otro de vuelta en un hexágono con una secuencia de seis saltos con una mayor coordinación y precisión.

---

Sternspringen



---

Tomado de Rivera, D. (2015)

### Escala de valoración

- e) **Logro destacado:** salta con un ritmo continuo y coordinado, regula sus pasos y mide la distancia con facilidad.
- f) **Logro esperado:** salta con un cierto ritmo continuo y coordinado, regula sus pasos y mide la distancia con cierta facilidad.
- g) **En proceso:** salta con dificultad y lleva un ritmo no continuo y coordinado, no coordina sus pasos no mide la distancia con dificultad.
- h) **En inicio:** salta con un ritmo no continuo y coordinado, ya no regula sus pasos y ya no mide la distancia con facilidad.

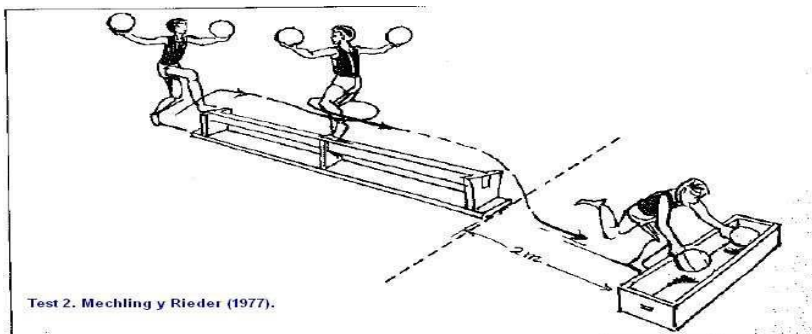
### TEST DE EQUILIBRIO

**Autor:** Mechling y Rieder, (1977), proponen el test de equilibrio que en el año (1971) constaba de 25 pruebas, con nuevos análisis de factores coordinativos se concretó en 7 pruebas. Para el estudio se utiliza el test de "destreza de motricidad global".

**Edad:** para niñas y niños de 7-13 años.

**Descripción:** test 2 "balanceo", consiste en sostener un balón en cada mano con brazos extendidos a los lados, subir al banco sueco invertido y desplazarse hasta la mitad donde se realiza un giro completo, seguir hasta el final del banco para bajar y depositar las dos pelotas en un cajón.





Tomado de Rivera, D. (2015)

### Escala de valoración

**a) Logro destacado:** se desliza manteniendo equilibrio continuo y fluido al pasar el banco sueco, gira con facilidad y se desliza nuevamente con fluidez, depositando los dos balones en el cajón.

**b) Logro esperado:** se desliza manteniendo equilibrio continuo y mantiene cierta pausa al caminar, gira lentamente y se desliza nuevamente con cierta pausa, depositando los dos balones en el cajón.

**c) En proceso:** se desliza lentamente y no mantiene el equilibrio, gira lentamente y no mantiene ambos brazos de manera horizontal; se desliza nuevamente con dificultad, deposita los balones con dificultad.

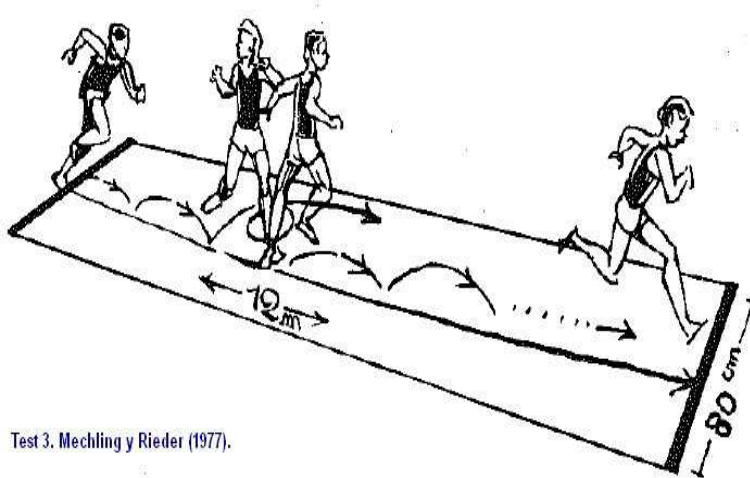
**d) En inicio:** no mantiene el equilibrio, se puede desplazarse sobre el banco, no gira y no mantiene en equilibrio las pelotas.

### TEST DE GIRO

**Autor:** Mechling y Rieder, (1977), proponen el test de equilibrio que en el año (1971) constaba de 25 pruebas, con nuevos análisis de factores coordinativos se concretó en 7 pruebas. Para el estudio se aplica el test de “destreza de motricidad global”.

**Edad:** se aplica a niños y niñas de 7 a 10 años.

**Descripción:** Test 3: "carrera con giro cada 2 pasos". Se inicia con una carrera y a los 2 pasos ejecutar con dos pasos un giro completo (eje longitudinal), y a los 2 pasos otro giro completo y así sucesivamente durante un recorrido de 12 m. Se mide el tiempo.



Tomado de Rivera, D. (2015)

#### **Escala de valoración:**

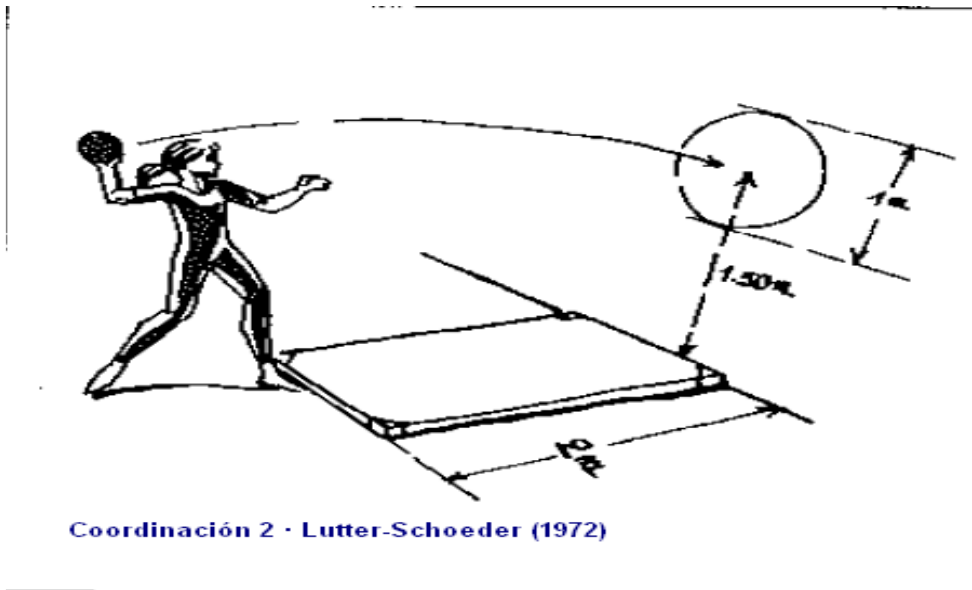
- a) Logro destacado:** corre con fluidez y cada dos pasos gira con control rítmico, manteniendo la carrera prolongada.
- b) Logro esperado:** corre con cierta fluidez y cada dos pasos gira con cierta dificultad y control rítmico, manteniendo la carrera prolongada.
- c) En proceso:** corre lentamente y coordina algunas veces los dos pasos y gira con dificultad, manteniendo la carrera lenta.
- d) En inicio:** corre con dificultad y no coordina los dos pasos y gira con dificultad, manteniendo la carrera lenta.

#### **TEST DE LANZAMIENTO**

Autor: Lutter y Schoeder (1972) diseñaron 10 pruebas para valorar la capacidad de rendimiento físico para medir en las clases de educación física escolar, consta de 3 test de coordinación, 3 test de lanzamiento, 2 test de fuerza y 2 test de resistencia. De las 3 test de coordinación, una combina tareas de coordinación dinámica general especial y las otras dos son de coordinación dinámica especial.

**Edad:** edades de 7 a 14 años.

**Descripción:** “Test de lanzamiento y parada de balón”. Lanzar y recoger una pelota pequeña a un círculo ubicado en una pared (2 metros de distancia), el máximo número de veces durante 15 segundos.



Tomado de Rivera, D. (2015)

**Escala de valoración:**

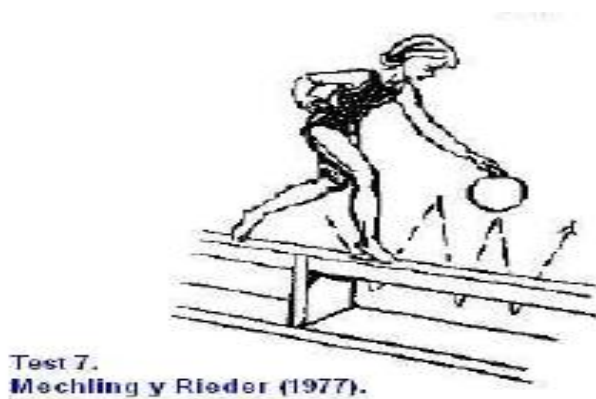
- a) **Logro destacado:** lanza con una fuerza continua, coordina sus brazos con ritmo y realiza 10 lanzamientos acertando en el círculo.
- b) **Logro esperado:** lanza con cierta fuerza discontinua, coordina sus brazos con cierta dificultad y realiza 8 lanzamientos acertando en el círculo.
- c) **En proceso:** lanza con cierta fuerza no continua, escasa coordinación de sus brazos y se dificulta, realiza menos de 5 lanzamientos acertando en el círculo
- d) **En inicio:** lanza sin fuerza, no coordina sus brazos y no llega con facilidad al círculo, realiza 3 lanzamientos en círculo.

## TEST DE REBOTE

**Autor:** Mechling y Rieder, (1977), plantean el test de “destreza de motricidad global” años; aunque inicialmente (1971) constaba de 25 pruebas, con nuevos análisis de elementos coordinativos se resumió en 7 pruebas que incluyen diferentes dimensiones del concepto de destreza.

**Edad:** para niños y niñas de 7-13.

**Descripción:** Test 7: "Rebote de balón en banco sueco", con un balón de voleibol en cada mano, subir a un banco sueco invertido y desplazarse botando la pelota con una mano paralelamente al banco hasta bajarse detrás de la línea señalizada. Se mide el tiempo en cada uno de los 2 intentos.



Tomado de Rivera (2015).

### Escala de valoración

**a) Logro destacado:** bota el balón en coordinación con sus brazos, se desplaza con fluidez en el banco zueco y realiza en el menor tiempo posible.

**b) Logro esperado:** bota el balón con cierta coordinación se desplaza con dificultad en un cierto tiempo.

**c) En proceso:** bota el balón y muestra una escasa coordinación de sus brazos y se dificulta al desplazarse.

**d) En inicio:** bota el balón y no coordina sus brazos y se desplaza con mucha dificultad.

## TEST DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS

<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>			
<b>EDAD</b>		<b>SEXO</b>	<b>(V) (M)</b>

### 1. TEST DE CARRERA

Descripción: muestra una acción típica de coordinación dinámica general; el test consiste en correr en zig-zag entre las sillas (de ida y vuelta), en el menor tiempo posible de manera fluida y coordinada.

ESCALA DE VALORACIÓN								VALOR
LOGRO DESTACADO (AD)		LOGRO ESPERADO (A)		EN PROCESO (B)		EN INICIO (C)		
Corre a velocidad continua y rítmica, coordina sus pasos y sortea las sillas con facilidad.		Corre a velocidad fluida y con ritmo constante, coordina sus pasos y sortea las sillas con cierta dificultad.		Corre a velocidad no continua y con pausas, presentando escasa coordinación en los pasos y sortea con dificultad las sillas.		Corre lentamente, no demuestra fluidez y ritmo en el desplazamiento, no coordina sus pasos y sortea las sillas con dificultad.		
1° intento	2° intento	1° intento	2° intento	1° intento	2° intento	1° intento	2° intento	

### 2. TEST DE SALTO

Descripción: el test consiste en saltar lateralmente, uno de ida y el otro de vuelta en un hexágono con una secuencia de seis saltos con una mayor coordinación y precisión.

ESCALA DE VALORACIÓN								VALOR
LOGRO DESTACADO (AD)		LOGRO ESPERADO (A)		EN PROCESO (B)		EN INICIO (C)		
Salta con un ritmo continuo y coordinado, regula sus pasos y mide la distancia con facilidad.		Salta con un cierto ritmo continuo y coordinado, regula sus pasos y mide la distancia con cierta facilidad.		Salta con dificultad y lleva un ritmo no continuo y coordinado, no coordina sus pasos no mide la distancia con dificultad.		Salta con un ritmo no continuo y coordinado, ya no regula sus pasos y ya no mide la distancia con facilidad.		
1° intento	2° intento	1° intento	2° intento	1° intento	2° intento	1° intento	2° intento	

### 3. TEST DE EQUILIBRIO

**Descripción:** Test 2: "balanceo", consiste en sostener un balón en cada mano con brazos extendidos a los lados, subir al banco sueco invertido y desplazarse hasta la mitad donde se realiza un giro completo, seguir hasta el final del banco para bajar y depositar las dos pelotas en un cajón.

ESCALA DE VALORACIÓN								VALOR
LOGRO DESTACADO (AD)		LOGRO ESPERADO (A)		EN PROCESO (B)		EN INICIO (C)		
Se desplaza manteniendo equilibrio continuo y fluido al pasar el banco sueco, gira con facilidad y se desplaza nuevamente con fluidez, depositando los dos balones en el cajón.		Se desplaza manteniendo equilibrio continuo y mantiene cierta pausa al caminar, gira lentamente y se desplaza nuevamente con cierta pausa, depositando los dos balones en el cajón.		Se desplaza lentamente y no mantiene el equilibrio, gira lentamente y no mantiene ambos brazos de manera horizontal; se desplaza nuevamente con dificultad, deposita los balones con dificultad.		No mantiene el equilibrio, so puede desplazarse sobre el banco, no gira y no mantiene en equilibrio las pelotas.		
1° intento	2° intento	1° intento	2° intento	1° intento	2° intento	1° intento	2° intento	

### 4. TEST DE GIRO

**Descripción:** Test 3: "carrera con giro cada 2 pasos". Se inicia con una carrera y a los 2 pasos ejecutar con dos pasos un giro completo (eje longitudinal), y a los 2 pasos otro giro completo y así sucesivamente durante un recorrido de 12 m. se mide el tiempo.

ESCALA DE VALORACIÓN								VALOR
LOGRO DESTACADO (AD)		LOGRO ESPERADO (A)		EN PROCESO (B)		EN INICIO (C)		
Corre con fluidez y cada dos pasos gira con control rítmico, manteniendo la carrera prolongada.		Corre con cierta fluidez y cada dos pasos gira con cierta dificultad y control rítmico, manteniendo la carrera prolongada.		Corre lentamente y coordina algunas veces los dos pasos y gira con dificultad, manteniendo la carrera lenta.		Corre con dificultad y no coordina los dos pasos y gira con dificultad, manteniendo la carrera lenta.		
1° intento	2° intento	1° intento	2° intento	1° intento	2° intento	1° intento	2° intento	

## 5. TEST DE LANZAMIENTO

**Descripción:** “Test de lanzamiento y parada de balón”. Lanzar y recoger una pelota pequeña a un círculo ubicado en una pared (2 metros de distancia), el máximo número de veces durante 15 segundos.

ESCALA DE VALORACIÓN								VALOR
LOGRO DESTACADO (AD)		LOGRO ESPERADO (A)		EN PROCESO (B)		EN INICIO (C)		
Lanza con una fuerza continua, coordina sus brazos con ritmo y realiza 10 lanzamientos acertando en el círculo.		Lanza con cierta fuerza discontinua, coordina sus brazos con cierta dificultad y realiza 8 lanzamientos acertando en el círculo.		Lanza con cierta fuerza no continua, escasa coordinación de sus brazos y se dificulta, realiza menos de 5 lanzamientos acertando en el círculo		Lanza sin fuerza, no coordina sus brazos y no llega con facilidad al círculo, realiza 3 lanzamientos en círculo.		
1° intento	2° intento	1° intento	2° intento	1° intento	2° intento	1° intento	2° intento	

## 6. TEST DE REBOTE

**Descripción:** Test 7: "Rebote de balón en banco sueco", con un balón de vóleibol en cada mano, subir a un banco sueco invertido y desplazarse botando la pelota con una mano paralelamente al banco hasta bajarse detrás de la línea señalizada. Se mide el tiempo en cada uno de los 2 intentos.

ESCALA DE VALORACIÓN								VALOR
LOGRO DESTACADO (AD)		LOGRO ESPERADO (A)		EN PROCESO (B)		EN INICIO (C)		
Bota el balón en coordinación con sus brazos, se desplaza con fluidez en el banco sueco y realiza en el menor tiempo posible.		Bota el balón con cierta coordinación se desplaza se con dificultad en un cierto tiempo.		Bota el balón y muestra una escasa coordinación de sus brazos y se dificulta al desplazarse		Bota el balón y no coordina sus brazos y se desplaza con mucha dificultad.		
1° intento	2° intento	1° intento	2° intento	1° intento	2° intento	1° intento	2° intento	

### Anexo 3

#### FICHA TÉCNICA

<b>Nombre del instrumento</b>	“Diseño de pruebas motrices coordinativas”
<b>Autor</b>	David Ribera Nebot (2015).
<b>Institución y lugar</b>	Universidad de Lleida, España.
<b>Adecuación</b>	León Pillpa, Litman y Santa Cruz Meneses, Edison UNSCH Ayacucho-Perú (2017).
<b>objetivo</b>	Determinar la incidencia de la estimulación a temprana edad, mediante actividades motrices básicas locomotoras, no locomotoras y de Proyección/ Recepción en el desarrollo en estudiantes del III Ciclo de la IE “Santa Rosa” del distrito de San Juan Bautista, 2017.
<b>Dimensión</b>	Correr, saltar, girar, equilibrio, lanzar y botar.
<b>Duración</b>	10 semanas.
<b>Validez</b>	Se acudió a un juicio de experto.
<b>Confiabilidad</b>	Se realizó los test de instrumento de medición de la motricidad de los niños de las edades de 7 a 8 años.



**Aneo 4**  
**MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO**

**FICHA DE VALIDACIÓN**  
**INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO**

**DATOS GENERALES:**

Título de la Investigación:

Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación:

**ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN**

Indicadores	Criterios	Deficiente			Baja			Regular			Bueno			Muy bueno							
		0	5	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje preciso																X				
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																		X		
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																X				
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																	X			
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																	X			
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																	X			
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																	X			
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																	X			
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																		X		
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																	X			

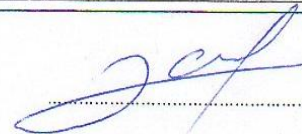
PROMEDIO DE VALORACION

85

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena  Muy Buena

Nombres y Apellidos	Enrique Córdoba Heronora	DNI	28224844
Título Profesional	Licenciado en Educación Física		
Especialidad	Educación Física		
Grado Académico	Doctor		
Mención	Educación		

Lugar y Fecha: 03 de setiembre del 2015







**Anexo 5**  
**MATRIZ DE DATOS DE PRE Y POSTEST**  
**DATOS DE PRETEST**

N°	Locomoción	no locomoción	proyección/recepción	HABILIDADES MOTRICES BASICAS
1	3	2	3	3
2	2	2	2	2
3	2	2	1	2
4	2	2	2	2
5	2	2	1	2
6	2	2	2	2
7	2	2	2	2
8	2	1	2	2
9	2	2	2	2
10	2	2	2	2
11	2	1	2	2
12	3	2	3	3
13	2	3	2	2
14	2	2	2	2
15	2	1	2	2

**DATOS DE POSTEST**

N°	Locomoción	no locomoción	proyección/recepción	HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS
1	4	3	4	4
2	4	3	4	4
3	4	3	4	4
4	4	3	3	3
5	4	4	3	4
6	4	3	3	3
7	4	4	3	4
8	4	3	3	3
9	4	4	3	4
10	4	3	4	4
11	3	3	3	3
12	4	3	4	4
13	4	3	4	4
14	4	4	4	4
15	4	3	4	4

**Legenda:**

En inicio	(C)	=	1
En proceso	(B)	=	2
Logro esperado	(A)	=	3
logro destacado	(AD)	=	4

Anexo 6

OFICIO DE PETICIÓN AL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA

ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA

Av. 26 de Enero S/N - Telf. 312510 Anexo 156 Cel. 966654914



Ayacucho, 10 de octubre de 2016.

OFICIO N° 20 -2016-UNSCH-FCE-EFPEF

Profesora  
**MARLENE HINOSTROZA CHAUCA**  
Directora del I.E. 38057 M/X-P "Villa Santa Rosa"  
CIUDAD.-

Asunto : **Solicito autorización.**

Es grato dirigirme a usted, para renovarle los saludos a nombre de la Escuela de Formación Profesional de Educación Física de la Facultad de Ciencias de la Educación - UNSCH, y hacer de su conocimiento que el estudiante **LITMAN LEON PILLPA** de la serie 500 dentro de su formación profesional requieren ejecutar la asignatura **TALLER DE INVESTIGACION PEDAGOGICA (MD 542)**, por ello, solicito a usted se sirva autorizar al mencionado alumno a fin de que realice dicha actividad los días lunes, martes, miércoles, jueves y viernes de 7.45 a 9:15 a.m. con la sección de 2do. Grado "A" de Educación Primaria.

Aprovecho la oportunidad para expresar mi consideración y alta estima personal.

Atentamente,



Mg. Juan Varona Chahuana  
DIRECTOR

c.c. Archivo  
JPC/II.

## Anexo 7

### CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA



LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38057 Mx/P  
"SANTA ROSA", DISTRITO DE SAN JUAN BAUTISTA, HUAMANGA  
AYACUCHO, Suscribe,



IEP "SANTAROSA"

### HACE CONSTAR

Que, el Sr. Santa cruz Meneses, Edison Vicente Y León Pillpa Litman. a sido autorizados, para la aplicación de tesis denominado "*Juegos tradicionales y desarrollo de las habilidades motrices básicas en estudiantes del III ciclo de la I.E. Santa Rosa del distrito de San Juan Bautista 2016*".

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

Ayacucho 10 de octubre, del 2016



Mg. MARLENE HINOSTROZA CHAUCA  
DIRECTORA

## **Anexo 8**

### **PROGRAMA DE SESIONES DE JUEGOS TRADICIONALES**

#### **Descripción**

Esta propuesta didáctica constituirá de 20 sesiones, aplicadas en 2 meses y medio y divididas 2 sesiones por semana. Este programa está trazado para el tercer ciclo de educación primaria, específicamente, en 2º “A” de la IE “Santa Rosa” del distrito de San Juan Bautista, que constituye de 15 entre niños y niñas. Tener en cuenta, es exponer las actividades muy serenas, haciendo mímicas y poniéndose uno mismo como ejemplo. El tiempo necesario de disposición es de 45 minutos por sesión. Esto se debe a que los alumnos tiene que guardar los materiales de las asignaturas anteriores, ubicarse en fila, desplazarse a la losa, y también dejar 5 minutos antes de que acabe la clase para que se desplacen al servicio. Todos estos elementos se tendrán que tener en cuenta a la hora de programar las diferentes sesiones, los juegos tradicionales y actividades a realizar y las medidas de atención a la diversidad que habría que llevar a cabo si fuese necesario.

#### **Objetivos**

Después de explicar sobre la importancia y que tiene los juegos tradicionales en el contorno de la educación física, es necesario trazar una serie de objetivos generales que marquen la práctica de esta idea didáctica. Los objetivos es cuadro donde se va a situar esta propuesta y los fines que aspiramos conseguir con ella. Utilizando como referencia algunos de los objetivos de educación primaria, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación. Los objetivos que se han tenido en cuenta dentro de este programa han sido:

Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.

Utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad así como actitudes de confianza en sí mismo, iniciativa personal, interés y creatividad.

<b>Plan de sesión de los juegos tradicionales</b>				
<b>Actividades</b>	<b>Tiempo de duración</b>	<b>Días</b>	<b>Medios a utilizar</b>	<b>Responsables</b>
Mata gente	8:30 a.m. A 9:15 a.m	Martes y jueves	Pelota, tizas, silbato, conos.	Litman León y Edison Santa Cruz
Mata gente- chapa chapa	8:30 a.m. A 9:15 a.m	Martes y jueves	Pelotas de trapo, cono,	Litman León y Edison Santa Cruz
Chapa chapa	8:30 a.m. A 9:15 a.m	Martes y jueves	Bancas suecas, pelotas de plástico, aros	Litman León y Edison Santa Cruz
Gato y el ratón	8:30 a.m. A 9:15 a.m	Martes y jueves	Bastones, aros, platillos.	Litman León y Edison Santa Cruz
Mundo	8:30 a.m. A 9:15 a.m	Martes y jueves	Tizas, colchonetas	Litman León y Edison Santa Cruz
Lingo	8:30 a.m. A 9:15 a.m	Martes y jueves	Conos, cajón, silbato y tizas.	Litman León y Edison Santa Cruz
Chicote quemado	8:30 a.m. A 9:15 a.m	Martes y jueves	Chocote, conos, tiza, silbato, tablero.	Litman León y Edison Santa Cruz
países	8:30 a.m. A 9:15 a.m	Martes y jueves	Pelota, tiza, silbato y tablero.	Litman León y Edison Santa Cruz
Kiwi	8:30 a.m. A 9:15 a.m	Martes y jueves	Latas, tiza, pelota, conos y silbato.	Litman León y Edison Santa Cruz
Gallinita ciega	8:30 a.m. A 9:15 a.m	Martes y jueves	Pañuelos, tiza, silbato, conos y tablero.	Litman León y Edison Santa Cruz





**PLAN DE SESIÓN DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE**

<b>DATOS INFORMATIVOS</b>			
<b>Tema:</b> Mata gente <b>Estudiantes aplicadores:</b> León Pillpa, Litman Y Santa Cruz Meneses, Edison Vicente <b>Institución Educativa:</b> “38057 Santa Rosa” <b>Área curricular:</b> Educación física <b>Indicador:</b> ejecuta de manera correcta los movimientos adecuados al juego <b>Objetivo:</b> logrando la coordinación de sus movimientos de su cuerpo a través de carreras <b>Nivel:</b> primario <b>Ciclo:</b> III <b>Grado:</b> 2do <b>Sección:</b> “A” <b>Sesión: inicia:</b> 8:30 am <b>Finaliza:</b> 09:15 am <b>Fecha:</b> 04/04/17			
<b>FASES</b>	<b>TAREA MOTRIZ</b>	<b>ESQUEMA</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>PRE INTERACTIVA</b> <i>luvia de ideas, preguntas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Orientación de valores.</li> <li>- Conducción a la losa deportiva.</li> <li>- Explicación breve de tema a tratar.</li> </ul> ➤ ¿Cuál es el beneficio de practicar el del juego?		<b>15 min.</b>
<b>INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i>	<b>ACTIVACIÓN FISIOLÓGICA:</b> movimientos articulares de miembros superiores e inferiores-elongaciones. <b>T.M.1.</b> se formara cuatro grupos por afinidad, se formaran uno tras otro para realizar una carrera con curva, los alumnos tendrán un número que se designara, al número que indica el profesor deberán correr alrededor de sus compañeros <b>T.M.2.</b> El juego se inicia cuando dos de sus compañeros lanzan la pelota tratando de eliminar a sus compañeros que se encuentren en el centro. Si lo consigue y la pelota cae al suelo el jugador sale del juego, si lo toca, pero el jugador atrapa la pelota, éste “gana una vida” que le servirá para otra vez en la que la pelota lo toque y caiga al suelo. Termina el juego cuando no queda nadie en el grupo central. <b>T.M.3.</b> Se formara en cuatro grupos en la losa se encontrar diferentes obstáculos para poder correr, en la parte final de la carrera encontrar pelotas de plástico, solo deberán coger uno y llevarlo hacia la parte inicial, el compañero siguiente deberá continuar	  	<b>15 min</b>  <b>15min</b>
<b>POST INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i>	-Retroalimentación del tema y preguntas. -control de asistencia. -Juego libre		<b>15 min</b>
<b>MATERIALES</b>	Ficha de evaluación, Conos, platos, pelotas de trapo, silbato y otros.		



**PLAN DE SESIÓN DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE**

<b>DATOS INFORMATIVOS</b>			
<b>Tema:</b> Mata gente <b>Estudiantes aplicadores:</b> León Pillpa, Litman Y Santa Cruz Meneses, Edison Vicente <b>Institución Educativa:</b> “38057 Santa Rosa” <b>Área curricular:</b> Educación física <b>Indicador:</b> ejecuta de manera correcta los movimientos adecuados al juego <b>Objetivo:</b> logrando la coordinación de sus movimientos de su cuerpo a través de carreras <b>Nivel:</b> primario <b>Ciclo:</b> III <b>Grado:</b> 2do <b>Sección:</b> “A” <b>Sesión: inicia:</b> 8:30 am <b>Finaliza:</b> 09:15 am <b>Fecha:</b> 06/04/17			
<b>FASES</b>	<b>TAREA MOTRIZ</b>	<b>ESQUEMA</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>PRE INTERACTIVA</b> <i>luvia de ideas, preguntas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Orientación de valores.</li> <li>- Conducción a la losa deportiva.</li> <li>- Explicación breve de tema a tratar.</li> </ul> ➤ ¿Cuál es el beneficio de practicar el del juego?		<b>15 min.</b>
<b>INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i>	<b>ACTIVACIÓN FISIOLÓGICA:</b> movimientos articulares de miembros superiores e inferiores-elongaciones. <b>T.M.1.</b> se formaran cuatro grupos, se formaran en columnas, el profesor colocara conos formando un círculo. Y el alumno que inicia será el primero de cada grupo tendrá que correr alrededor de los conos hasta su lugar y luego deberá de entrar a atrapar la pelota de trapo que va estar ubicado en el centro del círculo. <b>T.M.2.</b> El juego se inicia cuando dos de sus compañeros lanzan la pelota tratando de eliminar a sus compañeros que se encuentren en el centro. Si lo consigue y la pelota cae al suelo el jugador sale del juego, si lo toca, pero el jugador atrapa la pelota, éste “gana una vida” que le servirá para otra vez en la que la pelota lo toque y caiga al suelo. Termina el juego cuando no queda nadie en el grupo central. <b>T.M.3.</b> Empezaran a correr de parejas uno adelante y el otro atrás. El alumno que va adelante tendrá que realizar diferentes mímicas para que el segundo niño realice de igual manera.	  	<b>15 min</b>  <b>15min</b>
<b>POST INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i>	-Retroalimentación del tema y preguntas. -control de asistencia. -Juego libre		<b>15 min</b>
<b>MATERIALES</b>	. Test de evaluación, Conos, platos, pelotas de plástico, silbato y otros.		






**PLAN DE SESIÓN DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE**

<b>DATOS INFORMATIVOS</b>			
<b>Tema:</b> Mata gente <b>Estudiantes aplicadores:</b> León Pillpa, Litman Y Santa Cruz Meneses, Edison Vicente <b>Institución Educativa:</b> “38057 Santa Rosa” <b>Área curricular:</b> Educación física <b>Indicador:</b> ejecuta de manera correcta los movimientos adecuados al juego <b>Objetivo:</b> logrando la coordinación de sus movimientos de su cuerpo a través de carreras <b>Nivel:</b> primario <b>Ciclo:</b> III <b>Grado:</b> 2do <b>Sección:</b> “A” <b>Sesión: inicia:</b> 8:30 am <b>Finaliza:</b> 09:15 am <b>Fecha:</b> 11/04/17			
<b>FASES</b>	<b>TAREA MOTRIZ</b>	<b>ESQUEMA</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>PRE INTERACTIVA</b> <i>luvia de ideas, preguntas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Orientación de valores.</li> <li>- Conducción a la losa deportiva.</li> <li>- Explicación breve de tema a tratar.</li> </ul> ➤ ¿Cuál es el beneficio de practicar el del juego?		<b>15 min.</b>
<b>INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i>	<b>ACTIVACIÓN FISIOLÓGICA:</b> movimientos articulares de miembros superiores e inferiores-elongaciones. <b>T.M.1.</b> Por parejas, se tumban boca abajo detrás de la línea de salida. El profesor se coloca detrás de éstos con un balón. El profesor lanza el balón al aire y una vez que toque el suelo se levantarán e irán a por él. <b>T.M.2</b> El juego se inicia cuando dos de sus compañeros lanzan la pelota tratando de eliminar a sus compañeros que se encuentren en el centro. Si lo consigue y la pelota cae al suelo el jugador sale del juego, si lo toca, pero el jugador atrapa la pelota, éste “gana una vida” que le servirá para otra vez en la que la pelota lo toque y caiga al suelo. Termina el juego cuando no queda nadie en el grupo central. <b>T.M.3.</b> se agruparan de dos y a uno de ellos se le entregara una cinta para que pueda colocarse en la cintura. El alumno A tiene que correr por todo el campo para que el alumno B persiga y le quite la cinta.	  	<b>15 min</b>  <b>15min</b>
<b>POST INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i>	-Retroalimentación del tema y preguntas. -control de asistencia. -Juego libre		<b>15 min</b>
<b>MATERIALES</b>	. Test de evaluación, Conos, platos, pelotas de plástico, silbato y otros.		






**PLAN DE SESIÓN DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE**

<b>DATOS INFORMATIVOS</b>			
<b>Tema:</b> chapa chapa <b>Estudiantes aplicadores:</b> León Pillpa, Litman Y Santa Cruz Meneses, Edison Vicente <b>Institución Educativa:</b> “38057 Santa Rosa” <b>Área curricular:</b> Educación física <b>Indicador:</b> ejecuta de manera correcta los movimientos adecuados al juego <b>Objetivo:</b> conocer el juego de chapa chapa mediante carreras y saltos <b>Nivel:</b> primario <b>Ciclo:</b> III <b>Grado:</b> 2do <b>Sección:</b> “A” <b>Sesión: inicia:</b> 8:30 am <b>Finaliza:</b> 09:15 am <b>Fecha:</b> 13/04/17			
<b>FASES</b>	<b>TAREA MOTRIZ</b>	<b>ESQUEMA</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>PRE INTERACTIVA</b> <i>Lluvia de ideas, preguntas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Orientación de valores.</li> <li>- Conducción a la losa deportiva.</li> <li>- Explicación breve de tema a tratar.</li> </ul> ➤ ¿Cuál es el beneficio de practicar el del juego?		<b>15 min.</b>
<b>INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i>	<b>ACTIVACIÓN FISIOLÓGICA:</b> movimientos articulares de miembros superiores e inferiores-elongaciones. <b>T.M.1.</b> Organizados en 4 o 5 filas, el primero de cada fila saldrá con un balón entre las piernas saltando como los canguros hasta el cono y volver para darle el relevo. Gana la fila que acabe antes. <b>T.M.2.</b> en este juego se asignará a uno de sus compañeros para que p.ueda atrapar a sus compañeros, todos tendrán que escapar por todo el campo deportivo. Si el alumno A atrapa al alumno B este tendrá que atrapar. <b>T.M.3.</b> Formarán 4 ó 5 filas y se dispondrán en parejas que se atarán con una cuerda las piernas del medio y realizarán carreras hasta el cono y volver para darle el relevo a sus compañeros. Gana la fila que acabe antes.	 	<b>15 min</b>  <b>15min</b>
<b>POST INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i>	-Retroalimentación del tema y preguntas. -control de asistencia. -Juego libre		<b>15 min</b>
<b>MATERIALES</b>	. Test de evaluación, Conos, platos, pelotas de plástico, silbato y otros.		





**PLAN DE SESIÓN DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE**

<b>DATOS INFORMATIVOS</b>			
<b>Tema:</b> chapa chapa <b>Estudiantes aplicadores:</b> León Pillpa, Litman Y Santa Cruz Meneses, Edison Vicente <b>Institución Educativa:</b> “38057 Santa Rosa” <b>Área curricular:</b> Educación física <b>Indicador:</b> ejecuta de manera correcta los movimientos adecuados al juego <b>Objetivo:</b> conocer el juego de chapa chapa mediante carreras y saltos <b>Nivel:</b> primario <b>Ciclo:</b> III <b>Grado:</b> 2do <b>Sección:</b> “A” <b>Sesión: inicia:</b> 8:30 am <b>Finaliza:</b> 09:15 am <b>Fecha:</b> 20/04/17			
<b>FASES</b>	<b>TAREA MOTRIZ</b>	<b>ESQUEMA</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>PRE INTERACTIVA</b> <i>lluvia de ideas, preguntas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Orientación de valores.</li> <li>- Conducción a la losa deportiva.</li> <li>- Explicación breve de tema a tratar.</li> </ul> ➤ ¿Cuál es el beneficio de practicar el del juego?		<b>15 min.</b>
<b>INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i>	<b>ACTIVACIÓN FISIOLÓGICA:</b> movimientos articulares de miembros superiores e inferiores-elongaciones. <b>T.M.1.</b> Carrera de ranas. Se colocarán detrás de una línea del campo. A la señal, saltarán como las ranas intentando llegar primero a una línea de meta. <b>T.M.2.</b> en este juego se asignará a uno de sus compañeros para que pueda atrapar a sus compañeros, todos tendrán que escapar por todo el campo deportivo. Si el alumno A atrapa al alumno B este tendrá que atrapar. <b>T.M.3.</b> Se agruparan de dos y a cada equipo de trabajo se le entregará una cuerda y todos los equipos se sentaran frente a frente y luego empezaran hacer mover la cuerda sobre el piso. Y el alumno A tendrá que pasar sin chocar la cuerda	 	<b>15 min</b>  <b>15min</b>
<b>POST INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Retroalimentación del tema y preguntas.</li> <li>-control de asistencia.</li> <li>-Juego libre</li> </ul>		<b>15 min</b>
<b>MATERIALES</b>	. Test de evaluación, Conos, platos, pelotas de plástico, silbato y otros.		



**PLAN DE SESIÓN DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE**

<b>DATOS INFORMATIVOS</b>			
<b>Tema:</b> El gato y el raton <b>Estudiantes aplicadores:</b> León Pillpa, Litman Y Santa Cruz Meneses, Edison Vicente <b>Institución Educativa:</b> “38057 Santa Rosa” <b>Área curricular:</b> Educación física <b>Indicador:</b> ejecuta de manera correcta los movimientos adecuados al juego <b>Objetivo:</b> aprendiendo a girar con nuestro cuerpo al lado derecha o izquierda. <b>Nivel:</b> primario <b>Ciclo:</b> III <b>Grado:</b> 2do <b>Sección:</b> “A” <b>Sesión: inicia:</b> 8:30 am <b>Finaliza:</b> 09:15 am <b>Fecha:</b> 25/04/17			
<b>FASES</b>	<b>TAREA MOTRIZ</b>	<b>ESQUEMA</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>PRE INTERACTIVA</b> <i>lluvia de ideas, preguntas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Orientación de valores.</li> <li>- Conducción a la losa deportiva.</li> <li>- Explicación breve de tema a tratar.</li> </ul> <p>➤ ¿Cuál es el beneficio de practicar el del juego?</p>		<b>15 min.</b>
<b>INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i>	<p><b>ACTIVACIÓN FISIOLÓGICA:</b> movimientos articulares de miembros superiores e inferiores-elongaciones.</p> <p><b>T.M.1.</b> se le entregara a cada niño bastones, luego realizaran un circulo, y cada niño tendrá que agarrar sus bastón. Al mando del profesor tendrán que dar una vuelta entera antes que se caiga el bastón.</p> <p><b>T.M.2.</b> todos los niños agarrados de la mano pero menos dos niños que uno de ellos será el gato y el otro ratón. Al inicio de este juego empezaran a cantar dando giros. Todos los niños y cuando acabe la canción los niños se agachan y el gato empieza a atrapar al ratón.</p> <p><b>T.M.3.</b> Grupos de 4 o 5 cogidos de la cintura en una fila el conductor será el de adelante llevando un aro conducirá al grupo de niños que forman ser un camión si este conductor gira ala derecha o izquierda todos giraran.</p>	  	<b>15 min</b>  <b>15min</b>
<b>POST INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Retroalimentación del tema y preguntas.</li> <li>-control de asistencia.</li> <li>-Juego libre</li> </ul>		<b>15 min</b>
<b>MATERIALES</b>	. Test de evaluación, Conos, platos, pelotas de plástico, silbato y otros.		




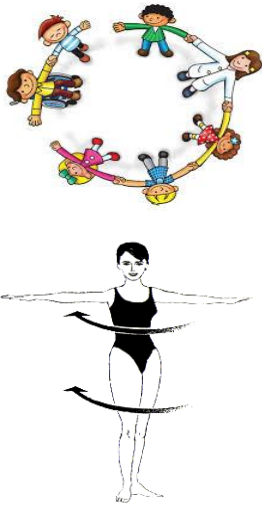
**PLAN DE SESIÓN DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE**

<b>DATOS INFORMATIVOS</b>			
<b>Tema:</b> El gato y el raton <b>Estudiantes aplicadores:</b> León Pillpa, Litman Y Santa Cruz Meneses, Edison Vicente <b>Institución Educativa:</b> “38057 Santa Rosa” <b>Área curricular:</b> Educación física <b>Indicador:</b> ejecuta de manera correcta los movimientos adecuados al juego <b>Objetivo:</b> aprendiendo a girar con nuestro cuerpo al lado derecha o izquierda. <b>Nivel:</b> primario <b>Ciclo:</b> III <b>Grado:</b> 2do <b>Sección:</b> “A” <b>Sesión: inicia:</b> 8:30 am <b>Finaliza:</b> 09:15 am <b>Fecha:</b> 27/04/17			
<b>FASES</b>	<b>TAREA MOTRIZ</b>	<b>ESQUEMA</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>PRE INTERACTIVA</b> <i>lluvia de ideas, preguntas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Orientación de valores.</li> <li>- Conducción a la losa deportiva.</li> <li>- Explicación breve de tema a tratar.</li> </ul> ➤ ¿Cuál es el beneficio de practicar el del juego?		<b>15 min.</b>
<b>INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i>	<b>ACTIVACIÓN FISIOLÓGICA:</b> movimientos articulares de miembros superiores e inferiores-elongaciones. <b>T.M.1.</b> se les entregara a cada uno de los niños una pelota de trapo, cada niño tendrá que correr a una distancia y tendrá que girar y lanzar la pelota de trapo sin caerse al suelo. <b>T.M.2.</b> todos los niños agarrados de la mano pero menos dos niños que uno de ellos será el gato y el otro ratón. Al inicio de este juego empezaran a cantar dando giros. Todos los niños y cuando acabe la canción los niños se agachan y el gato empieza a atrapar al ratón. <b>T.M.3.</b> Se les agrupara de dos, los niños estarán sentado en el piso de espalda a espalda y luego se les entregara dos latas a cada una y ellos tendrán que intercambiar la latan haciendo el giro pero sin levantarse solo sentado.	 	<b>15 min</b>  <b>15min</b>
<b>POST INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i>	-Retroalimentación del tema y preguntas. -control de asistencia. -Juego libre		<b>15 min</b>
<b>MATERIALES</b>	. Test de evaluación, Conos, platos, pelotas de plástico, silbato y otros.		





**PLAN DE SESIÓN DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE**

<b>DATOS INFORMATIVOS</b>			
<b>Tema:</b> mundo <b>Estudiantes aplicadores:</b> León Pillpa, Litman Y Santa Cruz Meneses, Edison Vicente <b>Institución Educativa:</b> “38057 Santa Rosa” <b>Área curricular:</b> Educación física <b>Indicador:</b> ejecuta de manera correcta los movimientos adecuados al juego <b>Objetivo:</b> aprendiendo a girar con nuestro cuerpo al lado derecha o izquierda. <b>Nivel:</b> primario <b>Ciclo:</b> III <b>Grado:</b> 2do <b>Sección:</b> “A” <b>Sesión: inicia:</b> 8:30 am <b>Finaliza:</b> 09:15 am <b>Fecha:</b> 02/05/17			
<b>FASES</b>	<b>TAREA MOTRIZ</b>	<b>ESQUEMA</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>PRE INTERACTIVA</b> <i>lluvia de ideas, preguntas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Orientación de valores.</li> <li>- Conducción a la losa deportiva.</li> <li>- Explicación breve de tema a tratar.</li> </ul> ➤ ¿Cuál es el beneficio de practicar el del juego?		15 min.
<b>INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i>	<b>ACTIVACIÓN FISIOLÓGICA:</b> movimientos articulares de miembros superiores e inferiores-elongaciones.  <b>T.M.1.</b> Se colocara colchonetas en el piso y cada niño deberá girar de costado con las manos encima de la cabeza hasta el final de la colchoneta. <b>T.M.2.</b> se dibujara en el piso con una tiza el juego de mundo formaran equipos de trabajo de tres, inicia el juego cuando un niño lanza la piedra y este tendrá que saltar con un pie sin pisar las líneas pintadas si en caso pisa la línea el jugador pierde. <b>T.M.3.</b> Se agruparan en columnas y todos los niños deberán realizar un rodamiento hacia adelante con apoyo de sus manos.		15 min  15min
<b>POST INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i>	-Retroalimentación del tema y preguntas. -control de asistencia. -Juego libre		15 min
<b>MATERIALES</b>	. Test de evaluación, Conos, platos, pelotas de plástico, silbato y otros.		





**PLAN DE SESIÓN DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE**

<b>DATOS INFORMATIVOS</b>			
<b>Tema:</b> mundo <b>Estudiantes aplicadores:</b> León Pillpa, Litman Y Santa Cruz Meneses, Edison Vicente <b>Institución Educativa:</b> “38057 Santa Rosa” <b>Área curricular:</b> Educación física <b>Indicador:</b> ejecuta de manera correcta los movimientos adecuados al juego <b>Objetivo:</b> aprendiendo a girar con nuestro cuerpo al lado derecha o izquierda. <b>Nivel:</b> primario <b>Ciclo:</b> III <b>Grado:</b> 2do <b>Sección:</b> “A” <b>Sesión: inicia:</b> 8:30 am <b>Finaliza:</b> 09:15 am <b>Fecha:</b> 04/05/17			
<b>FASES</b>	<b>TAREA MOTRIZ</b>	<b>ESQUEMA</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>PRE INTERACTIVA</b> <i>lluvia de ideas, preguntas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Orientación de valores.</li> <li>- Conducción a la losa deportiva.</li> <li>- Explicación breve de tema a tratar.</li> </ul> ➤ ¿Cuál es el beneficio de practicar el del juego?		15 min.
<b>INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i>  <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i>	<p><b>.ACTIVACIÓN FISIOLÓGICA:</b> movimientos articulares de miembros superiores e inferiores-elongaciones.</p> <p><b>T.M.1.</b> se formaran en columnas, luego el profesor colocara dos aros seguidos en el piso y en el tercer aro se encontrara una pelota. En el primer aro y el segundo aro tendrá que girar al borde del aro y en el tercer aro deberá lanzar la pelota hacia arriba y luego dar un giro y atrapara la pelota</p> <p><b>T.M.2.</b> se dibujara en el piso con una tiza el juego de mundo formaran equipos de trabajo de tres, inicia el juego cuando un niño lanza la piedra y este tendrá que saltar con un pie sin pisar las líneas pintadas si en caso pisa la línea el jugador pierde.</p> <p><b>T.M.3.</b> se agruparan de dos niños y a cada grupo de trabajo se le entregara una cuerda de tres metros. Uno de ellos se amarrara a la cintura y el otro compañero tendrá que girar alrededor de su cuerpo agarrando la cuerda.</p>		15 min  15min
<b>POST INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Retroalimentación del tema y preguntas.</li> <li>-control de asistencia.</li> <li>-Juego libre</li> </ul>		15 min
<b>MATERIALES</b>	. Test de evaluación, Conos, platos, pelotas de plástico, silbato y otros.		







**PLAN DE SESIÓN DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE**

<b>DATOS INFORMATIVOS</b>			
<b>Tema:</b> juego tradicional, lingo <b>Estudiantes aplicadores:</b> León Pillpa, Litman Y Santa Cruz Meneses, Edison Vicente <b>Institución Educativa:</b> “38057 Santa Rosa” <b>Área curricular:</b> Educación física <b>Indicador:</b> ejecuta de manera correcta los movimientos adecuados al juego <b>Objetivo:</b> logrando la coordinación de sus movimientos de su cuerpo a través de giros <b>Nivel:</b> primario <b>Ciclo:</b> III <b>Grado:</b> 2do <b>Sección:</b> “A” <b>Sesión:</b> inicia: 8:30 am <b>Finaliza:</b> 09:15 am <b>Fecha:</b> 09/05/17			
<b>FASES</b>	<b>TAREA MOTRIZ</b>	<b>ESQUEMA</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>PRE INTERACTIVA</b> <i>luvia de ideas, preguntas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Orientación de valores.</li> <li>- Conducción a la losa deportiva.</li> <li>- Explicación breve de tema a tratar.</li> </ul> ➤ ¿Cuál es el beneficio de practicar el del juego?		<b>15 min.</b>
<b>INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i>	➤ <b>ACTIVACIÓN FISIOLÓGICA:</b> movimientos articulares suaves de miembros superiores e inferiores. ➤ <b>T.M.1.</b> Los carritos se forman colocándose frente a frente, tomados de las manos, uno de los integrantes de la pareja cierra los ojos y se deja guiar por su compañero. Todos se pueden desplazar por el área evitando chocar con los demás compañeros. ➤ <b>T.M.2.</b> Los estudiantes se ubican en columnas, uno de sus compañeros se pone delante de todos y se ubica en cuclillas. El primero de la columna salta y gira por encima de su compañero mencionando un nombre adoptivo. ➤ <b>T.M.3.</b> mientras más saltos hayan el que esta de cuclillas va creciendo.	  	<b>15 min</b>  <b>15min</b>
<b>POST INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i>	-Retroalimentación del tema y preguntas. -control de asistencia. -Juego libre		<b>15 min</b>
<b>MATERIALES</b>	Ficha de evaluación, Conos, platos, pelotas de trapo, silbato y otros.		






**PLAN DE SESIÓN DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE**

<b>DATOS INFORMATIVOS</b>			
<b>Tema:</b> juego tradicional, lingo <b>Estudiantes aplicadores:</b> León Pillpa, Litman Y Santa Cruz Meneses, Edison Vicente <b>Institución Educativa:</b> “38057 Santa Rosa” <b>Área curricular:</b> Educación física <b>Indicador:</b> ejecuta de manera correcta los movimientos adecuados al juego <b>Objetivo:</b> logrando la coordinación de sus movimientos de su cuerpo a través de carreras <b>Nivel:</b> primario <b>Ciclo:</b> III <b>Grado:</b> 2do <b>Sección:</b> “A” <b>Sesión: inicia:</b> 8:30 am <b>Finaliza:</b> 09:15 am <b>Fecha:</b> 11/05/17			
<b>FASES</b>	<b>TAREA MOTRIZ</b>	<b>ESQUEMA</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>PRE INTERACTIVA</b> <i>lluvia de ideas, preguntas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Orientación de valores.</li> <li>- Conducción a la losa deportiva.</li> <li>- Explicación breve de tema a tratar.</li> </ul> ➤ ¿Cuál es el beneficio de practicar el del juego?		<b>15 min.</b>
<b>INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i>	➤ <b>ACTIVACIÓN FISIOLÓGICA:</b> movimientos articulares ligeros de miembros superiores e inferiores. ➤ <b>T.M.1.</b> Por parejas, uno colocado boca abajo y el otro con una pelota. El compañero pasa la pelota por el cuerpo del otro, realizando una pequeña presión o dando algunos golpes muy ligeros, se va cambiando el rol. ➤ <b>T.M.2.</b> Los estudiantes se ubican en columnas, uno de sus compañeros se pone delante de todos y se ubica en cuclillas. El primero de la columna salta y gira por encima de su compañero mencionando un nombre adoptivo. Y el que esta de cuclillas tiende a obedecer. ➤ <b>T.M.3.</b> mientras más saltos hagan los que están en la columna, el que esta de cuclillas va creciendo.	  	<b>15 min</b>  <b>15min</b>
<b>POST INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Retroalimentación del tema y preguntas.</li> <li>-control de asistencia.</li> <li>-Juego libre</li> </ul>		<b>15 min</b>
<b>MATERIALES</b>	Ficha de evaluación, Conos, platos, pelotas de trapo, silbato y otros.		



**PLAN DE SESIÓN DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE**

<b>DATOS INFORMATIVOS</b>			
<b>Tema:</b> juego tradicional, chicote quemado <b>Estudiantes aplicadores:</b> León Pillpa, Litman Y Santa Cruz Meneses, Edison Vicente <b>Institución Educativa:</b> “38057 Santa Rosa” <b>Área curricular:</b> Educación física <b>Indicador:</b> ejecuta de manera correcta los movimientos adecuados al juego <b>Objetivo:</b> logrando el equilibrio de sus movimientos de su cuerpo a través del juego <b>Nivel:</b> primario <b>Ciclo:</b> III <b>Grado:</b> 2do <b>Sección:</b> “A” <b>Sesión: inicia:</b> 8:30 am <b>Finaliza:</b> 09:15 am <b>Fecha:</b> 16/05/17			
<b>FASES</b>	<b>TAREA MOTRIZ</b>	<b>ESQUEMA</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>PRE INTERACTIVA</b> <i>lluvia de ideas, preguntas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Orientación de valores.</li> <li>- Conducción a la losa deportiva.</li> <li>- Explicación breve de tema a tratar.</li> </ul> ➤ ¿Cuál es el beneficio de practicar el del juego?		<b>15 min.</b>
<b>INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i>	➤ <b>ACTIVACIÓN FISIOLÓGICA:</b> movimientos articulares ligeros de miembros superiores e inferiores. ➤ <b>T.M.1.</b> En columnas cada grupo se sitúan muy próximos entre sí, sobre ellos se coloca un cono de que sirva de caparazón, se trata de que el grupo se mueva por el espacio adoptando distintas posturas y sin que el caparazón caiga al suelo. ➤ <b>T.M.2.</b> los niños eligen a uno, le vendan los ojos y le dan vueltas, mientras uno de ellos esconde el látigo, el elegido sale en busca del chicote manteniendo el equilibrio, mientras uno de ellos menciona tibio tibio. ➤ <b>T.M.3.</b> si el elegido encuentra el látigo empieza a perseguir a los demás.	 	<b>15 min</b>  <b>15min</b>
<b>POST INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Retroalimentación del tema y preguntas.</li> <li>-control de asistencia.</li> <li>-Juego libre</li> </ul>		<b>15 min</b>
<b>MATERIALES</b>	Ficha de evaluación, Conos, platos, pelotas de trapo, silbato y otros.		



**PLAN DE SESIÓN DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE**

<b>DATOS INFORMATIVOS</b>			
<b>Tema:</b> juego tradicional, chicote quemado <b>Estudiantes aplicadores:</b> León Pillpa, Litman Y Santa Cruz Meneses, Edison Vicente <b>Institución Educativa:</b> “38057 Santa Rosa” <b>Área curricular:</b> Educación física <b>Indicador:</b> ejecuta de manera correcta los movimientos adecuados al juego <b>Objetivo:</b> logrando el equilibrio de sus movimientos de su cuerpo a través de juego. <b>Nivel:</b> primario <b>Ciclo:</b> III <b>Grado:</b> 2do <b>Sección:</b> “A” <b>Sesión: inicia:</b> 8:30 am <b>Finaliza:</b> 09:15 am <b>Fecha:</b> 18 /05/17			
<b>FASES</b>	<b>TAREA MOTRIZ</b>	<b>ESQUEMA</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>PRE INTERACTIVA</b> <i>lluvia de ideas, preguntas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Orientación de valores.</li> <li>- Conducción a la losa deportiva.</li> <li>- Explicación breve de tema a tratar.</li> </ul> ➤ ¿Cuál es el beneficio de practicar el del juego?		<b>15 min.</b>
<b>INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i>	➤ <b>ACTIVACIÓN FISIOLÓGICA:</b> movimientos articulares ligeros de miembros superiores e inferiores. ➤ <b>T.M.1.</b> El profesor muestra un objeto a uno de los alumnos y luego se le cubren los ojos, mientras que el profesor lo esconde. Sus compañeros lo guían para encontrarlo por medio de aplausos, según se aleje o se acerque al objeto los demás alumnos aplauden. ➤ <b>T.M.2.</b> los niños eligen a uno, le vendan los ojos y le dan vueltas, mientras uno de ellos esconde el látigo, el elegido sale en busca del chicote manteniendo el equilibrio, mientras uno de ellos menciona tibio tibio. ➤ <b>T.M.3.</b> si el elegido encuentra el látigo empieza a perseguir a los demás.	 	<b>15 min</b>
<b>POST INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i>	-Retroalimentación del tema y preguntas. -control de asistencia. -Juego libre		<b>15 min</b>
<b>MATERIALES</b>	Ficha de evaluación, Conos, platos, pelotas de trapo, silbato y otros.		



**PLAN DE SESIÓN DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE**

<b>DATOS INFORMATIVOS</b>			
<b>Tema:</b> juego tradicional, <b>países</b>			
<b>Estudiantes aplicadores:</b> León Pillpa, Litman Y Santa Cruz Meneses, Edison Vicente			
<b>Institución Educativa:</b> “38057 Santa Rosa”			
<b>Área curricular:</b> Educación física			
<b>Indicador:</b> ejecuta de manera correcta los movimientos adecuados al juego			
<b>Objetivo:</b> logrando la coordinación de sus movimientos de su cuerpo a través de botes y lanzamientos			
<b>Nivel:</b> primario <b>Ciclo:</b> III <b>Grado:</b> 2do <b>Sección:</b> “A”			
<b>Sesión:</b> inicia: 8:30 am <b>Finaliza:</b> 09:15 am <b>Fecha:</b> 23/05/17			
<b>FASES</b>	<b>TAREA MOTRIZ</b>	<b>ESQUEMA</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>PRE INTERACTIVA</b> <i>lluvia de ideas, preguntas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Orientación de valores.</li> <li>- Conducción a la losa deportiva.</li> <li>- Explicación breve de tema a tratar.</li> </ul> <p>➤ ¿Cuál es el beneficio de practicar el del juego?</p>		<b>15 min.</b>
<b>INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i>	<p>➤ <b>ACTIVACIÓN FISIOLÓGICA:</b> movimientos articulares ligeros de miembros superiores e inferiores.</p> <p>➤ <b>T.M.1.</b> consiste en lo siguiente: tres-cuatro se la quedan, y su misión es coger a los demás. Cada vez que cogen a alguien, éste se engancha a su espalda, y así sucesivamente hasta que los tres-cuatro primeros pillen a todos.</p> <p>➤ <b>T.M.2.</b> los estudiantes se ubican en un círculo grande en donde escogen un nombre de un país para cada estudiante, uno de ellos es elegido para que lance la pelota hacia arriba mencionando un nombre de un país, mientras los demás corren lo más lejos posible.</p> <p>➤ <b>T.M.3.</b> el elegido o mencionado agarra la pelota y dice stop. Al que está cercano lanza la pelota tratando de que llegue a su cuerpo, luego asume el rol de lanzador.</p>	 	<b>15 min</b>  <b>15min</b>
<b>POST INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Retroalimentación del tema y preguntas.</li> <li>-control de asistencia.</li> <li>-Juego libre</li> </ul>		<b>15 min</b>
<b>MATERIALES</b>	Ficha de evaluación, Conos, platos, pelotas de trapo, silbato y otros.		






**PLAN DE SESIÓN DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE**

<b>DATOS INFORMATIVOS</b>			
<b>Tema:</b> juego tradicional, <b>países</b>			
<b>Estudiantes aplicadores:</b> León Pillpa, Litman Y Santa Cruz Meneses, Edison Vicente			
<b>Institución Educativa:</b> “38057 Santa Rosa”			
<b>Área curricular:</b> Educación física			
<b>Indicador:</b> ejecuta de manera correcta los movimientos adecuados al juego			
<b>Objetivo:</b> logrando la coordinación de sus movimientos de su cuerpo a través de botes y lanzamientos			
<b>Nivel:</b> primario <b>Ciclo:</b> III <b>Grado:</b> 2do <b>Sección:</b> “A”			
<b>Sesión:</b> <b>inicia:</b> 8:30 am <b>Finaliza:</b> 09:15 am <b>Fecha:</b> 25/05/17			
<b>FASES</b>	<b>TAREA MOTRIZ</b>	<b>ESQUEMA</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>PRE INTERACTIVA</b> <i>lluvia de ideas, preguntas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Orientación de valores.</li> <li>- Conducción a la losa deportiva.</li> <li>- Explicación breve de tema a tratar.</li> </ul> ➤ ¿Cuál es el beneficio de practicar el del juego?		<b>15 min.</b>
<b>INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i>	➤ <b>ACTIVACIÓN FISIOLÓGICA:</b> movimientos articulares ligeros de miembros superiores e inferiores. ➤ <b>T.M.1.</b> Frente a frente y en dispersión por el campo deportivo uno de los alumnos lanza el balón al aire y lo recoge. El otro hace lo mismo intentando que su balón llegue más alto. Evitar que el balón caiga al suelo. ➤ <b>T.M.2.</b> los estudiantes se ubican en un círculo grande en donde escogen un nombre de un país para cada estudiante, uno de ellos es elegido para que lance la pelota hacia arriba mencionando un nombre de un país, mientras los demás corren lo más lejos posible. ➤ <b>T.M.3.</b> el elegido o mencionado agarra la pelota y dice stop. Al que está cercano lanza la pelota tratando de que llegue a su cuerpo, luego asume el rol de lanzador.	  	<b>15 min</b>  <b>15min</b>
<b>POST INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Retroalimentación del tema y preguntas.</li> <li>-control de asistencia.</li> <li>-Juego libre</li> </ul>		<b>15 min</b>
<b>MATERIALES</b>	Ficha de evaluación, Conos, platos, pelotas de trapo, silbato y otros.		





**PLAN DE SESIÓN DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE**

<b>DATOS INFORMATIVOS</b>			
<b>Tema:</b> juego tradicional, kiwi <b>Estudiantes aplicadores:</b> León Pillpa, Litman Y Santa Cruz Meneses, Edison Vicente <b>Institución Educativa:</b> “38057 Santa Rosa” <b>Área curricular:</b> Educación física <b>Indicador:</b> ejecuta de manera correcta los movimientos adecuados al juego <b>Objetivo:</b> logrando la coordinación de sus movimientos de su cuerpo a través de lanzamientos <b>Nivel:</b> primario <b>Ciclo:</b> III <b>Grado:</b> 2do <b>Sección:</b> “A” <b>Sesión: inicia:</b> 8:30 am <b>Finaliza:</b> 09:15 am <b>Fecha:</b> 30/05/17			
<b>FASES</b>	<b>TAREA MOTRIZ</b>	<b>ESQUEMA</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>PRE INTERACTIVA</b> <i>lluvia de ideas, preguntas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Orientación de valores.</li> <li>- Conducción a la losa deportiva.</li> <li>- Explicación breve de tema a tratar.</li> </ul> ➤ ¿Cuál es el beneficio de practicar el del juego?		15 min.
<b>INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i>	➤ <b>ACTIVACIÓN FISIOLÓGICA:</b> movimientos articulares ligeros de miembros superiores e inferiores. ➤ <b>T.M.1.</b> Cada grupo tenía la misión de construir, con las proteínas, la torre más alta en una zona intermedia del recorrido. Para conseguirlo tenían que salir de uno en uno, ir a la zona de las proteínas. ➤ <b>T.M.2.</b> se dividen en dos grupos, un grupo lanza la pelota hacia el cuadrado donde están ubicados latas en una torre, tratando de hacerlos caer, mientras que el otro grupo trata de reconstruir la torre en corto tiempo. ➤ <b>T.M.3.</b> el grupo que lanzo la pelota trata de impedir a que armen la torre.	 	15 min
<b>POST INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Retroalimentación del tema y preguntas.</li> <li>-control de asistencia.</li> <li>-Juego libre</li> </ul>		15 min
<b>MATERIALES</b>	Ficha de evaluación, Conos, platos, pelotas de trapo, silbato y otros.		



**PLAN DE SESIÓN DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE**

<b>DATOS INFORMATIVOS</b>			
<b>Tema:</b> juego tradicional, kiwi <b>Estudiantes aplicadores:</b> León Pillpa, Litman Y Santa Cruz Meneses, Edison Vicente <b>Institución Educativa:</b> “38057 Santa Rosa” <b>Área curricular:</b> Educación física <b>Indicador:</b> ejecuta de manera correcta los movimientos adecuados al juego <b>Objetivo:</b> logrando la coordinación de sus movimientos de su cuerpo a través de botes y lanzamientos <b>Nivel:</b> primario <b>Ciclo:</b> III <b>Grado:</b> 2do <b>Sección:</b> “A” <b>Sesión: inicia:</b> 8:30 am <b>Finaliza:</b> 09:15 am <b>Fecha:</b> 01/06/17			
<b>FASES</b>	<b>TAREA MOTRIZ</b>	<b>ESQUEMA</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>PRE INTERACTIVA</b> <i>lluvia de ideas, preguntas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Orientación de valores.</li> <li>- Conducción a la losa deportiva.</li> <li>- Explicación breve de tema a tratar.</li> </ul> ➤ ¿Cuál es el beneficio de practicar el del juego?		<b>15 min.</b>
<b>INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i>	➤ <b>ACTIVACIÓN FISIOLÓGICA:</b> movimientos articulares ligeros de miembros superiores e inferiores. ➤ <b>T.M.1.</b> Cada grupo tenía la misión de construir, con las proteínas, la torre más alta en una zona intermedia del recorrido. Para conseguirlo tenían que salir de uno en uno, ir a la zona de las proteínas. ➤ <b>T.M.2.</b> se dividen en dos grupos, un grupo lanza la pelota hacia el cuadrado donde están ubicados latas en una torre, tratando de hacerlos caer, mientras que el otro grupo trata de reconstruir la torre en corto tiempo. ➤ <b>T.M.3.</b> el grupo que lanzo la pelota trata de impedir a que armen la torre.	 	<b>15 min</b>  <b>15min</b>
<b>POST INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i>	-Retroalimentación del tema y preguntas. -control de asistencia. -Juego libre		<b>15 min</b>
<b>MATERIALES</b>	Ficha de evaluación, Conos, platos, pelotas de trapo, silbato y otros.		






**PLAN DE SESIÓN DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE**

<b>DATOS INFORMATIVOS</b>			
<b>Tema:</b> juego tradicional, <b>gallinita ciega</b>			
<b>Estudiantes aplicadores:</b> León Pillpa, Litman Y Santa Cruz Meneses, Edison Vicente			
<b>Institución Educativa:</b> “38057 Santa Rosa”			
<b>Área curricular:</b> Educación física			
<b>Indicador:</b> ejecuta de manera correcta los movimientos adecuados al juego			
<b>Objetivo:</b> logrando la coordinación de sus movimientos de su cuerpo a través de botes y lanzamientos			
<b>Nivel:</b> primario <b>Ciclo:</b> III <b>Grado:</b> 2do <b>Sección:</b> “A”			
<b>Sesión:</b> <b>inicia:</b> 8:30 am <b>Finaliza:</b> 09:15 am <b>Fecha:</b> 06/06/17			
<b>FASES</b>	<b>TAREA MOTRIZ</b>	<b>ESQUEMA</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>PRE INTERACTIVA</b> <i>lluvia de ideas, preguntas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Orientación de valores.</li> <li>- Conducción a la losa deportiva.</li> <li>- Explicación breve de tema a tratar.</li> </ul> <p>➤ ¿Cuál es el beneficio de practicar el del juego?</p>		<b>15 min.</b>
<b>INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i>	<p>➤ <b>ACTIVACIÓN FISIOLÓGICA:</b> movimientos articulares ligeros de miembros superiores e inferiores.</p> <p>➤ <b>T.M.1.</b> se ubican en grupos por círculos todos mirando hacia adentro con las piernas separadas a la altura de los hombros, se inclinará el cuerpo adelante y las manos empujarán el balón a ras de suelo, con el fin de realizar goles</p> <p>➤ <b>T.M.2.</b> los estudiantes eligen a uno del grupo y le vendan los ojos le hacen girar unas cuantas vueltas, mientras que los demás hacen botar la pelota en su propio lugar, el que tiene vendado los ojos intenta cogerles con el sonido que hacen las pelotas.</p> <p>➤ <b>T.M.3.</b> al que le coge empieza a cambiar de roles.</p>	  	<b>15 min</b>  <b>15min</b>
<b>POST INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Retroalimentación del tema y preguntas.</li> <li>-control de asistencia.</li> <li>-Juego libre</li> </ul>		<b>15 min</b>
<b>MATERIALES</b>	Ficha de evaluación, Conos, platos, pelotas de trapo, silbato y otros.		



**PLAN DE SESIÓN DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE**

<b>DATOS INFORMATIVOS</b>			
<b>Tema:</b> juego tradicional, <b>gallinita ciega</b> <b>Estudiantes aplicadores:</b> León Pillpa, Litman Y Santa Cruz Meneses, Edison Vicente <b>Institución Educativa:</b> “38057 Santa Rosa” <b>Área curricular:</b> Educación física <b>Indicador:</b> ejecuta de manera correcta los movimientos adecuados al juego <b>Objetivo:</b> logrando la coordinación de sus movimientos de su cuerpo a través de botes y lanzamientos <b>Nivel:</b> primario <b>Ciclo:</b> III <b>Grado:</b> 2do <b>Sección:</b> “A” <b>Sesión: inicia:</b> 8:30 am <b>Finaliza:</b> 09:15 am <b>Fecha:</b> 08/06/17			
<b>FASES</b>	<b>TAREA MOTRIZ</b>	<b>ESQUEMA</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>PRE INTERACTIVA</b> <i>lluvia de ideas, preguntas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Orientación de valores.</li> <li>- Conducción a la losa deportiva.</li> <li>- Explicación breve de tema a tratar.</li> </ul> ➤ ¿Cuál es el beneficio de practicar el del juego?		<b>15 min.</b>
<b>INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i> <i>Mando directo</i> <i>Asignación de tareas</i>	➤ <b>ACTIVACIÓN FISIOLÓGICA:</b> movimientos articulares ligeros de miembros superiores e inferiores. ➤ <b>T.M.1.</b> círculos todos mirando hacia adentro con las piernas separadas a la altura de los hombros, se inclinará el cuerpo adelante y las manos empujarán el balón con un rebote, con el fin de realizar goles; el balón debe pasar entre las piernas de los compañeros. ➤ <b>T.M.2.</b> los estudiantes eligen a uno del grupo y le vendan los ojos le hacen girar unas cuantas vueltas, mientras que los demás hacen botar la pelota en su propio lugar, el que tiene vendado los ojos intenta cogerles con el sonido que hacen las pelotas. ➤ <b>T.M.3.</b> al que le coge empieza a cambiar de roles.	 	<b>15 min</b>
<b>POST INTERACTIVA</b> <i>Situación lúdica</i>	-Retroalimentación del tema y preguntas. -control de asistencia. -Juego libre		<b>15 min</b>
<b>MATERIALES</b>	Ficha de evaluación, Conos, platos, pelotas de trapo, silbato y otros.		

Anexo 9

IMÁGENES DE LA SESIÓN



Niños trabajando el salto



Niño trabajando el lanzamiento



Niños preparándose para girar



Niños girando



Niños jugando el gato y el raton



Niños jugando al mundo



Niños jugando al mata gente