



UNAP



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA**

TESIS

**EFFECTOS DE UN PROGRAMA DE JUEGOS PRE DEPORTIVOS DE
FÚTBOL EN EL DESARROLLO MOTOR EN LOS NIÑOS DE
TERCER GRADO DE PRIMARIA EN LA I.E.P.S.M. N° 60024
SAN JUAN BAUTISTA 2016**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA CON MENCIÓN EN
FORMACIÓN DEPORTIVA**

PRESENTADO POR:

ISIDRO PARENTE LOZANO

MARCOS EDILBERTO RUBIO SANCHEZ

JUNIOR UBDELIN NOLORBE DAHUA

ASESORA:

Lic. DAVEIBA LOPEZ MORI, Mgr.

IQUITOS, PERÚ

2021

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS N°061-CGT-FCEH-UNAP-2021

En Iquitos, en el auditorio de la **Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades** a los 28 días del mes de **mayo** de **2021** a horas 11.00 a.m., se dio inicio a la sustentación pública de la Tesis titulada: **EFFECTOS DE UN PROGRAMA DE JUEGOS PRE DEPORTIVOS DE FÚTBOL EN EL DESARROLLO MOTOR EN LOS NIÑOS DE TERCER GRADO DE PRIMARIA EN LA I.E.P.S.M. N° 60024 SAN JUAN BAUTISTA 2016**, aprobado con R.D. N° 280-2021-FCEH-UNAP del 12/05/21 presentado por los bachilleres: **ISIDRO PARENTE LOZANO, MARCO EDILBERTO RUBIO SANCHEZ y JUNIOR UBDELIN NOLORBE DAHUA**, para optar el Título Profesional de **Licenciado en Educación Física con mención en Formación Deportiva**, que otorga la Universidad Nacional de acuerdo a Ley y Estatuto.

El Jurado Calificador y dictaminador designado mediante R.D. N° 548-2016-FCEH-UNAP, del 27/05/16, está integrado por:

Dr. RUSEL AMERICO PIZANGO PAIMA	Presidente
Dr. EMILIO AUGUSTO MONTANI RIOS	Secretario
Mgr. JOSE JULIAN CESPEDES FLORES	Vocal

Luego de haber escuchado con atención y formulado las preguntas necesarias, las cuales fueron respondidas: SATISFACTORIAMENTE

El Jurado después de las deliberaciones correspondientes, llegó a las siguientes conclusiones:

La Sustentación Pública y la Tesis han sido APROBADO con la calificación BUENO

Estando los bachilleres aptos para obtener el Título Profesional de **Licenciado en Educación Física con mención en Formación Deportiva**.

Siendo las 12:30 P.M se dio por terminado el acto DE SUSTENTACION



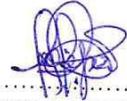
Dr. EMILIO AUGUSTO MONTANI RIOS
Secretario



Dr. RUSEL AMERICO PIZANGO PAIMA
Presidente



Mgr. JOSE JULIAN CESPEDES FLORES
Vocal



Mgr. DAVEIBA LOPEZ MORI
Asesora

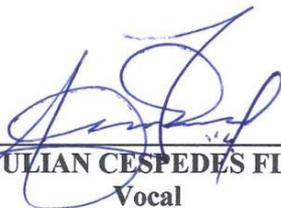
JURADOS Y ASESORA:



Lic. RUSEL AMERICO PIZANGO PAIMA, Dr.
Presidente



Lic. EMILIO AUGUSTO MONTANI RIOS, Dr.
Secretario



Lic. JOSE JULIAN CESPEDÉS FLORES, Mgr.
Vocal

ASESORA:



Lic. DAVEIBA LOPEZ MORI, Mgr

DEDICATORIA

El siguiente trabajo de investigación lo dedico a mis padres y hermana por todo lo que me brindan, por su apoyo incondicional y la fortaleza que me dan para seguir adelante a pesar de las muchas adversidades.

Junior Ubdelin

A Dios porque es mi guía y fuerza diaria para seguir adelante con la mente puesta en el logro de mis metas personales y profesionales.

A mi abuela Celia Ruíz de Sánchez, por su enorme apoyo y sacrificio a lo largo de este camino.

A mi tía Katia, por su colaboración y consejos, cada uno de ellos son la motivación más grande para el cumplimiento de cada una de las metas en mi proyecto de vida, por ser un ejemplo para mí, muchas bendiciones.

A mis compañeros de tesis que me han acompañado en el proceso de formación y profesores por sus consejos y enseñanza diaria.

Marcos Edilberto

Dedico mi trabajo de tesis a los niños participantes del programa, que fueron las personas que me motivaron para hacer la investigación; así mismo, a las personas que desinteresadamente me apoyaron.

Isidro

AGRADECIMIENTO

Los autores de la presente investigación agradecen, en primer lugar, a Dios por la vida, salud, inteligencia y ánimo para continuar con las metas propuestas. En segundo lugar, agradecer a la Universidad Nacional de la Amazonia Peruana, por ser nuestra Alma Mater que nos abrió las puertas para formarnos como profesionales eficientes capaces de enfrentar con éxito los desafíos que nos plantea la realidad.

Nuestro agradecimiento a la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, por ser la institución donde nos formaron como profesionales y, sobre todo, como una persona educada y ser un ejemplo en la sociedad, para trabajar con las nuevas generaciones y comunidad en diferentes lugares del país. Y que compartimos muchas experiencias con los compañeros y profesores durante nuestros estudios y representando en los deportes a nuestra universidad y región. De igual modo, nuestro profundo agradecimiento a la Escuela Profesional de Educación Física, por elegir y querer trabajar con niños y enseñar el deporte donde lo necesitan, siempre participar y representar en las competencias en las diferentes disciplinas a nivel, nacional e internacional como un buen profesor y demostrar que sabemos trabajar con esfuerzo. Un especial agradecimiento a nuestra Asesora: Mgr. Daveiba López Morí, por su paciencia, conocimientos, experiencia y su aporte que hicieron realidad la concreción de la presente investigación. Finalmente, agradecemos a nuestros familiares por ser parte de nuestras vidas y su apoyo indismayable en la larga trayectoria de los estudios y, también, agradecer a nuestros amigos por su colaboración con su conocimiento en el estudio y en el juego deportivo.

Los autores

ÍNDICE

	Páginas
PORTADA	i
ACTA DE SUSTENTACIÓN	ii
JURADOS Y ASESORA:	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
ÍNDICE	vi
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	7
1.1. Antecedentes	7
1.2. Bases teóricas	10
1.3. Definición de términos básicos	32
CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES	33
2.1. Formulación de la hipótesis	33
2.2. Variables y su operacionalización	33
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	36

3.1. Tipo y diseño	36
3.2. Diseño muestral	37
3.3. Procedimientos de recolección de datos	41
3.4. Procesamiento y análisis de datos	43
3.5. Aspectos éticos	43
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	45
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN	56
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES	60
CAPÍTULO VII: RECOMENDACIONES	61
CAPITULO VIII: FUENTES DE INFORMACIÓN	62
ANEXOS	66
1. Matriz de consistencia	67
2. Instrumento de recolección de datos	68
3. Informe de validez y confiabilidad	79
4. Programa educativo de juegos pre deportivos	83

ÍNDICE DE TABLAS

Págs.

Tabla 01:	Nivel de desarrollo motor en estudiantes de tercer Grado de primaria, antes de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol, de la I.E.P.S.M. N° 60024, distrito de San Juan Bautista – año escolar 2016.	46
Tabla 02:	Nivel de desarrollo motor en estudiantes de tercer Grado de primaria, después de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol, de la I.E.P.S.M. N°60024, distrito de San Juan Bautista – año escolar 2016.	48
Tabla 03:	Pruebas de normalidad para los puntajes de desarrollo motor, antes y después de la aplicación del Programa de juegos pre deportivos de fútbol.	49
Tabla 04:	Prueba de muestras independientes en la comparación en el desarrollo motor antes de la aplicación del Programa de juegos pre deportivos de fútbol	52
Tabla 05:	Prueba de muestras independientes en la comparación en el desarrollo motor después de la aplicación del Programa de juegos pre deportivos de fútbol	54
Tabla 06:	Prueba de muestras independientes en la diferencia de desarrollo motor antes y después de la aplicación del Programa de juegos pre deportivos de fútbol	55

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Págs.
Gráfico 01: Nivel de desarrollo motor en estudiantes de tercer Grado de primaria, antes de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol, de la Institución Educativa Primaria Secundaria Menores N° 60024, distrito de San Juan Bautista – año escolar 2016.	46
Gráfico 02: Nivel de desarrollo motor en estudiantes de tercer Grado de Primaria, después de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol, de la I.E.P.S.M. N° 60024, distrito de San Juan Bautista – año escolar 2016.	48

RESUMEN

La presente investigación tuvo por objetivo general: Comprobar la efectividad de un programa de juegos pre deportivo de fútbol en el desarrollo motor en los niños de tercer grado de primaria en I.E.P.S.M. N° 60024 San Juan Bautista 2016. Es una investigación de tipo experimental con diseño cuasi experimental, con grupo experimental y grupo control, que incluyó una muestra de 45 estudiantes del grupo experimental y 45 estudiantes del grupo control, a quienes se les administró un test y post test para evaluar el nivel de desarrollo motor en los estudiantes de la muestra de estudio, seleccionados mediante el método de muestreo estratificado por afijación proporcional y criterios de inclusión y exclusión. Los resultados pusieron en evidencia que, luego del análisis de los resultados de la aplicación de la prueba *t de Student* para comparación de promedios en muestras independientes, antes de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol, se determinó que no existen diferencias significativas entre los puntajes obtenidos por el grupo experimental y de control, con valor de significancia de, $p = 0,949$ ($p > 0,05$), y valor $t_{\text{calculado}} = 0,500$ y significancia bilateral $p = 0,619$. Que, luego del análisis de los resultados de la aplicación del post test, mediante la prueba de igualdad de medias en poblaciones normales e independientes con la prueba *t de Student* se determinó los resultados de $t_{\text{calculado}} = 6,121$ y la significancia $p = 0,000$ ($p < 0,05$) a favor del grupo experimental, demostrándose que existe diferencia significativa en el nivel de desarrollo motor a favor del grupo experimental como efecto de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol. Que, luego del análisis de los resultados empíricos del pre test y post test y haber realizado la prueba de hipótesis, esta investigación llegó a la conclusión que la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol en los estudiantes del grupo experimental, mejora el nivel de desarrollo motor de manera significativa.

Palabras claves: Programa de juegos pre deportivos de fútbol - Desarrollo motor - Niños de tercer grado de primaria.

ABSTRACT

The present research had the general objective: To verify the effectiveness of a pre-sports soccer game program in motor development in children of the third grade of primary school in the I.E.P.S.M. N ° 60024, San Juan Bautista district 2016. It is an experimental type investigation with a quasi-experimental design, with an experimental group and a control group, which included a sample of 45 students from the experimental group and 45 students from the control group, to whom They were administered a test and post-test to evaluate the level of motor development in the students of the study sample, selected using the stratified sampling method by proportional allocation and inclusion and exclusion criteria. The results showed that, after the analysis of the results of the application of the *Student t-test* for comparison of averages in independent samples, before the application of the pre-sports soccer game program, it was determined that there are no significant differences between the scores obtained by the experimental and control group, with a significance value of, $p = 0.949$ ($p > 0.05$), and calculated t value = 0.500 and bilateral significance $p = 0.619$. That, after the analysis of the results of the application of the post test, by means of the equality test of means in normal and independent populations with the Student t test, the results of calculated $t = 6.121$ and the significance $p = 0.000$ ($p < 0.05$) in favor of the experimental group, showing that there is a significant difference in the level of motor development in favor of the experimental group as an effect of the application of the pre-sports soccer game program. That, after analyzing the empirical results of the pretest and post-test and having carried out the hypothesis test, this research reached the conclusion that the application of the pre-sports soccer game program in the Student of the experimental group improves the level of motor development significantly.

Keywords: Soccer pre sports games program - Motor development - Third grade children.

INTRODUCCIÓN

El juego es una práctica universal que existe en todas las culturas y civilizaciones, que se caracteriza por ser una actividad libre que está presente durante el desarrollo infantil (Bodrova y Leong, 2012).

La vida y los intereses del niño se relacionan estrechamente en el juego, convirtiéndose éste en una manifestación espontánea en la que el niño sigue sus instintos y satisface sus necesidades de movimiento (Meneses y Monge, 2001).

A medida que el niño crece, estos cambios van adquiriendo sentido de perfeccionarse, en la medida que tiene la capacidad de mejorarlos, de acuerdo a como se vayan ejecutando, ya que las experiencias motrices tempranas son fundamentales para lograr un mejor desarrollo motor (Bermúdez, Poblete, Pineda, Castro e Inostroza, 2018).

Toda persona necesita moverse para lograr el desarrollo de sus potencialidades biológicas, psíquicas y físicas. Cada aprendizaje, cada práctica, es una nueva experiencia que viene a complementarse con todas aquellas que se van adquiriendo a lo largo de todo el proceso de crecimiento y desarrollo como seres humanos (Bermúdez et al, 2018).

En cada etapa del crecimiento, existen habilidades y capacidades motrices que vienen determinadas desde que nacemos. Éstas se desarrollarán de acuerdo a la estimulación y los aprendizajes motores que se van alcanzando, a través de la influencia del medio familiar y educativo en el cual se desenvuelve el niño (Poblete, Morilla y Quintana (2015).

Bodrova y Leong (2012), cita a algunos autores en la que destacan los beneficios del juego, en el sentido de que, mediante el juego el niño logra un crecimiento en el habla, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la atención, la imaginación, la concentración, el control de impulsos, la curiosidad, las estrategias para la solución de problemas, la cooperación, la empatía y la participación grupal (Shefatya y Smilansky, 1990). El juego favorece el desarrollo cognitivo, emocional y social. Funciona como una herramienta que ayuda al niño a regular su conducta (Vygotsky, 1933).

Asimismo, investigaciones realizadas por diferentes autores, resaltan la importancia de la aplicación de programas de juegos como medio muy práctico, fácil y divertido para contribuir con el desarrollo de las destrezas motrices fundamentales de los niños del nivel primario (Garay y Ramos, 2012), o de la eficacia de talleres de juegos al aire libre en la mejora de la coordinación motora gruesa en niños del nivel primario (Alarcón, García y Vásquez, 2013). De igual modo, se ha encontrado que los juegos pre deportivos de fútbol se relacionan positivamente con el desarrollo motor en los estudiantes del quinto grado de primaria del Colegio Experimental UNAP – San Juan Bautista (Pérez y Cobos, 2018).

Hoy en día, al momento en que los niños deben efectuar las actividades y ejercicios motores, en algunos casos, estos tienen dificultad con desarrollar de manera correcta las actividades programadas; dejando claro que, aún, no han desarrollado bien la coordinación motriz, y en la mayoría de los casos que suceden, los niños se sienten frustrados al darse cuenta de que no pueden realizar la actividad de manera correcta.

En la Institución Educativa Primaria y Secundaria de Menores N° 60024 San Juan Bautista, los niños del nivel primario en su desarrollo personal, se ha podido observar lo siguiente: bajo equilibrio en la postura; los síntomas de cansancio muestran se representan de manera rápida al hacer ejercicios tales como: correr, galopar, saltar, etc.; al hacer los juegos lúdicos, presentan agotamiento e impotencia al momento de hacer las dinámicas con el balón; mala coordinación de perceptivo motriz al querer hacer dominio del balón, insuficiente control de su espacio y tiempo al dominar un balón con sus compañeros, dificultad en la flexibilidad, escasa coordinación viso-motora, pobre expresividad corporal, entre otras dificultades.

Con respecto a su desarrollo social, se pudo reconocer que hay mucho individualismo y aislamiento; muy poca autonomía e independencia; problemas al realizar actividades grupales; infringen las normas establecidas; no hay respeto mutuo entre compañeros; algunos no hacen caso a las indicaciones propuestas en las actividades.

Desde esta perspectiva, resulta de vital importancia efectuar una investigación que permita comprobar la efectividad de un programa de juegos pre deportivos de fútbol en el desarrollo motor en los niños de tercer grado de primaria en la I.E.P.S.M. N° 60024 San Juan Bautista 2016, con el propósito de contribuir al mejoramiento del desarrollo motor en los estudiantes sujetos del estudio.

Teniendo en cuenta estas consideraciones, el presente estudio se propone resolver las siguientes interrogantes:

Problema general: ¿Qué efectos tiene la aplicación de un programa de juegos pre deportivo de fútbol en el desarrollo motor en los niños de tercer grado de primaria en I.E.P.S.M. N° 60024 San Juan Bautista 2016?

Problemas específicos:

- a) ¿Cuál es el nivel de desarrollo motor, antes de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol (Pre Test) en los niños de tercer grado de primaria en I.E.P.S.M. N° 60024 San Juan Bautista 2016?
- b) ¿Cuál es el nivel del desarrollo motor, después de la aplicación del programa de juegos pre deportivo de fútbol (Post Test) en los niños de tercer grado de primaria en la I.E.P.S.M. N° 60024 San Juan Bautista 2016?
- c) ¿Qué diferencia existe en el desarrollo motor en los niños de tercer grado de primaria en la I.E.P.S.M. N° 60024 San Juan Bautista 2016, entre el pre test y post test?

Concordante con el problema de investigación, se trazó el siguiente objetivo general: Comprobar la efectividad de un programa de juegos pre deportivo de futbol en el desarrollo motor en los niños de tercer grado de primaria en la I.E.P.S.M. N° 60024 San Juan Bautista 2016. De lo anterior se desprenden los siguientes objetivos específicos:

- a) Identificar el nivel de desarrollo motor, antes de aplicar un programa de juegos pre deportivos de futbol (Pre Test) en los niños de tercer grado de primaria en la I.E.P.S.M. N° 60024 San Juan Bautista 2016
- b) Evaluar el nivel del desarrollo motor, después de aplicar un programa de juegos pre deportivo de futbol (Post Test) en los niños de tercer grado de primaria en la I.E.P.S.M. N° 60024 San Juan Bautista 2016

c) Precisar si existe diferencia en el desarrollo motor en los niños de tercer grado de primaria en la I.E.P.S.M. N° 60024 San Juan Bautista 2016, entre el pre test y post test.

La actividad motora desempeña un papel esencial en la facilitación de su desarrollo integral, ya que el infante posee una inteligencia, un cuerpo y un espíritu en un proceso de construcción y evolución.

El desarrollo motriz, emocional e Intelectual en las primeras etapas del niño, tiene que aprender a armonizar los movimientos de su cuerpo con sus habilidades y destrezas mentales; para así en un futuro poder ser eficaz y eficiente en cada uno de los retos impuesto por el mundo posmoderno; por consiguiente; es desde la educación escolar donde se empieza.

La actividad lúdica es determinante en la formación integral del niño, especialmente en la sociedad del siglo XXI, por los grandes avances científicos tecnológicos que se dan, lo que perjudica el desarrollo físico, intelectual, emocional y social. Porque cada día el niño juega menos. La educación actual no le da importancia al juego motriz, para que el niño desarrolle todas sus habilidades.

Por ello, los resultados que se esperan obtener en esta investigación apuntan a que los niños y niñas de tercer grado de primaria en la I.E.P.S.M. N° 60024 San Juan Bautista 2016, alcancen un desarrollo motor acorde a su edad mental y cronológica, que les estimule el deseo por ejercitarse y tengan los juego pre deportivos de futbol para adquirir las destrezas físicas, afín a su edad escolar, las cuales se verán reflejadas en la vida adulta del individuo.

El trabajo de investigación se centra en el desarrollo motor a través de un programa de juegos pre deportivo de fútbol, que adquirirán los niños y niñas en su proceso de aprendizaje, ya que, al tener bien desarrolladas estas variables, por obvias razones, su rendimiento físico, psicológico, emocional, académico y personal, debe mejorar ostensiblemente.

La presente tesis consta de ocho capítulos:

En el Capítulo I, consta del marco teórico, donde se expone los principales antecedentes de estudios realizados en relación a la investigación, de igual modo, se las bases teóricas que fundamentan la investigación; y la definición de términos básicos.

El Capítulo II, expone las variables, su operacionalización e hipótesis de investigación. El Capítulo III, se aborda lo referente a la metodología, en la que se precisa el tipo y diseño de investigación; la población y muestra de estudio, el método de muestreo; los procedimientos, técnicas e instrumento de recolección de datos; así como los métodos y técnicas de procesamiento y análisis de datos. En el capítulo IV, se presenta los resultados de la investigación, en función de los objetivos de la investigación. El capítulo V, presenta la discusión de los resultados a la luz de los antecedentes de estudios relacionados con el tema y el marco teórico científico actual. En el capítulo VI, se formulan las conclusiones obtenidas mediante el proceso de investigación. En el capítulo VII, se plantean las recomendaciones pertinentes. Finalmente, en el Capítulo VIII, se incluyen las referencias bibliográficas y fuentes de información utilizadas; así como los anexos aclaratorios correspondientes.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

La revisión de la literatura sobre el tema permitió identificar los siguientes antecedentes de estudio tanto en el ámbito internacional, nacional como local/regional.

Nivel Internacional:

Sobre los antecedentes a nivel internacional, se han encontrado las siguientes investigaciones:

En el año 2006, en el Estado Táchira, República Bolivariana de Venezuela, se realizó una investigación acción de tipo de campo con diseño experimental, cuyo objetivo fue la planeación y ejecución de destrezas y tácticas pedagógicas para un buen desarrollo de las destrezas motrices en los niños del tercer grado del Colegio Cervantes, que tuvo como muestra a 10 docentes que se han especializado en educación física y 30 alumnos(as), a quienes se les aplicó los instrumentos. Según los resultados de dicha investigación, hubo un logro en cuestión al desarrollo de las destrezas motrices presentada por los niños(as), dando un estímulo de sus potencialidades como consecuencia de la aplicación de las estrategias pedagógicas. Finalmente, la investigación concluye que a los niños(as) se les debe brindar mejores experiencias, en el sentido de que cada vez más ricas, variadas, divertidas, sobre todo para que crezca en ellos la motivación y las ganas de querer conocer y practicar las actividades requeridas para un buen desarrollo de las destrezas y habilidades motrices de cada uno (Toledo, 2006).

Nivel Nacional:

Los antecedentes en este nivel se han encontrado los siguientes estudios, estos son:

En el año 2013, en la ciudad de Trujillo – Perú, se realizó una investigación de tipo experimental con diseño cusi-experimental, cuyo objetivo fue comprobar la eficacia de un taller de juegos al aire libre para mejorar la coordinación motora gruesa en niños de la Institución Educativa. Esta investigación llegó a la conclusión de que: Al aplicar el pre test los dos grupos de estudio comprobó que el nivel de coordinación motora gruesa no se encontraba bien definido; al aplicar el taller al aire libre al aula experimental observó que los niños disfrutaban jugar porque se sienten libre ya que allí se socializan, saltan, corren, mientras que el aula de control realizó los mismos juegos, pero dentro de un aula. Al aplicar el post test a los dos grupos de las aulas observaron que los niños del aula al cual aplicaron el taller de juegos al aire libre, el nivel de logro de coordinación motora gruesa fue de 92% superior al del aula que se mantuvo con un nivel regular reflejando un 56% pues el 92% lo que significa que el aprendizaje es significativo y que es primordial en esta etapa plantear actividades que desarrollen su nivel de coordinación motora gruesa ya que ayuda en su formación personal (Alarcón, García y Vásquez, 2013).

En el 2012, en la ciudad de Huacho - Perú, se realizó una investigación de tipo experimental con diseño cuasi-experimental, cuyo objetivo de esta investigación fue determinar el desarrollo de las destrezas motoras básicas a través de los juegos, que incluyó una muestra de 40 estudiantes. Esta investigación llegó a la conclusión de que el juego es un medio muy práctico, fácil y divertido para contribuir con el desarrollo de las destrezas motrices fundamentales de los niños que cursan el cuarto

grado de primaria, evidenciándose la existencia de una relación directa entre la expresión corporal y las destrezas motrices básicas. (Garay y Ramos, 2012).

Nivel local:

En el año 2018, en la ciudad de Iquitos – Perú, se realizó una investigación de tipo no experimental, con diseño de investigación transversal correlacional, cuyo objetivo fue determinar la relación entre los juegos pre deportivos de fútbol y el desarrollo motor en los estudiantes del quinto grado de primaria del Colegio Experimental UNAP, distrito de San Juan Bautista, 2018, que incluyó una muestra de 60 estudiantes del quinto grado de primaria, a quienes les administraron dos fichas de observación: uno para medir los juegos pre deportivos de fútbol y otro para medir el desarrollo motor. Los resultados de esta investigación permiten llegar a las siguientes conclusiones. Que los juegos pre deportivos de fútbol se relacionan positivamente con el desarrollo motor en los estudiantes del quinto grado de primaria del Colegio Experimental UNAP – San Juan Bautista - 2018. (P-valor =0,000 < α = 0,05). Por ello es recomendable trabajar programas para el mejoramiento de las habilidades y destrezas en los juegos pre deportivos de futbol, que es una actividad que promueve las destrezas motoras (Pérez y Cobos, 2018).

En el 2006, en Iquitos, Perú, se realizó una investigación de tipo experimental con un diseño pre-experimental. El fin de esta investigación fue demostrar qué tan eficaz puede llegar a ser el juego como estrategia psicomotriz para el manejo de las habilidades y destrezas motoras en niños de 4 años de una institución educativa del nivel inicial. Esta investigación, concluyó diciendo que el juego como táctica para el desarrollo psicomotriz ayuda a que los niños desenvolverse mejor en cuestión a sus habilidades motoras, pues el juego, como bien se hace mención en las otras

investigaciones, es una forma de incentivar la organización grupal y del desarrollo de afirmación de la personalidad. (Vásquez; Moreno y Saldaña, 2006).

1.2. Bases teóricas

1.2.1. El juego

1.2.1.1. Concepto

Los juegos pertenecen a todas las culturas del mundo por lo que se consideran una característica humana universal.

Los primeros registros de actividades lúdicas se remontan al año 3.000 a. C. y se considera una de las formas principales en que los niños se expresan.

Sin embargo, el juego es una actividad que puede continuar a lo largo de toda la vida, modificándose según los intereses y habilidades del individuo. La ONU lo incluye entre los derechos fundamentales del niño.

El juego es una actividad esencial al ser humano, uno nunca se separa de esto. Incluso, al momento de querer relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural, lo hacemos por medio del juego. Este abarca un término muy rico, amplio, versátil y ambivalente que el querer categorizarla sería un poco complicado y extenso.

Según la etimología, la palabra juego es originaria de dos expresiones en latín: "iocum y ludus-ludere", en ambos términos se podría traducir a broma, diversión y chiste, y suele ser relacionada con la actividad lúdica. El juego es una acción natural que se presenta desde la infancia, que cuenta con una amplia variedad de términos y beneficios para los niños (Fond, 2014-2015).

Para Huizinga (1987), citado en Guevara (2010, p. 1), el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.

Por su parte, Cagigal (1996), citado en Guevara (2010, p. 1), define el juego como la acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

Según Calderón (2005), citado en De Gonzales (2011), el juego es una actividad que puede abordarse desde muchos puntos de vista, uno de ellos el educativo, con el juego el niño pone en marcha los mecanismos de su imaginación, expresa su manera de ver el mundo que lo rodea, de transformarlo, desarrolla su creatividad y le da la posibilidad de abrirse a los demás. Es a través del juego que el docente puede llegar a enseñar a los niños en edad preescolar de manera tal que active y mantenga su imaginación en todo momento y lleve a la práctica dichos conocimientos de forma productiva y eficiente.

Uriarte (2020), define el juego como una actividad con determinadas reglas cuyo objetivo principal es la diversión y el placer. Puede ser utilizado con fines pedagógicos como objetivo secundario.

Según Jean Piaget (1956), citado en Guevara (2010, p. 4), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva del entorno según cada etapa en la que este va evolucionando. Las habilidades sensorio-motrices, sinónimo de un buen uso del raciocinio, como punto

fundamental para un buen desarrollo del ser humano, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget relaciona tres fundamentos que son básicos, y esenciales, para el juego con procesos progresivos para el raciocinio del ser humano:

- El juego es un ejercicio simple (similar al animal);
- El juego imaginario (genérico, artificioso); y
- El juego reglado (en equipo, coordinación del resultado de manera colectiva).

Es a través del juego que el docente puede llegar a enseñar a los niños en la edad escolar de manera tal active y mantenga su imaginación en todo momento y lleve a la práctica dicho conocimientos de forma productiva y eficiente.

1.2.1.2. Características del juego

Uriarte (2020), precisa que el juego tiene las siguientes características:

- Es libre.
- Es una actividad propia de la infancia.
- Tiene límites, es decir que tiene lugar en un momento y lugar determinado. Estos límites permiten que, mientras el juego se desarrolla, los comportamientos de las personas se rijan por leyes distintas de las cotidianas.
- Tiene reglas. Las reglas que rigen un juego pueden ser explícitas o no, pero en todos los casos establecen una realidad diferente de la cotidiana. El orden interno del juego determina las reglas, siendo posible gracias a que es una actividad convencional y, como tal, es producto de un acuerdo entre los jugadores. Cada juego organiza las acciones de una manera específica.

- Tiene una finalidad. El juego se justifica porque produce placer, es desinteresado e intrascendente. En este sentido se diferencia del deporte ya que no existe una competencia con otros ni con uno mismo. El juego desinteresado es importante en todas las etapas de la vida, pero es indispensable en la niñez. Por eso, cuando un adulto juega con un niño debe tener en cuenta que no es necesario que un niño aprenda, pero sí que un niño juegue.
- Es un buen recurso para desenvolverse en torno a la realidad.
- Es espontáneo, no requiere motivación ni preparación.
- Es motivador cualquier actividad convertida en juego es atractiva para el niño.
- Es influyente en todas las capacidades físicas psíquicas. El adulto puede obtener información de la evolución de los niños y niñas observando como juegan.
- No es prescindible materiales para su ejecución.
- Es un recurso que ayuda al aprendizaje autónomo y creativo en todas sus formas.
- Ayuda a controlar las tensiones y el estrés.
- Es evolutiva según la edad. Las características de los juegos cambian junto con el individuo. Por ejemplo, en los primeros tres años de vida los niños juegan principalmente de forma individual. Posteriormente, los juegos incluyen una interacción con otros niños o adultos.
- Es placentera
- Es un medio que favorece el proceso socializador de los niños.

1.2.1.3. Aspectos que desarrollan los juegos

En la práctica óptima de cualquier juego se encuentra con circunstancias que de alguna u otra manera limitan al participante, y lo llevan a buscar estrategias para conseguir el objetivo final del juego, ya sea adquirir el mayor puntaje, ser el más

rápido, llegar primero, etc. Dependiendo de la finalidad del juego, en esta búsqueda por ganar se encuentran encarnados tres tipos de desarrollos que a simple vista no lo tienen en cuenta pero que dentro de la ejecución de los juegos lo están trabajando, los aspectos a desarrollar por medio del juego son:

Desarrollo motriz:

- Habilidades motrices básicas
- Habilidades coordinativas.
- Cualidades físicas.

Desarrollo cognitivo:

- Toma de decisiones.
- Conocimiento de algunos conceptos básicos.
- Resolución de problemas.

Desarrollo Afectivo:

- Valores.
- Trabajo en equipo.
- Integración y participación.
- Cooperación.

1.2.1.4. Importancia de los juegos

El juego es importante porque ayuda al niño a resolver sus conflictos internos y a enfrentar las situaciones posteriores con decisión y sabiduría. Es la forma que tiene el niño de expresar todo su mundo interno y, a la vez ir formando procesos internos propios que van a ser constituidos para el desarrollo de su conocimiento y su aprendizaje. Es la base tanto para lo intelectual como para lo afectivo. Sin el juego el niño lo único que hace es repetir mecánicamente contenidos.

Una investigación realizada en España por Casado (2006), titulada “La importancia del juego en los niños”, confiere gran importancia del juego, es por tanto el mejor indicador de la salud de su hijo, es tan importante como la comida y el sueño. Si su hijo juega, duerme y come suficiente, está sin duda sano. Además de esto, el juego puede llegar hacer una de las mejores vacunas para evitar enfermedades y contribuir al desarrollo integral de los niños y niñas.

Para Jiménez E. (2006), "En la Educación Infantil debe considerarse el juego como un principio didáctico que subraya la necesidad de dotar de carácter lúdico cualquier actividad que se realice con los pequeños, evitando la falsa dicotomía entre juego y trabajo".

La actividad más importante de un niño es el juego. Es la manera específica en que el niño conquista su medio ambiente. Mientras juega adquiere conocimientos y técnicas que tendrán gran valor en su actividad escolar y, más tarde, en la vida y en el trabajo. Al jugar, el niño desarrolla formas de conducta importantes para su actitud hacia el aprendizaje y la comunicación social. Es por eso que se puede afirmar que el juego determina el desarrollo completo del individuo.

Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando. Los niños tienen las necesidades de hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas por lo que los juegos tienen carácter formativo situaciones las cuales podrán dominarlas o adaptarse a ella. A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismo, siendo un instrumento eficaz para la educación.

1.2.1.5. Clasificación de los juegos

Según J. Piaget (1956), los juegos se clasifican de la siguiente manera:

- El juego de ejercicios.
- Juego simbólico.
- Juego de reglas.
- Juego de construcción.
- El juego de reglas.

También los juegos pueden ser clasificados atendiendo a capacidades.

Juego motor

Centrándonos en los juegos motores, Navarro (2002), precisa que son una organización que incluye a todos los tipos de situaciones motrices en formas de actividades lúdicas, que comportan conductas motrices significativas y que podrán cumplir distintos objetivos (pedagógicos, recreativos, de dinamización de grupos culturales, deportivos). Es decir, el juego motor es una actividad significativa que se conforman como una situación motriz y medida por un objetivo motor.

De acuerdo con el juego motor está asociado al movimiento y experimentación en el propio cuerpo y la sensación que puede generar en los niños. Saltar con un pie, jalar las sogas, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores.

Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo.

Además, cuentan con mucha energía que busca usarla haciendo diversos y variados movimientos. Es recomendable que el niño realice juego de tipo motor en áreas al

aire libre, donde encuentren espacios suficientes para realizar todos los movimientos que se requieran.

Juego social

Según el Ministerio de Educación (2010), el juego social se caracteriza por que predomina la interacción con otra persona como objeto de juego de niño. Ejemplo de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas, habla cambiando tono de voz, juegan a las escondidas, juegan a reflejar la propia imagen en el espacio, entre otros. En los niños más grandecitos se observan juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de “abrasarse”. Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Le ayuda a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues les vincula de manera especial.

Juego cognitivo

De acuerdo con el Ministerio de Educación (2010), el juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objeto de su entorno que busca explorar y manipular. El interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no solo la manipulación de los objetos con un fin. Por ejemplo, si tienes 3 cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con palo, los juegos de mesa con dominio o memoria, rompecabezas, las adivinanzas, entre otros.

Juegos simbólicos

Según el Ministerio de Educación (2010), el juego simbólico es un tipo de juego que tiene la virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicios de diversas dimensiones de la experiencia del niño al mismo tiempo.

El juego simbólico consiste en establecer la capacidad de transformar objetos para crear situaciones inmundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida. El juego simbólico de la imaginación requiere del conocimiento real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo real e irreal el niño puede decir “esto es juego”.

1.2.1.6. Los juegos pre deportivos

Gómez; Sanabria y Pinto (2014), definen a los juegos pre deportivos como aquellos juegos que requieren habilidades y destrezas propias de los deportes; como lanzamientos, golpes, recepciones, desplazamientos, y por ello gustan tanto a los niños y niñas. Además, su práctica es muy aconsejable pues prepara a los niños y niñas para practicar cualquier deporte y les dota de una serie de recursos físicos que les permite desenvolverse de una manera más efectiva en cualquiera de ellos, fundamentalmente en deportes que se juegan con un balón (fútbol, balonmano, baloncesto, voleibol).

Su práctica es recomendable como preparación para los niños que comienzan a aprender cualquier deporte, ya que les aporta una serie de recursos físicos y técnicos. Basándose en la definición se puede afirmar que los juegos pre deportivos se consideran como un puente o vehículo para llegar al desarrollo óptimo de

cualquier deporte, además los juegos pre deportivos hacen grandes aportes para una mejor asimilación en cuanto a reglas, fundamentos técnicos, fundamentos tácticos, habilidades motrices y capacidades condicionales propias del deporte elegido.

1.2.1.7. Juegos pre deportivos de fútbol en la escuela

De acuerdo con Gómez; Sanabria y Pinto (2014), el juego pre deportivo puede aplicarse en busca de un conocimiento global del deporte o para familiarizarse con él y también para mejorar algún aspecto técnico o táctico. En la aplicación de los juegos pre deportivo podemos establecer una progresión considerando tres fases:

1. Predisposición deportiva (6-8 años)
2. Preparación genérica pre deportiva (8 – 10 años)
3. Preparación específica pre deportiva (10-12 años)

Teniendo en cuenta la edad de la población a la que va dirigida la investigación, se enfatiza únicamente en la preparación específica pre deportiva (8-10 años) en la cual se obtiene un desarrollo en:

1. Iniciaciones deportivas.
2. Familiarización con situaciones similares al deporte.
3. Adquisición de habilidades y destrezas específicas.
4. Acatamiento de algunas reglas sencillas del deporte.

En suma, los juegos pre deportivos, permiten la evolución del contenido de aprendizaje social ya que mediante ellos se van adoptando progresivamente más reglas lo que hace que el jugador adopte nuevas destrezas, respete las normas establecidas y haga prevalecer los intereses del grupo por encima de los personales.

2.2.1.8. Clasificación de los juegos pre deportivos

Los juegos pre -deportivos como anticipación a la inducción a un deporte se pueden catalogar según las destrezas y desenvolvimientos que desarrollan. García (1987), distingue principalmente dos tipos:

- Juegos pre deportivos genéricos: Desenvolvimiento de destrezas comunes para distintos deportes.
- Juegos pre deportivos específicos: Desenvolvimiento de destrezas específicas para un solo deporte (citado en Gómez; Sanabria y Pinto, 2014).

2.2.1.9. Objetivos de los juegos pre deportivos

Según Gómez; Sanabria y Pinto (2014), los juegos deportivos buscan alcanzar siguientes objetivos:

a) Conceptual

- Aprender las normas e historia del juego deportivo seleccionado.
- Aprender las destrezas fundamentales para un buen desarrollo del juego.
- Conocer las estrategias del juego.

b) Procedimentales (Motrices)

- Desarrollar las habilidades físicas básicas de forma asociada a la práctica deportiva (físico, destreza, habilidad).
- Fomentar las habilidades motrices (coordinación dinámica general, coordinación viso-pédica, coordinación viso manual, equilibrio, percepción espacio- tiempo).
- Mejorar las habilidades de principio (lanzamiento, golpeo, recepción, carrera).
- Desarrollar los principios tácticos de los juegos deportivos.

c) Actitudinales

- Establecer y favorecer lazos de cooperación y oposición con los compañeros.
- Respetar las reglas del juego y el juego limpio.

2.2.1.10. Juegos pre deportivos de fútbol

El fútbol es un deporte que con el transcurrir de los años ha ido adquiriendo cada vez más importancia e interés por todo público en general, (niños, niñas, jóvenes, adultos y hasta personas de la tercera edad), al punto de considerarlo una actividad de suma importancia que tiene su desarrollo de forma natural, amena, lúdica y recreativa, pensando en el goce y la entretenimiento de quienes lo jueguen y quien los observen, además ha logrado constituir una de las grandes actitudes y necesidades en el desarrollo integral de niños y niñas. (Enzo-Valdés, 2005, p 12.)

Los juegos pre deportivos de fútbol constituyen una fase previa al acercamiento de un individuo a una actividad física competitiva, como lo son casi todos los deportes.

Los juegos pre deportivos de fútbol tienen una vinculación, más allá de la mera de realizar los movimientos aeróbicos en cada caso, se ponen en marcha los movimientos típicos de este deporte, ya sea del cuerpo o con una pelota u otro objeto.

Ejemplo de juegos pre deportivo de fútbol donde se ejecuta un complejo de habilidades.

Organización: Se forman los equipos en hileras detrás de una línea de salida. A varios metros de cada equipo se dibuja un círculo, dentro de este se colocará un balón de fútbol, varios metros más adelante se marca una línea de tiro.

Seguidamente se dibuja un blanco en la pared, también a una distancia determinada, el mismo estará pegado al piso. Desarrollo: A la señal del profesor el primer alumno de cada equipo corre hacia el círculo, conduce el balón con el pie hacia la línea de tiro, realiza un tiro al blanco y recupera el balón. En el regreso conduce el balón hasta el nivel de la línea de tiro y pasa el mismo con el pie al siguiente compañero de equipo y así sucesivamente. Gana el equipo que más puntos acumule. El equipo que termine primero obtiene 10 puntos, el 2do. Ocho puntos, el 3ro. Seis puntos, el 4to. Cuatro puntos y así sucesivamente. Se anotarán puntos adicionales por los tiros que den en el blanco. Como se aprecia, los objetivos declarados en el programa Educación Física en sexto grado están dirigidos a lograr la realización de habilidades deportivas y a la ejecución de habilidades combinadas, al desarrollo de la motricidad gruesa; es por ello que se haya considerado necesario expresar la siguiente reflexión: El programa le permite al niño un desarrollo gradual de las capacidades motrices, habilidades motrices deportivas y a la ejecución por iniciativa propia en su tiempo libre como resultado de la importancia que tiene para el mejoramiento de la salud, pero no brinda juegos pre deportivos de Voleibol que permiten desarrollar y consolidar habilidades motrices deportivas antecedentes para la posterior adquisición de otras más complejas.

2.2.1.11. Importancia de los juegos pre deportivos de fútbol

La tarea, que en la metodología propuesta es el juego, representa la estructura elemental del proceso de aprendizaje; los ejercicios permiten acceder a la motricidad de los niños y lograr su mejora, los practicantes aprenden cuando son ellos los que hacen las cosas, esta es la verdadera posibilidad que tenemos de llegar al niño y modificar su comportamiento, a cambiar sus esquemas motrices, cognitivos y condicionales.

En la segunda etapa escolar de los 10 a 12 años, es primordial fortalecer el deporte o una práctica deportiva como hábito de vida, en este caso se tomará como ejemplo la enseñanza del fútbol. Para Tenorio (2010), “el fútbol base no es el caldo de cultivo, de las futuras estrellas deportivas. Es, por el contrario, el juego y la ilusión de todos aquellos jóvenes que, en su inicio, se interesan por un medio que les permite madurar jugando”.

La idea es que mediante esos juegos una persona que no está del todo familiarizada con un deporte vaya incorporándose a su práctica. Particularmente en la educación física de los niños desempeñan un papel importante los juegos pre deportivos: es claro que a esa edad es sano que se ejerciten físicamente en el colegio, pero no necesitan en forma indispensable de la motivación que da la competencia, la idea que subyace es que tengan la posibilidad de hacer actividad física por una cuestión fundamentalmente lúdica y social.

1.2.1.12. Los juegos pre deportivos de fútbol y la iniciación deportiva

El juego pre deportivo de fútbol debe ser seleccionado y aplicado de acuerdo con las siguientes características de los niños y niñas.

a) La motivación

La motivación es un medio que moviliza, orienta y regula la acción de un individuo, con la finalidad de satisfacer sus carencias, generadas con el fin de estimular la actuación del mismo y alcanzar las metas. (Martínez, 2000).

b) La maduración

Por su parte, Ruiz (2015), cita a Condemarín (1978), manifiesta que la madurez implica un concepto amplio y globalizador que incluye múltiples estados de aprestamientos. Así, la madurez se genera en un proceso progresivo en los aspectos del conocimiento, del lenguaje, del cuerpo, intelectual, moral, social y emocional que caracterizan la vida del niño y de todo ser social.

- La edad: La madurez se alcanza con el paso del tiempo.
- Sexo: considerando que las hembras maduran más tempranamente que los varones.

c) La experiencia previa

Los conocimientos de los alumnos son bastante estables y resistentes al cambio por lo que muchas veces persisten a pesar de muchos años de instrucción científica. Se han identificado no sólo en niños y adolescentes (Carretero, 1985) sino también entre adultos, incluso entre universitarios y dentro de su área de especialidad (Pozo, 1987). A pesar de ser construcciones personales y poseer un significado idiosincrático son compartidas por personas de muy diversas características (edad, país de procedencia, formación, etc.), existen en general unas pocas tipologías en las que puede clasificarse la mayor parte de las concepciones alternativas en un área dada. Esta universalidad llega incluso a trascender el tiempo, y aparecen en algunos casos ideas similares en los alumnos actuales a las elaboradas por filósofos y científicos eminentes de tiempos pasados. Esta similitud histórica está siendo explotada como una fuente de sugerencias para la secuenciación y organización de los contenidos.

Morfin (2020), refiere que otro estudio publicado por el departamento de educación de los Estados Unidos (Eric Digest, 2001) también nos demuestra como nuestras experiencias previas influyen fuertemente en nuestro desempeño escolar, tal es el caso de los estudiantes latinos en escuelas de Estados Unidos. El estudio habla sobre cómo, a pesar de que los latinos están motivados y tienen altas aspiraciones educacionales, su desempeño escolar es muy bajo ya que se ve comprometido por diversos factores como: su bajo historial académico por haber asistido a escuelas de poca calidad o no haber participado en programas preescolares, el idioma, entre otros.

d) Las diferencias individuales

De acuerdo con Fierro (1992), se usa el concepto de personalidad para referirse a cualidades diferenciales, peculiares del individuo y relativamente estables en su conducta. Esta conducta es producida y generada por un sujeto activo, no sólo reactivo, en continuidad consigo mismo a lo largo del tiempo y con importantes procesos referidos tanto a sí mismo como al exterior, principalmente a otros sujetos humanos, con los que establece unas reglas de interacción pautadas en valores y actitudes.

La complejidad del sistema de la personalidad, junto con la complejidad de los procesos de aprendizaje, hace necesariamente complejas las relaciones entre una y otro.

1.2.2. El desarrollo motor

1.2.2.1. Conceptualización del desarrollo motor

Araya, Gatica, Pardo, Reyes, Santibáñez y Zamora (2019, p. 14), citan a Quiroz (2013: 09), precisan que el desarrollo motor estudia los cambios en las

competencias motrices humanas desde el nacimiento a la vejez, los factores que intervienen en estos cambios, así como la relación con otros ámbitos de las conductas.

Jiménez y Gamboa (2009), en su obra *Desarrollo Motor*, indica que, según Halverson (1971), aprender a moverse implica un desarrollo continuo de las capacidades de usar el cuerpo efectivamente, evidenciando un progresivo control y calidad en el movimiento. Go Tani (1989) corrobora esta idea señalando que el desarrollo de la capacidad de moverse implica hacerlo de diversas maneras, en situaciones esperadas e inesperadas y cada vez con mayor complejidad; aprender a moverse significa intentar, probar, experimentar, practicar, pensar y tomar decisiones frente a varias alternativas motrices a voluntad de nosotros mismos. Entonces, el desarrollo de esta capacidad motriz no se produce por generación espontánea; ella se apoya en las adquisiciones motrices anteriores, las cuales se van completando, modificando en estructuras más complejas y especializadas, a través de una práctica sistemáticamente organizada (Jiménez y Gamboa, 2009).

A medida que el cuerpo del niño va madurando, adquiere la capacidad de funcionar cada vez más complejo. Así, pues, juntamente con el crecimiento físico, tiene lugar a cambios motores, intelectuales, emocionales y sociales. Esto permite al niño avanzar, del estado de un ser incoordinado e impotente, en la dirección de un miembro más integrado e independiente de su mundo, a la edad de 5 o 6 años. Esto implica aprendizaje en materia de control de su cuerpo y de sí mismo, de las cosas y de la gente de su mundo: lo que son y para qué sirven, lo que la gente espera de él y lo que él hace para adaptarse a ellas. Aprende a comprender y hablar el lenguaje de esta persona, con objeto de encontrar su camino en el mundo de ellas. Aprende a atemperar sus propios sentimientos y deseos y a reconocer de los demás.

1.2.2.2. Importancia del desarrollo motor

Según Gutiérrez (2009) la psicomotricidad es fundamental en el desarrollo de los aspectos que influyen en la personalidad del niño como son el cognitivo, el afectivo, el social y el motor. Además, va ayudar a conseguir aprendizajes como lectoescritura, nociones topológicas o grafo motricidad entre otros. Mediante esta herramienta el niño va a conocer su cuerpo y a través de su cuerpo conocerá el mundo que le rodea. De ahí la importancia de realizar juegos, canciones y cuentos en edades tempranas.

Ahuja y Cols. (2011) es necesario aceptar que cada uno es diferente y único, como su cuerpo y sus potenciales. Como consecuencia nadie puede hacer exactamente lo mismo que otro. Si se utiliza la empatía se podrá reconocer en qué medida es cada uno diferente, acceder a lo que el otro siente y vivencia al realizar un movimiento, y compartir con él su experiencia, adentrarse en la realidad de otro, pero recordando que es posible hacerlo y seguir siendo uno mismo.

Por todo ello, como objetivo, se quiere resaltar la importancia que tiene que se trabaje la psicomotricidad en las primeras etapas de vida, hasta que el niño en la tercera infancia, 7-12 años, alcance un desarrollo motor adecuado y pueda desarrollar de manera más eficiente su motricidad en otros deportes. Se pretende hacer saber la relevancia que tiene trabajar la psicomotricidad en clases extraescolares ya que en el colegio no se dispone del tiempo necesario para completar los objetivos educativos.

1.2.2.3. Características generales del desarrollo motor

El desarrollo motor presenta las siguientes características generales, a saber:

Los cambios que presenta el ser humano, en el transcurso de su vida, respecto a su capacidad de moverse, son de naturaleza progresiva, organizada e interdependiente.

Desde el nacimiento, es posible visualizar etapas en su evolución: cada una de las cuales tiene la misma jerarquía o importancia como parte de toda la secuencia, pues encuentra su antecedente en las fases anteriores y su solución final, en las fases que le siguen o posteriores.

En cada etapa del desarrollo motor aparecen períodos críticos; es decir, existe un momento durante el cual el ser humano está preparado para alcanzar el logro motor, requiriéndose la intervención oportuna y sistemática de un ambiente favorable que actúa en concordancia con el factor neuronal maduraciones. De allí que no es posible señalar normas cronológicas en esta secuencia; la edad es sólo una referencia para analizar el momento esperado para que se manifiesten tales transformaciones.

El desarrollo motor tiene interdependencia con los dominios cognitivo y socio afectivo, en cada una de las etapas del desarrollo humano. Especial importancia reviste en la infancia, etapa fundante de este proceso de desarrollo de las potencialidades personales y creación de los hábitos de vida sana, donde la práctica de la actividad física es uno de los elementos esenciales para contrarrestar el sedentarismo existente en nuestro país.

Visualizar las líneas evolutivas directrices en la secuencia del desarrollo motor, que constituyen verdaderos lineamientos metodológicos que anticipan secuencias o jerarquías posibles de aprendizaje motor:

- Ley Céfalocaudal, es decir el desarrollo sigue la dirección desde la cabeza a los pies; en este sentido se controlan el propio cuerpo en situaciones de inestabilidad corporal desde el control segmentario, a la adopción de posiciones y luego en la exploración y desplazamiento en el espacio.
- Ley Próximodistal, es decir el control motor va desde el centro del cuerpo a los extremos, a partir del reflejo de prensión a la expresión motriz voluntaria del coger y soltar al recibir y lanzar.
- Ley de Diferenciación, es decir el desarrollo motor va desde la realización y control de formas globales de movimiento hacia formas segmentarias.

Es posible decir que la secuencia es la misma para todos los seres humanos; en cambio, su velocidad varía, dependiendo ésta más bien de las experiencias y de las diferencias individuales. El orden sería dependiente del factor maduracional (Kay, 1969, citado en Ruiz, 2016, p. 119).

Se puede señalar, por otro lado, que se evidencia en esta secuencia del desarrollo motor, cambios en una dirección de mayor control motor.

Al respecto, William (1973) presenta tres aspectos del desarrollo sensorio-perceptivo que guarda relación con el control motor: (citado en Ruiz, 2016, p. 119).

- Hay cambios en el dominio sensorial de lo táctil-kinestésico hacia lo visual, sistema que dará mayor información respecto al medio ambiente.

- Existe luego, una mayor integración de las informaciones originadas por los distintos sentidos.
- Se alcanza una mayor discriminación de las informaciones originadas por cada sistema.

Tani y sus colaboradores (s/f.) , identifican tres tendencias en el desarrollo motor, las cuales actúan en interdependencia: (citado en Ruiz, 2016, p. 119).

- El niño tiende a adquirir y refinar múltiples formas de movimiento (consistencia).
- El niño tiende a utilizar los movimientos adquiridos en una variedad de situaciones (constancia).
- El niño podrá resolver, en la medida que evoluciona en su desarrollo motor, un mismo problema a través de distintas formas (equivalencia).
- Estas tres tendencias del desarrollo motor, llevan a tener en cuenta que práctica la pedagógica en función de la educación del movimiento, debe construirse sobre la base de desafíos motores en un contexto de variabilidad, considerando tanto las diferentes posibilidades de movimiento que hay y su ejercitación, así como las condiciones variadas en que tales posibilidades deben practicarse, especialmente durante la infancia.

1.2.2.4. Tipos de desarrollo motor

El desarrollo motor asume los siguientes tipos:

- a) Desarrollo Motor grueso

La motora gruesa hace referencia a las habilidades que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos del cuerpo del modo que, puede, poco a poco, mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco y extremidades para sentarse, gatear, ponerse de pie, y desplazarse con facilidad caminando y corriendo (Belkis, 2007).

b) Desarrollo motor fino

Por su parte la motora fina corresponde al control de los movimientos finos (pequeños, precisos), como por ejemplo señalar de manera precisa un objeto pequeño con un dedo en lugar de mover un brazo hacia el área en general. “abarca las destrezas que el niño va adquiriendo progresivamente en el uso de sus manos, para tomar objetos, sostenerlas y manipularlos en forma cada vez más precisa”.

El desarrollo de la motricidad fina es el proceso de refinamiento del control de la motricidad gruesa, y se desarrolla después de esta, es una destreza que resulta de la maduración del sistema neurológico. Las destrezas de la motricidad fina se desarrollan a través del tiempo, de la experiencia y del conocimiento, recordando que las habilidades y destrezas no se dan de la noche a la mañana, si no que requieren de tiempo y de una gran riqueza de actividades que les permitan adquirirlas.

En resumen, es importante retomar como lo menciona Hurlock (1988), que el desarrollo motor beneficia a los infantes de edad preescolar, en los siguientes aspectos:

- Salud: una buena salud es vital para el desarrollo y la felicidad, por ello la importancia de que el niño realice ejercicios durante su vida.

- Independencia: produce en el niño auto confianza y felicidad, por efectuar las cosas por sí mismo, y desenvolverse con soltura.
- Auto entretenimiento: el control motor le permite realizar actividades significativas por sí solas, sin necesitar un compañero.
- Socialización: le es posible desenvolverse en el medio sociocultural en el que se desarrolla.

1.3. Definición de términos básicos

Desarrollo motor: Es el área que estudia los cambios en las competencias motrices humanas desde el nacimiento hasta vejez, los factores que intervienen en estos cambios, así como la relación con otros ámbitos de la conducta.

Programa de juegos pre deportivo: Los juegos pre deportivos de fútbol constituyen una fase previa al acercamiento de un individuo a una actividad física competitiva.

CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.1. Formulación de la hipótesis.

2.1.2. Hipótesis general

El programa de juegos pre deportivo de futbol, mejora significativamente el desarrollo motor en los niños de tercer grado de primaria en la I.E.P.S.M. N° 60024 San Juan Bautista 2016.

2.1.3. Hipótesis específicas

- a. Los puntajes obtenidos en la prueba de desarrollo motor por los estudiantes del grupo experimental y control antes de la aplicación del programa de juegos deportivos de fútbol son similares.
- b. Los puntajes obtenidos en la prueba de desarrollo motor del grupo experimental después de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol y los del grupo control a quienes no se les aplicó el programa, no son iguales.
- c. Los puntajes obtenidos en la prueba de desarrollo motor antes y después de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol en estudiantes del grupo experimental a quienes se les aplicó el programa de juegos pre deportivos de fútbol y a los del grupo control a quienes no se les aplicó, son diferentes.

2.2. Variables y su operacionalización.

Variable independiente (X): Programa de juegos pre deportivos de fútbol.

Variable Dependiente (Y): Desarrollo motor.

Definición conceptual de variables

Programa de juegos pre deportivos de fútbol: Los juegos pre deportivos de futbol constituyen una fase previa al acercamiento de un individuo a una actividad física competitiva. (Enzo-Valdés, 2005, p 12.)

Desarrollo motor: El desarrollo motor podemos definirlo como el área que estudia los cambios en las competencias motrices humanas desde el nacimiento hasta la vejez, los factores que intervienen en estos cambios, así como la relación con otros ámbitos de la conducta. (Quiroz, 2003, p.9, citado en Araya et al, 2019, p. 14).

Definición operacional de variables

Programa de juegos pre deportivos de fútbol: consiste en la selección y administración de los juegos pre deportivos de futbol que permitirá el acercamiento previo del estudiante a la actividad física competitiva.

Desarrollo motor: Está referido al estudio de los cambios en las competencias motrices del estudiante desde el nacimiento hasta su ingreso al programa de juegos pre deportivos de fútbol. Para su evaluación se utilizó las siguientes categorías:

- Alto (30 - 44).
- Medio (15 - 29).
- Bajo (1 - 14)

Operacionalización de variables desarrollo motor

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Resultado final	Instrumento
Variable Independiente X: Programa de juegos pre deportivos	Perceptivo – motriz Cognitivo – motriz	Cualidades físicas básicas: resistencia, fuerza, flexibilidad, velocidad.			Encuesta - Cuestionario de preguntas
	Coordinativa– motriz	Cualidades motrices: Coordinación dinámica general, coordinación viso pédica, coordinación viso manual, equilibrio, percepción espacio- tiempo.			
	Técnicas metodológicas.	Habilidades básicas: Lanzamiento, golpeo, recepción, carrera. Principios tácticos: juegos deportivos: Cooperación y oposición con los compañeros. Respetar las reglas del juego.			
Variable Dependiente Y: Desarrollo motor	Buena utilización de los ejes corporales.	- Caminar.	1, 2, 3, 4	Puntaje para la medición: - Logró - No Logró Puntaje para la evaluación: - Alto (30 - 44). - Medio (15 - 29). - Bajo (1 - 14).	Prueba de aptitud física – test motriz.
	Utilización de distancias, niveles y direcciones.	- Correr. - Saltar.	5, 6, 7, 8, 9, 10. 11, 12, 13, 14, 15, 16.		
	Manejo del movimiento con el objeto.	- Lanzar. - Recepción. - Patear. - Conducción	17, 18, 19, 20, 21, 22, 23. 24, 25, 26, 27. 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35. 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44		

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño.

3.1.1. Tipo de investigación

El presente estudio es una investigación explicativa, en la medida que tiene como propósito explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta, o por qué se relacionan dos o más variables. (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

El presente estudio fue de tipo experimental, en el sentido que se manipuló la variable independiente del estudio (Programa de juegos pre deportivos de fútbol) para verificar su influencia en la variable dependiente (Desarrollo motor).

3.1.2. Diseño de investigación

De acuerdo al problema y a los objetivos planteados, se aplicó el diseño cuasi experimental, con pre y post – test, con dos grupos (Experimental y control). (Hernández y otros, 2014).

El diagrama de este diseño es el siguiente:

G1 01 X 02

G2 03 – 04

Dónde:

G1: Grupo experimental

G2: Grupo control

O₁: Es la observación a llevar a cabo en el grupo experimental Pre-Test.

O₂: Es la observación a llevar a cabo en el grupo experimental (Post - Test).

O₃: Es la observación a llevar a cabo en el grupo control Pre -Test.

O₄ = Es la observación a llevar a cabo en el grupo control (Post -Test).

X = Aplicación del Programa de juegos pre deportivos de fútbol.

3.2. Diseño muestral.

3.2.1. Población

La población estuvo conformada por todos los estudiantes de tercer grado de primaria de la I.E.P.S.M. N° 60024 San Juan Bautista 2016, distrito de San Juan Bautista, que hacen una totalidad de 119 estudiantes del género masculino y femenino, matriculados en el año escolar 2016.

Distribución de estudiantes de tercer grado de Primaria por secciones de la I.E.P.S.M. N° 60024 San Juan Bautista, distrito de San Juan Bautista – año escolar 2016.

N°	Grado y sección	F	M	Total, de estudiantes
1	Tercero "A"	17	13	30
2	Tercero "B"	12	18	30
3	Tercero "C"	16	14	30
4	Tercero "D"	15	14	29
Total			59	119

Fuente: Nóminas de Matrícula – 2016.

3.2.2. Muestreo

Probabilístico

Es un método de muestreo que se refiere al estudio o al análisis de grupos pequeños de una población, que se utiliza de forma aleatoria.

Muestra

La muestra estará representada por dos grupos:

- Grupo Experimental: 45 estudiantes de las secciones A y B.
- Grupo Control: 45 estudiantes de las secciones C y D.

Tamaño de muestra

El tamaño de la muestra fue calculado mediante la fórmula para muestras finitas.

La muestra fue estratificada proporcional al número total de estudiantes por sección de estudios y se aplicó la fórmula de afijación proporcional, para saber cuánto es el aporte de cada estrato a la muestra total del estudio. La fórmula es la siguiente:

Dónde:

$$n = \frac{NZ^2 (p) (q)}{(E)^2 N + Z^2 p q}$$

n = ¿?

N = Número total de las muestras

Z = 1.96 (95 % Nivel de confianza)

P = Probabilidad de ocurrencia del evento (0.50)

q = Complemento de p (0.50)

E = Error 5 % (0.05)

Reemplazando los datos se determinó el tamaño de la muestra de los estudiantes:

$$n = \frac{(119) (1.96)^2(0.50) (0.50)}{(0.05)^2(119) + (1.96)^2(0.50) (0.50)}$$

$$n = \frac{114.2876}{(0.0025) (119) + (3.8416) (0.25)}$$

$$n = \frac{114.2876}{0.2975 + 0.9604} = \frac{114.2876}{1.2579} = 90.8$$

n = 90 estudiantes.

Método de Muestreo

La selección de los sujetos de investigación se realizó mediante el método de muestreo estratificado por afijación proporcional.

Tenemos que la población es de 119 estudiantes de las 04 secciones de tercer grado de Primaria de I.E.P.S.M. N° 60024 San Juan Bautista, distrito de San Juan Bautista – año escolar 2016, y que el tamaño de la muestra es de 90 estudiantes. La fracción para cada estrato fh es:

$$fh = \frac{90}{119} = 0.7563$$

**Distribución proporcional de la muestra de la I.E.P.S.M. N° 60024,
distrito de San Juan Bautista – año escolar 2016.**

N°	Grado y sección	Total, Población (fh)= 0.7563 Nh (fh) = nh	Muestra (nh)
1	Tercero “A”	30	23
2	Tercero “B”	30	23
3	Tercero “C”	30	23
4	Tercero “D”	29	21
Total		N=119	N=90

Fuente: Nóminas de Matrícula – 2016.

Finalmente, para efectos de administración de los instrumentos de recolección de datos, los 90 estudiantes fueron elegidos mediante los siguientes criterios de inclusión y exclusión.

Criterios de Inclusión:

- Ser estudiante del tercer grado de primaria, matriculado en el año escolar 2016 en la I.E.P.S.M. N° 60024 San Juan Bautista.
- Aceptar libre y voluntariamente participar en la investigación, previa consulta y consentimiento informado.
- Participar en las actividades del programa en más de 70%.

Criterios de Exclusión:

- Ser estudiante de otro grado de estudio del nivel primaria, matriculado en el año escolar 2016 en la I.E.P.S.M. N° 60024.
- No aceptar libre y voluntariamente participar en la investigación, previa consulta y consentimiento informado.
- Inasistencia a las actividades del programa en más de 30%.

3.3. Procedimientos de recolección de datos.

Para el procedimiento de recolección de datos de la presente investigación se considera el siguiente procedimiento:

- Selección de la muestra de estudio.
- Coordinación con la dirección de la institución educativa para obtener la autorización de ejecución de la investigación.
- Administración del consentimiento informado a los sujetos de la muestra de estudio y padres de familia.
- Administración de la prueba de entrada (Pre – Test) a los sujetos de la muestra de estudio.
- Aplicación de los juegos pre deportivos en los sujetos de la muestra de estudio.
- Administración de la prueba de salida (Post – Test) a los sujetos de la muestra de estudio.

Técnicas de recolección de datos

De acuerdo con Hurtado de Barrera (2008), las técnicas se refieren al cómo recoger la información, mientras que los instrumentos constituyen las herramientas. Las técnicas de recolección de información se seleccionan con base en el tipo de indicio a través del cual se manifiesta el evento de estudio. Algunos indicios se pueden observar, otros hay que preguntarlos, y otros más están registrados en documentos. Cada técnica tiene sus propios instrumentos.

En la presente investigación, se utilizará la técnica de la Encuesta. La encuesta y la prueba de Aptitud Física. Implica preguntar a las unidades de estudio o a las fuentes para obtener la información. Las preguntas son estructuradas, pre-codificadas y están establecidas de antemano. Algunos instrumentos de la técnica de encuesta son los cuestionarios y las escalas, la prueba de Aptitud Física consiste en unas series de actividades de acuerdo a las edades de los niños. (Hurtado de Barrera, 2008).

Instrumentos:

Para recoger información previa y referencial de la variable independiente: Juegos predeportivos, se utilizó un cuestionario de preguntas.

Y para recoger los datos sobre la variable dependiente: Desarrollo motor, se utilizó un test de desarrollo motrices: denominado Test de desarrollo motor, cuya Ficha Técnica, es la siguiente:

- Nombre de la prueba: Test de desarrollo motor.
- Administración: Colectiva, pudiendo también aplicarse en forma Individual.
- Duración: Variable (promedio 25 minutos).

- Aplicación: Escolares desde 3ro. de primaria hasta 2do. de Secundaria.
- Número de ítems: 44.
 - Normas: Según niveles cualitativos al transformar el puntaje total.

Estos instrumentos fueron validados mediante la Prueba Piloto y el coeficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach, obteniéndose un 87%, calificado como confiabilidad alta (Ver anexo 3).

3.4. Procesamiento y análisis de datos.

Procesamiento de datos

El procesamiento de la información se realizó de manera automática mediante la hoja de cálculo Excel y el programa estadístico SPSS, versión 25.

Análisis de datos

Para el análisis numérico se emplearon medidas de resumen (frecuencias y porcentajes), medidas de tendencia central (promedio aritmético, desviación típica). Para el análisis inferencial (Prueba de hipótesis) se utilizó la prueba estadística *t de Student* que es la prueba indicada cuando las variables son independientes, con un nivel de confianza del 95%, con un nivel de error significancia α 0.05, $p = 0.00$, ($p < .05$). Los resultados son presentados en tablas y gráficos para facilitar su análisis e interpretación correspondiente.

3.5. Aspectos éticos.

La presente investigación se realizó teniendo en cuenta el respeto irrestricto a los derechos fundamentales de las personas, particularmente en lo concerniente al derecho a la reserva de la identidad de las personas, a la buena imagen personal y a

la confidencialidad de la información; por lo que los datos fueron reportados de manera anónima y sólo con fines estadísticos de la investigación. Así mismo, se respetará el derecho de autor citando la fuente o referencia correspondiente y verificable, evitando la apropiación de ideas (total o parcial) o el plagio de textos (literal o parcial).

CAPÍTULO IV: RESULTADOS.

4.1. Resultados antes de la aplicación del Programa de juegos pre deportivos de fútbol para el desarrollo motor en estudiantes de tercer grado de primaria I.E.P.S.M. N° 60024, distrito de San Juan Bautista – año escolar 2016.

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos en el nivel de desarrollo motor en los estudiantes de tercer Grado de Primaria de la I.E.P.S.M. N° 60024, distrito de San Juan Bautista – año escolar 2016, antes de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol, se infiere que, en el caso de los estudiantes del grupo experimental, el 40% (18) presentaron un nivel medio (de 15 a 29) y el 60% (27) obtuvo un nivel bajo (de 1 a 14), no hubo estudiante con nivel alto (de 30 a 44) en el desarrollo motor.

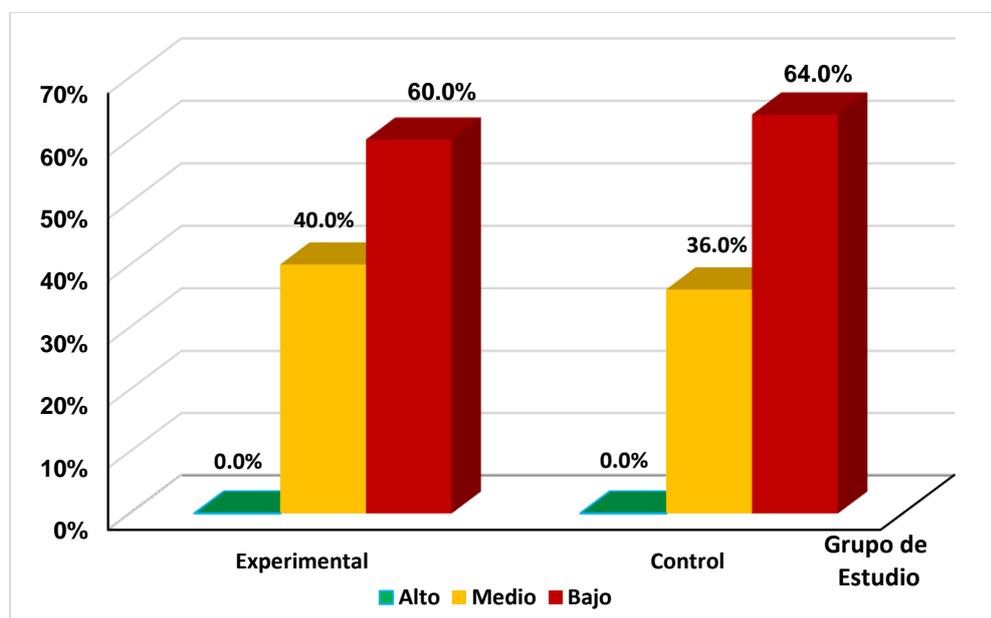
Por su parte, en los estudiantes del grupo control se presenta similar distribución en el nivel de desarrollo motor, quienes reportaron los siguientes resultados: un 36,0% (16) de estudiantes obtuvo un nivel medio (de 15 a 29) y el 64,0% (29) un nivel Bajo (de 1 a 14) en el nivel de desarrollo motor, respectivamente.

Asimismo, se aprecia que los promedios y desviaciones estándar alcanzados en las calificaciones de los estudiantes del grupo experimental frente al grupo de control son cuantitativamente cercanos, $12,77 \pm 2,742$ para el grupo experimental promedio que se ubica en el nivel Bajo (de 1 a 14) en el nivel de desarrollo motor, y para el grupo control de $12,65 \pm 2,728$ promedio que también los ubica en el nivel Bajo (de 1 a 14) en el nivel de desarrollo motor al igual que los estudiantes del grupo experimental. (Tabla 03 y Gráfico N° 01).

Tabla 01: Nivel de desarrollo motor en estudiantes de tercer Grado de primaria, antes de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol, de la I.E.P.S.M. N° 60024, distrito de San Juan Bautista – año escolar 2016.

Nivel de desarrollo motor	Grupo de Estudio			
	Experimental		Control	
	N°	%	N°	%
Alto (De 30 a 44)	0	0,0	0	0,0
Medio (De 15 a 29)	18	40,0	16	36,0
Bajo (De 1 a 14)	27	60,0	29	64,0
Total	45	100.0	45	100.0
$\bar{x} \pm \sigma$	12,77 \pm 2.742		12,65 \pm 2.728	

Gráfico 01: Nivel de desarrollo motor en estudiantes de tercer Grado de primaria, antes de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol, de la Institución Educativa Primaria Secundaria Menores N° 60024, distrito de San Juan Bautista – año escolar 2016.



Fuente: Tabla N° 03

4.2. Resultados después de la aplicación del Programa de juegos pre deportivos de fútbol para mejorar el desarrollo motor en estudiantes de tercer Grado de

primaria de la I.E.P.S.M. N° 60024, distrito de San Juan Bautista – año escolar 2016.

Los resultados de la administración de la prueba de desarrollo motor en estudiantes de tercer Grado de Primaria de la I.E.P.S.M. N° 60024 San Juan Bautista 2016, después de la aplicación del Programa de juegos pre deportivos de fútbol al grupo experimental, se concluye que, el 66,0% (30) de los estudiantes obtuvieron un nivel Alto (de 30 a 44) y el 34,0% (15) de ellos obtuvo un nivel Medio (de 15 a 29), no hubo estudiante con nivel Bajo (de 1 a 14) de desarrollo motor.

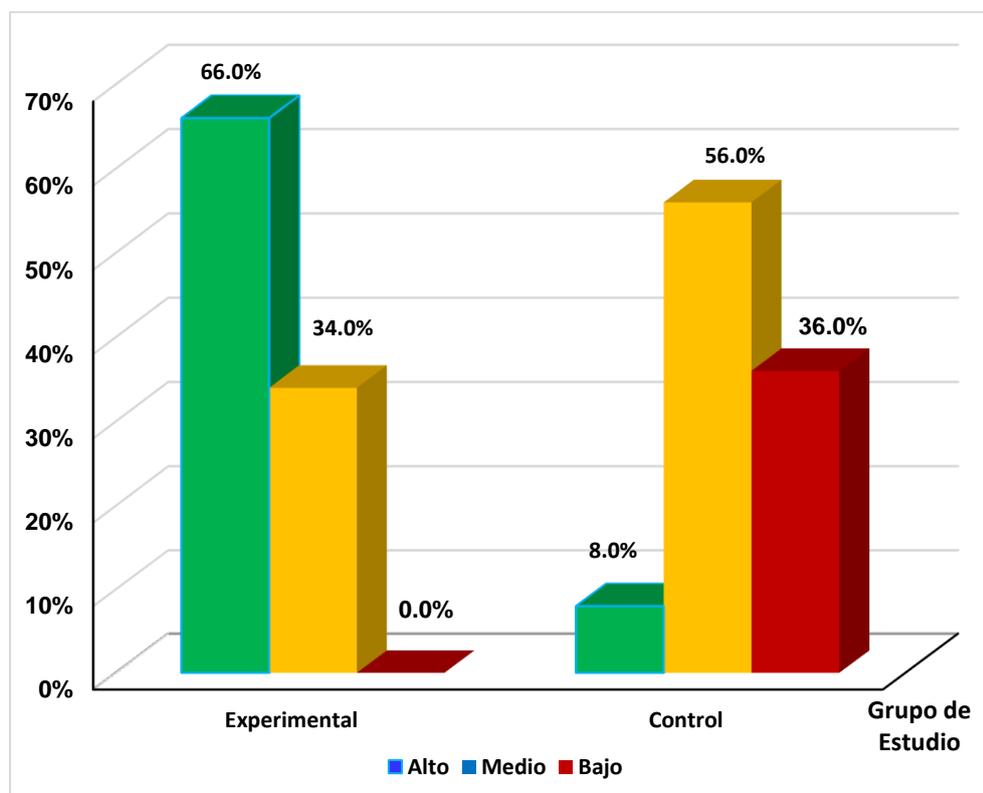
De otra parte, en los estudiantes del grupo de control a quienes no se les aplicó el Programa de juegos pre deportivos de fútbol, el 8,0% (4) estudiantes alcanzaron el nivel Alto (de 30 a 44); el 56,0% (25) de los estudiantes obtuvo un nivel Medio (de 15 a 29); mientras que el 36,0% (16) estudiantes obtuvieron un nivel Bajo (de 1 a 14) de desarrollo motor, respectivamente.

De igual modo, se puede observar que los promedios de desarrollo motor de los estudiantes del grupo experimental frente a los del grupo control son notoriamente mayores, mientras que las desviaciones estándar son similares, $32,18 \pm 6,218$ para los del grupo experimental y de $12,00 \pm 5,979$ para el grupo control. (Tabla 04 y Gráfico N° 02).

Tabla 02: Nivel de desarrollo motor en estudiantes de tercer Grado de primaria, después de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol, de la I.E.P.S.M. N°60024, distrito de San Juan Bautista – año escolar 2016.

Nivel de desarrollo motor	Grupo de Estudio			
	Experimental		Control	
	Nº	%	Nº	%
Alto (De 30 a 44)	30	66,0	4	8,0
Medio (De 15 a 29)	15	34,0	25	56,0
Bajo (De 1 a 14)	0	0,0	16	36,0
Total	45	100,0	45	100,0
$\bar{x} \pm \sigma$	32,18 \pm 6,218		12,00 \pm 5,979	

Gráfico 02: Nivel de desarrollo motor en estudiantes de tercer Grado de Primaria, después de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol, de la I.E.P.S.M. N° 60024, distrito de San Juan Bautista – año escolar 2016.



Fuente: Tabla N° 04

4.3. Análisis inferencial

4.3.1. Pruebas de la normalidad

El empleo de las pruebas de la normalidad se realizó con el propósito de determinar si los puntajes sobre el nivel de desarrollo motor en estudiantes de tercer Grado de Primaria, de la I.E.P.S.M. N° 60024 San Juan Bautista, distrito de San Juan Bautista – año escolar 2016, tanto del grupo experimental (a quienes se les aplicó el Programa de juegos pre deportivos de fútbol) y a los del grupo control (quienes continuaron con la metodología tradicional), así como la diferencia de los puntajes antes y después de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol mencionado provienen o siguen la ley de distribución normal principal requisito para utilizar la prueba paramétrica de comparación o diferencia de promedios de 2 poblaciones independientes.

Tabla 03: Pruebas de normalidad para los puntajes de desarrollo motor, antes y después de la aplicación del Programa de juegos pre deportivos de fútbol.

Puntajes de desarrollo motor antes y después de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol	Grupo de estudio	<i>Kolmogorov-Smirnov</i> (K-S)	
		Estadístico	Sig. Bilateral
Antes de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol.	Experimental	0,167	0,069
	Control	0,125	0,200
Después de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol.	Experimental	0,152	0,152
	Control	0,928	0,075
Diferencia de antes y después de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol.	Experimental	0,097	0,200
	Control	0,108	0,200

Al aplicar la prueba Z de Kolmogorov-Smirnov de normalidad a los puntajes de competencias investigativas obtenidos a través de la aplicación de una prueba sobre nivel de desarrollo motor (Tabla 05), en los que se evalúa los estadísticos Z-KS de Kolmogorov-Smirnov, antes de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol se obtuvo, para el grupo control de $Z\text{-KS} = 0,125$; para el grupo experimental $Z\text{-KS} = 0,167$; después de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol los valores fueron; para el grupo control $Z\text{-KS} = 0,928$, para el grupo experimental de $Z\text{-KS} = 0,152$. Respecto, a las diferencias de los puntajes en el antes y después de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol en ambos grupos fue de $Z\text{-KS} = 0,108$ para el grupo control y de $Z\text{-KS} = 0,097$ para el grupo experimental, con respecto a las significancias bilaterales (p) encontradas fueron de: 0,200; 0,069; 0,075; 0,152; 0,200 y de 0,200 todas ellas mayores del 5% ($p > 0.05$), lo que indica que los puntajes obtenidos en desarrollo motor, antes y después de aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol provienen de poblaciones con distribución normal.

4.3.2. Análisis del pre test

Hipótesis referida al puntaje de desarrollo motor antes de la aplicación del Programa de juegos pre deportivos

Hipótesis nula:

Los puntajes obtenidos en la prueba de desarrollo motor por los estudiantes del grupo experimental y control antes de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol son similares.

Hipótesis alterna:

Los puntajes obtenidos en la prueba de desarrollo motor por los estudiantes del grupo experimental y control antes de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol no son iguales.

Nivel de significancia: 0.05

Regla de decisión: Se rechaza la hipótesis nula si el valor de significancia obtenido es menor de 0,05 ($p < 0,05$), caso contrario se acepta.

Para la prueba de hipótesis planteadas se utilizó el programa estadístico SPSS, versión 25 y la prueba estadística *t de Student* para muestras independientes (Tabla 06). Previamente se realizó el contraste de la igualdad de varianzas con la prueba de Levene, con su estadístico F de Fisher.

Los resultados muestran que las varianzas de los puntajes de desarrollo motor en los grupos experimental vs grupo control antes de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol son homogéneas siendo la significancia mayor al 5% ($p > 0.05$). ($F_{\text{calculado}} = 0,240$; significancia $p = 0,628$). Se cumple con el requisito de homogeneidad de varianzas en muestras independientes.

Al aplicar la prueba t de Student para comparación de promedios en muestras independientes antes de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol, se determina que no existen diferencias significativas entre los puntajes obtenidos por el grupo experimental y de control, con valor de significancia de, $p = 0,949$ ($p > 0,05$), y valor $t_{\text{calculado}} = 0,500$ y significancia bilateral $p = 0,619$. (Tabla

06). Demostrándose que no existe diferencia significativa entre el nivel de desarrollo motor el grupo control y experimental antes de aplicar el programa de juegos pre deportivos de fútbol.

Tabla 04: Prueba de muestras independientes en la comparación en el desarrollo motor antes de la aplicación del Programa de juegos pre deportivos de fútbol.

Puntajes en el desarrollo motor antes de la aplicación del Programa de juegos pre deportivos de fútbol.	Prueba de Levene para la comparación de varianzas		Prueba t para la comparación de medias		
	F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)
Experimental Vs Control antes	0,240	0,628	0,500	48	0,619

4.3.3. Análisis del post test

Hipótesis referida al puntaje de desarrollo motor, después de la aplicación del Programa de juegos pre deportivos de fútbol.

Hipótesis nula:

Los puntajes obtenidos en la prueba de desarrollo motor del grupo experimental después de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol y los del grupo control a quienes no se les aplicó el programa, son iguales.

Hipótesis alterna:

Los puntajes obtenidos en la prueba de desarrollo motor del grupo experimental después de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol y los del grupo control a quienes no se les aplicó el programa, no son iguales.

Nivel de significancia: 0.05

Regla de decisión: Se rechaza la hipótesis nula si el valor de significancia obtenido es menor de 0,05 ($p < 0,05$), caso contrario se acepta la hipótesis nula.

Al igual que antes de aplicar el programa de juegos pre deportivos de fútbol, en el contraste de las hipótesis planteadas se desarrolló con el programa estadístico SPSS, y la prueba estadística para muestras independientes *t de Student* (Tabla 05), no sin antes cumplir con prueba de igualdad de varianzas de Levene, con su correspondiente estadístico F de Fisher.

Los hallazgos demuestran que las varianzas de los puntajes de desarrollo motor en los grupos experimental a quienes se les aplicó el programa de juegos pre deportivos de fútbol y los del control a quienes no se les administró el programa, resultaron con significancias mayores al 5% ($p > 0.05$). ($F_{\text{calculado}} = 0,020$; significancia $p = 0,887$)

Luego de haber realizado el contraste de igualdad de medias en poblaciones normales e independientes se utilizó la prueba *t de Student*, cuyos resultados permitieron determinar que existe diferencia significativa ($p < 0,05$) a favor del grupo experimental cuyos valores encontrados fueron de, valor $t_{\text{calculado}} = 5,936$ y la significancia $p = 0,000$ (Tabla 07). Demostrándose que existe diferencia significativa en el nivel de desarrollo motor entre el grupo experimental y control, después de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol.

Tabla 05: Prueba de muestras independientes en la comparación en el desarrollo motor después de la aplicación del Programa de juegos pre deportivos de fútbol.

Puntajes en la comparación de desarrollo motor, después de la aplicación del Programa de juegos pre deportivos de fútbol.	Prueba de Levene para la comparación de varianzas		Prueba t para la comparación de medias		
	F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)
Experimental Vs Control antes	0,020	0,887	5,936	48	0,000

Análisis de la comparación de la diferencia del nivel de desarrollo motor en el pre y post test del grupo experimental y control

Hipótesis referida a la diferencia del puntaje de desarrollo motor antes después de la aplicación del Programa de juegos pre deportivos de fútbol.

Hipótesis nula:

La diferencia de puntajes obtenidos en la prueba de desarrollo motor antes y después de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol a los estudiantes del grupo experimental a quienes se les aplicó el programa educativo y a los del grupo control a quienes no se les aplicó, son iguales.

Hipótesis alterna:

Los puntajes obtenidos en la prueba de desarrollo motor antes y después de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol en estudiantes del grupo experimental a quienes se les aplicó el programa de juegos pre deportivos de fútbol y a los del grupo control a quienes no se les aplicó, son diferentes.

Nivel de significancia: 0.05

Regla de decisión: Se rechaza la hipótesis nula si el valor de significancia obtenido es menor de 0,05 ($p < 0,05$), caso contrario se le acepta.

En la comprobación de las hipótesis planteadas se utilizó el programa estadístico SPSS, la prueba estadística para muestras independientes *t* de Student (Tabla 08) y la prueba de Levene para la igualdad de varianzas y su estadístico *F* de Fisher.

La contrastación demuestra que las varianzas de la diferencia de los puntajes de desarrollo motor en los grupos experimental a quienes se les aplicó el respectivo programa de juegos pre deportivos de fútbol y a los del control, a quienes no se les administró dicho programa, resultaron con significancias mayores al 5% ($p > 0.05$). ($F_{\text{calculado}} = 0,128$; significancia $p = 0,722$).

En la prueba de igualdad de medias en poblaciones normales e independientes con la prueba *t de Student* se determinó los resultados de $t_{\text{calculado}} = 6,121$ y la significancia $p = 0,000$ ($p < 0,05$) a favor del grupo experimental, demostrándose que existe diferencia significativa entre el nivel de desarrollo motor a favor del grupo experimental como efecto de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol. (Tabla 08).

Tabla 06: Prueba de muestras independientes en la diferencia de desarrollo motor antes y después de la aplicación del Programa de juegos pre deportivos de fútbol.

Puntajes de diferencia en competencias investigativas antes y después de aplicación del Programa de juegos pre deportivos	Prueba de Levene de comparación de varianzas		Prueba <i>t</i> para la comparación de medias		
	F	Sig.	<i>t</i>	gl	Sig. (bilateral)
Experimental Vs Control antes	0,128	0,722	6,121	48	0,000

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN.

El objetivo de la presente investigación fue comprobar la efectividad de un programa de juegos pre deportivo de futbol en el desarrollo motor en los niños de tercer grado de primaria en la I.E.P.S.M. N° 60024, distrito de San Juan Bautista 2016.

Los resultados muestran que las varianzas de los puntajes de desarrollo motor en los grupos experimental vs grupo control, antes de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol son homogéneas siendo la significancia mayor al 5% ($p > 0.05$). ($F_{\text{calculado}} = 0,240$; significancia $p = 0,628$). Se cumple con el requisito de homogeneidad de varianzas en muestras independientes. Al aplicar la *prueba t de Student* para comparación de promedios en muestras independientes, antes de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol, se determina que no existen diferencias significativas entre los puntajes obtenidos por el grupo experimental y de control, con valor de significancia de, $p = 0,949$ ($p > 0,05$), y valor $t_{\text{calculado}} = 0,500$ y significancia bilateral $p = 0,619$. Demostrándose que no existe diferencia significativa entre el nivel de desarrollo motor entre el grupo control y experimental antes de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol. Estos datos evidencian que ambos grupos son homogéneos en cuanto a los puntajes promedios de desarrollo motor, tanto en el grupo experimental como el grupo control.

Los hallazgos demuestran que las varianzas de los puntajes de desarrollo motor en los grupos experimental a quienes se les aplicó el programa de juegos pre deportivos de fútbol y los del control a quienes no se les administró el programa, resultaron

con significancias mayores al 5% ($p > 0.05$). ($F_{\text{calculado}} = 0,020$; significancia $p = 0,887$).

Luego de haber realizado el contraste de igualdad de medias en poblaciones normales e independientes se utilizó la *prueba t de Student*, cuyos resultados permitieron determinar que existe diferencia significativa ($p < 0,05$) a favor del grupo experimental cuyos valores encontrados fueron de, valor $t_{\text{calculado}} = 5,936$ y la significancia $p = 0,000$. Demostrándose que existe diferencia significativa en el nivel de desarrollo motor entre el grupo experimental y control, después de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol.

La contrastación demuestra que las varianzas de la diferencia de los puntajes de desarrollo motor en los grupos experimental a quienes se les aplicó el respectivo programa de juegos pre deportivos de fútbol y a los del control, a quienes no se les administró dicho programa, resultaron con significancias mayores al 5% ($p > 0.05$). ($F_{\text{calculado}} = 0,128$; significancia $p = 0,722$). En la prueba de igualdad de medias en poblaciones normales e independientes con la prueba *t de Student* se determinó los resultados de $t_{\text{calculado}} = 6,121$ y la significancia $p = 0,000$ ($p < 0,05$) a favor del grupo experimental, demostrándose que existe diferencia significativa en el nivel de desarrollo motor entre el grupo experimental y el grupo control, a favor del grupo experimental como efecto de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol.

Estos resultados obtenidos en la presente investigación, son corroborados por los hallazgos encontrados por Vásquez; Moreno y Saldaña (2006), quienes llegaron a la conclusión de que la aplicación del juego como estrategia psicomotriz permite que los niños y niñas desarrollen significativamente sus habilidades motoras, ya que

por sí el juego es un medio esencial de organización, desarrollo de afirmación de la personalidad.

Los resultados obtenidos por la investigación realizada en la República Bolivariana de Venezuela por Toledo (2006), pusieron en evidencia que la aplicación de las estrategias pedagógicas contribuyó al desarrollo de habilidades motrices en los niños(as) estimulando sus potencialidades. Esta investigación concluye que se le debe brindar a los niños(as) experiencias cada vez más ricas, variadas, divertidas, para que también en ellos la motivación y el deseo de conocer sean el eje central y las bases fundamentales para desarrollar sus habilidades motrices.

También coincide con los resultados obtenidos por Garay y Ramos (2012), quienes afirmaron que el juego constituye un medio didáctico que contribuye al desarrollo de las habilidades motrices básicas de los estudiantes del cuarto grado de primaria. Finalmente, esta investigación concluye que existe relación directa entre la expresión corporal y las habilidades motrices básicas.

También es corroborado por la investigación efectuados en la ciudad de Trujillo – Perú por Alarcón, García y Vásquez (2013), quienes al aplicar el post test a los dos grupos de las aulas (experimental y control) observaron que los niños del aula al cual aplicaron el taller de juegos al aire libre, el nivel de logro de coordinación motora gruesa fue de 92% superior al del aula que se mantuvo con un nivel regular reflejando un 56%, lo que significa que el aprendizaje es significativo en aquellos niños que participaron en el taller de juegos al aire libre y que es primordial en esta etapa plantear actividades que desarrollen su nivel de coordinación motora gruesa ya que ayuda en su formación personal.

El estudio realizado por Pérez y Cobos (2018), quién llegó a la conclusión de que los juegos pre deportivos de fútbol se relacionan positivamente con el desarrollo motor en los estudiantes del quinto grado de primaria del Colegio Experimental UNAP – San Juan Bautista - 2018. (P-valor =0,000 < α = 0,05). Por ello es recomendable trabajar programas para el mejoramiento de las habilidades y destrezas en los juegos pre deportivos de futbol, que es una actividad que promueve las destrezas motoras

No obstante, a las naturales diferencias en el tiempo, el espacio, o características socioeconómicas de los sujetos de la muestra de estudio, el tipo de método o estrategia utilizada, estos hallazgos permiten comprobar la eficacia de los programas de juegos en la mejora significativa del nivel de desarrollo motor en los estudiantes del nivel primario.

Poniendo en evidencia la importancia de diseñar y aplicar programas educativos para mejorar y desarrollar las habilidades motoras en los estudiantes del nivel primario.

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos permiten arribar a las siguientes conclusiones:

1. Que, luego del análisis de los resultados de la aplicación de la prueba *t* de Student para comparación de promedios en muestras independientes, antes de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol, se determinó que no existen diferencias significativas entre los puntajes obtenidos por el grupo experimental y de control, con valor de significancia de, $p = 0,949$ ($p > 0,05$), y valor $t_{\text{calculado}} = 0,500$ y significancia bilateral $p = 0,619$.
2. Que, luego del análisis de los resultados de la aplicación del post test, mediante la prueba de igualdad de medias en poblaciones normales e independientes con la prueba *t de Student* se determinó los resultados de $t_{\text{calculado}} = 6,121$ y la significancia $p = 0,000$ ($p < 0,05$) a favor del grupo experimental, demostrándose que existe diferencia significativa en el nivel de desarrollo motor a favor del grupo experimental como efecto de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol.
3. Que, luego del análisis de los resultados empíricos del pre test y post test y haber realizado la prueba de hipótesis, se ha encontrado que la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol en los estudiantes del grupo experimental, mejora el nivel de desarrollo motor de manera significativa.

CAPÍTULO VII: RECOMENDACIONES.

Las conclusiones obtenidas permiten plantear las siguientes recomendaciones:

1. Al director de la institución educativa, se le sugiere planificar, organizar y ejecutar procesos de capacitación o actualización de todos los docentes del nivel primario y de la especialidad de Educación Física en temas relacionados con el desarrollo motor para promover un proceso de enseñanza aprendizaje pertinente con las necesidades e intereses de los estudiantes.
2. A los profesores de educación física, se les sugiere tener en cuenta el programa de juegos pre deportivos de fútbol, así como los instrumentos de recolección de datos de la presente investigación para que apliquen con sus estudiantes y les permitan implementar planes de mejora continua sobre el nivel de desarrollo motor.
3. A los estudiantes del nivel primario, se les sugiere asumir una actitud proactiva para autoevaluarse y trazar planes de mejora personal para fortalecer su desarrollo motor que les ayude a elevar su nivel de logro de aprendizaje en.
4. A los padres de familia, se les sugiere colaborar con el trabajo de fortalecimiento y desarrollo motor de sus menores hijos, apoyándolos y motivándolos permanentemente.
5. A los investigadores y tesistas se les sugiere realizar estudios a nivel experimental que permitan comprobar la eficacia o efectividad de determinadas metodologías, estrategias o juegos pre - deportivos de fútbol con el propósito de contribuir al mejoramiento de los niveles de desarrollo motor de los estudiantes del nivel primario.

CAPITULO VIII: FUENTES DE INFORMACIÓN.

Ahuja, M. y Cols. (2011) Efectos de un taller de psicomotricidad en el desarrollo personal de niños y niñas. Un estudio preliminar. En: Revista electrónica de psicología Iztacala, 14 (2): 163-178pp.

Alarcón, T.; García, R. y Vásquez, F. (2013). *Taller juegos al aire libre para mejorar la coordinación motora gruesa en niños de tres años de la I.E. 252 niño Jesús de la ciudad de Trujillo*. (Tesis). Universidad Nacional de Trujillo.

dspace.unitru.edu.pe/.../TESIS%20ALARCON%20MEZAGARCIA%20SALDAÑA-VA

Araya, Gatica, Pardo, Reyes, Santibáñez y Zamora (2019). Diferencias en los patrones motores de los alumnos de cuarto básico según la cantidad de horas de educación física durante la semana de dos colegios del sector oriente de Santiago. (Seminario para optar al Título de Profesor de Educación Física para la Enseñanza General Básica y al Grado de Licenciado de Educación). Universidad Andrés Bello - Facultad de Educación y Ciencias Sociales, Carrera Educación Física. Santiago – Chile.

Belkis, P. H. (2007). La motricidad fina en la etapa infantil. Cuba: portal educativo.

Bermúdez, M; Poblete, F.; Pineda, A.; Castro, N. e Inostroza, F. (2018). Nivel de desarrollo motor grueso en preescolares de México sin profesores de educación física. *Revista Ciencias de la Actividad Física*, vol. 19, núm. 1, pp. 1-7, 2018. Universidad Católica del Maule. DOI: <https://doi.org/10.29035/rcaf.19.1.8>

Bodrova, E. y Leong, D. (2012). *La aplicación de la teoría de Vygotsky en la clase en Herramientas de la mente*. México: Biblioteca para la actualización del maestro. SEP.

Carretero, M. (1985). El desarrollo cognitivo en la adolescencia y la juventud: las operaciones formales. En M. Carretero; J. Palacios y A. Marchesi (Eds.). *Psicología Evolutiva 3. Adolescencia, madurez y senectud*. Madrid: Alianza.

De Gonzales, M. (2011). *El Juego en Educación Preescolar*.

Enzo - Valdés (2005). *Introducción al fútbol*. p 12.

Fierro, A. (1992). *Personalidad y aprendizaje en el contexto escolar*. Desarrollo Psicológico y Educación, vol. II.

Fond, L. (2014). *Lengua Castellana*. Blog de Laura Fond Moncayola 2014-2015. Disponible en: <http://laaurafnt99.blogspot.com/2014/10/presentacion-hola-me-llamo-laura-font.html>

Garay y Ramos (2012). *El juego como medio didáctico en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los alumnos del cuarto ciclo del nivel primario de la I.E.P. La edad de oro*. (Tesis). Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión de Huacho – Perú.

Gómez, L.A.; Sanabria; J.A. y Pinto, M. (2014).

Guevara, L. (2010). La estimulación educativa. *Temas para la Educación*, Revista digital para profesionales de la enseñanza N° 11 – noviembre 2010. ISSN: 1989-4023. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7581.pdf>

Gutiérrez A (2009) La importancia de la educación psicomotriz. En: *Revista digital innovación y experiencias educativas*, (24): 1-9pp.

Hernández S., R.; Fernández-C., C. y Baptista L., Pilar (2014). *Metodología de la Investigación*. 6ta. Edición. Edit. McGraw-Hill Interamericana. México.

Hurlock, E, (1988. Manual operativo para la evaluación y estimulación del crecimiento y desarrollo del niño. San José, Costa Rica: EUNED.

Hurtado de Barrera, Jacqueline (2008). Investigación holística. En Blog sobre metodología de la investigación, la epistemología y la didáctica desde una comprensión sintagmática de la ciencia. Algunos criterios metodológicos de la investigación. Recuperado de: <http://investigacionholistica.bolgspot.com/>

Jiménez, Gladys; Gamboa, Rodrigo, (2009). “Desarrollo Motor. Material preparado para la Carrera de Educación Parvularia”. Pontificia Universidad Católica de Valparaíso.

Meneses, M. y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. Educación, 25(2), septiembre 2001, 113-124, Costa Rica: Universidad de Costa Rica.

Ministerio de Educación – Perú (2010). La hora del juego libre en los sectores. Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años. pág. 15

Morfin, F. (2020). Donde hay educación no hay distinción de clases. Disponible en: https://www.academia.edu/6209604/donde_hay_educacion_no_hay_distincion_de_clases

Pérez Huaycama, Juan Manuel y Cobos Ruíz, Euclides (2018). *Juegos predeportivos de fútbol y desarrollo motor en estudiantes del quinto grado de primaria, Colegio Experimental UNAP, San Juan 2018*. (Tesis para optar el título profesional de licenciado en Educación Física con mención en Formación Deportiva). Universidad Nacional de la Amazonía Peruana – Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, Escuela Profesional de Educación Física. Iquitos – Perú.

- Poblete, F., Morilla, C., & Quintana, C. (2015). Nivel de desarrollo motor grueso en prescolares sin intervención de profesores de Educación Física, Valdivia. *Revista Horizonte Ciencias de la Actividad Física*, 6(2) 33-40.
- Pozo, J. (1987). *Aprendizaje de la ciencia y pensamiento causal*. Madrid: Visor/aprendizaje.
- Ruiz Alva, C. (2015). *La psicología educativa en tiempos de cambios*. Módulo. Universidad Privada del Norte - Facultad de Ciencias de la Salud Escuela de Psicología. Trujillo – Perú. Disponible en:
https://www.academia.edu/16586764/Modulo_PSICOLOGIA_EDUCATIVA_UPN_2015_PDF_1
- Ruiz Chávez, G. L. (2016). *La actividad física y el desarrollo motriz en los niños en el Barrio San Vicente, Cantón Arenillas, Provincia El Oro*. (Tesis previa a la obtención del grado de Licenciado en Ciencias de la Educación. Mención: Cultura Física y Deportes). Universidad Nacional de Loja, Carrera de Cultura Física y Deportes. Loja – Ecuador. Disponible en:
<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/12061/1/Geovanny%20Lenin%20Ruiz%20Ch%C3%A1vez.pdf>
- Tenorio (2010). *Fútbol a la medida del Niño*. Editorial Kinesis.
- Toledo, R. (2006). *Estrategias pedagógicas para el desarrollo de las habilidades motrices en los niños del colegio "Cervantes"*. (Tesis). República Bolivariana de Venezuela.
- Uriarte, Julia Máxima (2020). *10 características del juego*. Última edición: 10 de marzo de 2020. Disponible en: <https://www.caracteristicas.co/juego/>.
- Vásquez M., Elita G.; Moreno L., Mery E. y Saldaña R., Paola J. (2006). *Aplicación de los juegos como estrategia Psicomotriz para desarrollar habilidades motoras en niños de 4 años de la I.E.I N° 178 Lily Vásquez Ribeiro de la Ciudad de Iquitos*. (Tesis), Iquitos – Perú.

ANEXOS

1. Matriz de consistencia.

Título: Programa de juegos pre deportivos de futbol en el desarrollo motor en los niños de tercer grado de primaria en la I.E.P.S.M. N° 60024 San Juan Bautista 2016.

Pregunta de investigación	Objetivos de la investigación	Hipótesis	Metodología
<p>General: ¿Qué efectos tiene la aplicación de un programa de juegos pre deportivo de futbol en el desarrollo motor en los niños de tercer grado de primaria en la I.E.P.S.M. N° 60024 San Juan Bautista 2016?</p> <p>Específicos: a) ¿Cuál es el nivel de desarrollo motor, antes de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de futbol (Pre Test) en los niños de tercer grado de primaria en la I.E.P.S.M. N° 60024 San Juan Bautista 2016?</p> <p>b) ¿Cuál es el nivel del desarrollo motor, después de la aplicación del programa de juegos pre deportivo de futbol (Post Test) en los niños de tercer grado de primaria en la I.E.P.S.M. N° 60024 San Juan Bautista 2016?</p> <p>c) ¿Qué diferencia existe en el desarrollo motor en los niños de tercer grado de primaria en la I.E.P.S.M. N° 60024 San Juan Bautista 2016, entre el pre test y post test?</p>	<p>General: Comprobar la efectividad de un programa de juegos pre deportivo de futbol en el desarrollo motor en los niños de tercer grado de primaria en la I.E.P.S.M N° 60024, distrito de San Juan Bautista 2016.</p> <p>Específicos: a) Identificar el nivel de desarrollo motor, antes de aplicar un programa de juegos pre deportivos de futbol (Pre Test) en los niños de tercer grado de primaria en la I.E.P.S.M N° 60024, distrito de San Juan Bautista 2016.</p> <p>b) Evaluar el nivel del desarrollo motor, después de aplicar un programa de juegos pre deportivo de futbol (Post Test) en los niños de tercer grado de primaria en la I. E.P.S.M N° 60024, distrito de San Juan Bautista 2016.</p> <p>b) Precisar si existe diferencia en el desarrollo motor en los niños de tercer grado de primaria en la I.E.P.S.M N° 60024, distrito de San Juan Bautista 2016, entre el pre test y post test.</p>	<p>General: El programa de juegos pre deportivo de futbol, mejora significativamente el desarrollo motor en los niños de tercer grado de primaria en la I.E.P.S.M N° 60024 San Juan Bautista 2016.</p> <p>Específicos: a. Los puntajes obtenidos en la prueba de desarrollo motor por los estudiantes del grupo experimental y control antes de la aplicación del programa de juegos deportivos de fútbol son similares.</p> <p>b. Los puntajes obtenidos en la prueba de desarrollo motor del grupo experimental después de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol y los del grupo control a quienes no se les aplicó el programa, no son iguales.</p> <p>C. Los puntajes obtenidos en la prueba de desarrollo motor antes y después de la aplicación del programa de juegos pre deportivos de fútbol en estudiantes del grupo experimental a quienes se les aplicó el programa de juegos pre deportivos de fútbol y a los del grupo control a quienes no se les aplicó, son diferentes.</p>	<p>Tipo de estudio: Explicativo</p> <p>Diseño de estudio: Experimental.</p> <p>Población: 119 estudiantes del tercer grado de primaria de la institución educativa primaria secundaria menores N° 60024 San Juan Bautista, matriculados en el año escolar 2016</p> <p>Muestra: Representada por 90 estudiantes, distribuidos en dos grupos: Grupo experimental de las secciones A y B con 45 Grupo de control de las secciones C y D con 45 estudiantes.</p> <p>Seleccionados mediante el método de muestreo estratificado por afijación proporcional y los criterios de inclusión y exclusión.</p> <p>Instrumento: - Encuesta – cuestionario - Prueba de Aptitud Física, test motrices.</p>

2. Instrumento de recolección de datos.



Universidad Nacional de la Amazonia Peruana
Facultad de ciencias de la Educación y Humanidades
Escuela de Formación Profesional de Educación Física

ENCUESTA-CUESTIONARIO DIRIGIDO A LOS NIÑOS SOBRE EL JUEGO, PRACTICA DE DEPORTES Y PRÁCTICA DEL FÚTBOL

Código: _____

PRESENTACION: ¡¡Muy buenos días, niños y niñas...!! La encuesta tiene como objetivo conocer el desarrollo motor en los niños de tercer grado de primaria de la I.E .P.S.M. N° 60024 “San Juan Bautista”, en el año 2016, con el propósito de contribuir a mejorar su desarrollo.

INSTRUCCIONES:

- El presente cuestionario tiene un conjunto de preguntas, cada una con sus respectivas alternativas de respuesta.
- Lee detenidamente cada pregunta y responde marcando con una “x o aspa” en el paréntesis de la respuesta que creas conveniente.
- En algunos casos, tendrá que explicar el ¿por qué? O precisar la respuesta, escribiendo tu respuesta en las líneas punteadas.

DATOS GENERALES

Edad : _____

Sexo : Masculino () Femenino ()

Lugar : I.E .P.S.M.P. N° 60024 “San Juan Bautista”

Duración : _____

PREGUNTAS:

1. **¿Te gusta jugar?**

() Si

() No

2. **¿Con quiénes te gusta jugar?**

() Con tus amigos/as

() Con tu papá

() Con tu mamá

() Con tus hermanos/as

() Otros (Especifique):

3. **¿A qué hora te gusta jugar?**

() Mañana

() A medio día

() Tarde

() Noche

() Todo el día

4. **¿Dónde juegas con tus amigos?**

() Loza deportiva

() En el parque

() En la calle de tu barrio

() En el estadio

() En otro lugar:

5. **¿Te gusta correr cuando juegas?**

Mucho

Poco

Nada

6. **¿Tienes habilidad cuando juegas?**

Si

No

7. **¿Te cansas con cierta rapidez cuando juegas?**

Sí

No

8. **¿Te gustan los deportes?**

Sí

No

9. **¿Crees que la condición física es importante para un deportista?**

Sí

No

10. **¿Qué es lo más importante antes de realizar un deporte?**

Ejercitar los músculos

Calentar

Otro

¿Por qué?

.....

11. ¿Cuál es tu bebida favorita al terminar un deporte?

Powerade

Gatorade

Agua

Gaseosa

Otro (Especifique):

12. ¿Crees que estas bebidas ayudan al deportista?

Sí

No

¿Por qué?

.....

13. ¿Juegas algún deporte?

Sí

No

14. ¿Qué deporte juegas?

Mini vóley

Mini básquet

Mini fútbol

Otros (Especifique):

¿Por qué?

.....

15. ¿Cuál es tu deporte favorito?

Mini vóley

Mini básquet

Mini fútbol

Otros (Especifique):

¿Por qué te gusta jugar el mini fútbol?

.....

16. En el deporte de fútbol o fulbito ¿cuándo se obtiene un punto?

Cuando se pierde el partido

Cuando se empata el partido

Cuando se gana el partido

17. En el deporte de fútbol o fulbito ¿cuándo se obtiene dos puntos?

Cuando se pierde el partido

Cuando se empata el partido

Cuando se gana el partido

18. En el deporte de fútbol o fulbito ¿cuándo se obtiene tres puntos?

Cuando se pierde el partido

Cuando se empata el partido

Cuando se gana el partido

19. Durante la semana, ¿cuántos días practicas?

1 día

2 días

3 días

4 días

¿Por qué?

.....

20. ¿Cuántas horas practicas al día?

1 horas

2 horas

3 horas

4 horas

¿Por qué?

.....

21. ¿Eres fanático de algún equipo de fútbol?

Sí

No

¿Por qué?

.....

22. ¿Eres fanático de algún futbolista?

Sí (¿Cuál?):

No

¿Por qué?

.....

23. ¿Juegas el fútbol por hobby o perteneces a un club deportivo?

Por Hobby

Perteneces a un Club

24. ¿Sigues una dieta nutricional?

Si

No

25. ¿Qué otro deporte practicas?

Baloncesto

Balonmano

Natación

Otro (Especifique):

¿Por qué?

.....

¡¡Muchas gracias...!!



PRE TEST Y POST TEST DE DESARROLLO MOTOR

Código: _____

PRESENTACION:

El presente Test tiene por objetivo evaluar el desarrollo motor en los niños y niñas de 3er. grado de primaria de la I.E.P.S.M.P. N° 60024 San Juan Bautista 2016 con el propósito de aplicar un programa de juegos pre deportivos de fútbol orientado a mejorar progresivamente el desarrollo motor que le permita lograr mejorar resultados de aprendizaje en el área de educación física.

INSTRUCCIONES:

- Leer cada uno de los ítems, dar la indicación al estudiante para que ejecute la acción.
- Luego observar y registrar la acción ejecutada por el estudiante, teniendo en cuenta el nivel de logro establecido (Logró o No logró).

DATOS DEL NIÑO:

Sexo: Masculino () Femenino ()

Edad:

Grado y sección:

DATOS SOBRE EL DESARROLLO MOTOR:

a) Caminar	LOGRÓ	NO LOGRÓ
1. Camina con las manos. (cuadrúpeda)		
2. Camina con la punta de los dedos de los pies a una distancia de 10 metros.		
3. Camina con un solo pies con la postura correcta.		
4. Camina con los talones con toda tranquilidad y equilibrio.		

b) B) Correr	LOGRÓ	NO LOGRÓ
1. Realiza desplazamientos a velocidad en posta de 50 metros en 50 segundos.		
2. Corren con las puntas de los dedos de los pies (20 metros en 10 segundos)		
3. Corren a una distancia, a la indicación cambian de dirección. En zigzag por os conos (15 segundos).		
4. Corren y realizan saltos sin obstáculo.		
5. Corren y realizan saltos altos sin impulso.		
6. Coordina brazos y piernas en la carrera de 50 metros. (1minuto)		

c) C) Saltar	LOGRÓ	NO LOGRÓ
1. Salta con los dos pies por encima de los conos situadas a una altura (35 cm) y cae junto simultáneamente coordinando brazos y piernas.		
2. Realiza un salto y gira en el eje longitudinal. (entre 271° y 360°)		
3. Salta con los dos pies vallas durante 30 segundos, coordinando brazos y piernas.		
4. Realiza saltos largos sin impulso, coordinando simultáneamente brazos y piernas.		
5. Realiza saltos largos con impulso, coordinando simultáneamente brazos y piernas.		
6. Realiza saltos en zig-zag.		

d) D) Lanzar	LOGRÓ	NO LOGRÓ
1. Saca un lateral con las 2 manos detrás de la cabeza.		
2. Con las 2 manos saca un lateral con la pierna izquierda adelante y la otra pierna atrás.		
3. Con las 2 manos sacar un lateral con la pierna derecha adelante y la otra atrás.		
4. Lanza hacia abajo y para con los pies.		
5. Lanza hacia abajo y recepciona con las manos.		
6. Lanza con el pie y recepciona con la mano.		
7. Lanzar dos pelotas a la portería desde una distancia y sin salirse del cuadro.		

e) E) Recepción	LOGRÓ	NO LOGRÓ
1. Recepciona el balón con el borde interno pie izquierdo.		
2. Recepciona el balón con el borde externo pie derecho.		
3. Recepciona correctamente el balón con las plantas de los pies.		
4. Recepciona el balón con la parte del empeine.		

f) F) Patear	LOGRÓ	NO LOGRÓ
1. Patea una pelota con el borde interno del pie derecho.		
2. Patea una pelota con el borde externo del pie derecho.		
3. Patea una pelota con el borde interno del pie izquierdo.		
4. Patea una pelota con el borde externo del pie izquierdo.		
5. Patea una pelota con el empeine del pie derecho.		
6. Patea una pelota con el empeine del pie izquierdo.		
7. Patea la pelota dando pase con precisión a una distancia de 5 y 10 metros		
8. Patea la pelota haciendo un centro para que cabeceen sus compañeros.		

g) G) Conducción	LOGRÓ	NO LOGRÓ
1. Conduce el balón en zigzag con el pie izquierdo.		
2. Conduce el balón en zigzag con el pie derecho.		
3. Domina el balón con ambos pies.		
4. Domina el balón con todas partes del cuerpo.		
5. Conduce con el borde interno del pie derecho por todo el campo.		
6. Conduce con el borde interno del pie izquierdo por todo el campo.		
7. Conduce con el borde externo del pie derecho por todo el campo.		
8. Conduce con el borde externo del pie izquierdo por todo el campo.		
9. Conduce ida y vuelta un balón con el pie superando un simple eslabón cambiando el sentido rodeando un pivote.		

Observaciones:

Fecha: _____

Hora de término: _____



3. Informe de validez y confiabilidad.

Informe de validación y confiabilidad de la Prueba de Pre Test y Post Test para medir el desarrollo motor en niños de tercer grado de primaria

I. DATOS DE IDENTIFICACION:

1.1 Nombre del Instrumento motivo de evaluación:

- Pre Test y Post Test para medir el desarrollo motor en niños de tercer grado de primaria.

1.2 Título de la Investigación:

PROGRAMA DE JUEGOS PRE DEPORTIVOS DE FUTBOL EN EL DESARROLLO MOTOR EN LOS NIÑOS DE TERCER GRADO DE PRIMARIA EN LA I.E.P.S.M. N° 60024 SAN JUAN BAUTISTA 2016.

1.3 Autor (es) del Instrumento:

- Isidro Parente Lozano
- Marcos Edilberto Rubio Sánchez
- Junior Nolorbe Dahua

II. ASPECTOS DE VALIDACION Y EXPERTOS:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA DETERMINAR LA VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

N°	EXPERTO	INSTRUMENTO	
		Dimensión 1: Caminar	
		Ítems Correctos	%
1	Dra. LILY NANCY ZAGACETA ARANDA	04	70
2	Mgr. CLEMENTE CUYA GUTIÉRREZ	04	78
3	Dr. ANUNCIACIÓN HERNÁNDEZ GRÁNDEZ	04	88
PROMEDIO			78,7

N°	EXPERTO	INSTRUMENTO	
		Dimensión 2: Correr	
		Ítems Correctos	%
1	Dra. LILY NANCY ZAGACETA ARANDA	06	86
2	Mgr. CLEMENTE CUYA GUTIÉRREZ	06	85
3	Dr. ANUNCIACIÓN HERNÁNDEZ GRÁNDEZ	06	90
PROMEDIO			87,0

N°	EXPERTO	INSTRUMENTO	
		Dimensión 3: Saltar	
		Ítems Correctos	%
1	Dra. LILY NANCY ZAGACETA ARANDA	07	82
2	Mgr. CLEMENTE CUYA GUTIÉRREZ	07	85
3	Dr. ANUNCIACIÓN HERNÁNDEZ GRÁNDEZ	07	90
PROMEDIO			85,7

N°	EXPERTO	INSTRUMENTO	
		Dimensión 4: Lanzar	
		Ítems Correctos	%
1	Dra. LILY NANCY ZAGACETA ARANDA	07	88
2	Mgr. CLEMENTE CUYA GUTIÉRREZ	07	88
3	Dr. ANUNCIACIÓN HERNÁNDEZ GRÁNDEZ	07	87
PROMEDIO			87,6

N°	EXPERTO	INSTRUMENTO	
		Dimensión 5: Recepción	
		Ítems Correctos	%
1	Dra. LILY NANCY ZAGACETA ARANDA	04	88
2	Mgr. CLEMENTE CUYA GUTIÉRREZ	04	88
3	Dr. ANUNCIACIÓN HERNÁNDEZ GRÁNDEZ	04	90
PROMEDIO			88,7

N°	EXPERTO	INSTRUMENTO	
		Dimensión 6: Patear	
		Ítems Correctos	%
1	Dra. LILY NANCY ZAGACETA ARANDA	08	88
2	Mgr. CLEMENTE CUYA GUTIÉRREZ	08	90
3	Dr. ANUNCIACIÓN HERNÁNDEZ GRÁNDEZ	08	95
PROMEDIO			91,0

N°	EXPERTO	INSTRUMENTO	
		Dimensión 7: Conducción	
		Ítems Correctos	%
1	Dra. LILY NANCY ZAGACETA ARANDA	09	86
2	Mgr. CLEMENTE CUYA GUTIÉRREZ	09	90
3	Dr. ANUNCIACIÓN HERNÁNDEZ GRÁNDEZ	09	95
PROMEDIO			90,3

RESUMEN DE LOS ACUERDOS DE LOS TRES EXPERTOS POR DIMENSIONES

Acuerdo de los tres expertos (%)							Total Promedio (%)
Dimensión 1: Caminar	Dimensión 2: Correr	Dimensión 3: Saltar	Dimensión 4: Lanzar	Dimensión 5: Recepción	Dimensión 6: Patear	Dimensión 7: Conducción	
78,7	87,0	85,7	87,6	88,7	91,0	90,3	87,0

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El Pre Test y Post Test para medir el desarrollo motor en niños de tercer grado de primaria, sí es aplicable para el propósito propuesto.

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

- El cuestionario para medir el obtuvo el promedio global de 87,0% de acuerdos de los tres jueces, tanto en los criterios como en las dimensiones; siendo pertinentes, relevantes y claros para su aplicabilidad.

CONFIABILIDAD DEL PRE TEST Y POST TEST PARA MEDIR EL DESARROLLO MOTOR EN NIÑOS DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA.

La Confiabilidad del Pre Test y Post Test para medir el desarrollo motor en niños del tercer grado de primaria, se llevó a cabo mediante el método de intercorrelación de ítems, cuyo coeficiente es el Alfa de Cronbach; luego de la prueba piloto los resultados obtenidos se muestran a continuación.

Estadísticos de confiabilidad del Pre Test y Post Test para medir el desarrollo motor en niños de tercer grado de primaria.

Prueba Alfa de Cronbach para el Pre Test y Post Test para medir el desarrollo motor en niños del tercer grado de primaria.	Nº de ítems
0.86%	44

La confiabilidad del Pre Test y Post Test para medir el desarrollo motor en niños de tercer grado de primaria, con la Prueba Alfa de Cronbach fue 0.86 (86.0%) que es considerado CONFIABLE para su aplicación.

4. Programa educativo de juegos pre deportivos.



Universidad Nacional de la Amazonia Peruana
Facultad de ciencias de la Educación y Humanidades
Escuela de Formación Profesional de Educación Física

PROGRAMA EDUCATIVO DE JUEGOS PRE DEPORTIVOS DE FÚTBOL

INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene como objetivo determinar el efecto de un programa de juegos pre deportivos que tendrán la aplicación de un programa de juegos en el desarrollo motor de los niños y niñas en la I.E.P.S.M N° 60024 en el año 2016.

El aspecto metodológico empleo un estudio de tipo predictiva por cuanto se está presidiendo los efectos de un programa de juegos pre deportivos en el desarrollo motor del niño, en la mejora de logro de aprendizajes de la coordinación motora en el área de educación física. Se utilizó una encuesta y un test cuasi experimental con un total de 90 estudiantes entre niños y niñas con pruebas de un pre test y post test.

Se obtuvo como principal conclusión que los aprendizajes del desarrollo motor, se hace favorable cuando se aplican el programa de juegos pre deportivos en el desarrollo motor de juegos pre deportivos en niños de tercer grado de la Educativa Primaria Secundaria Menores N° 60024 San Juan Bautista 2016.

CONCEPTO DE PROGRAMAS

Como hemos señalado, en el campo pedagógico la palabra programa se utiliza para referirse a un plan sistemático diseñado por el educador como medio al servicio de las metas educativas. Tanto a los efectos de su elaboración como de su posterior evaluación dos procesos que deberían guardar armonía y coherencia deben tomarse en consideración algunas importantes cuestiones:

- No olvidemos que la educación personalizada tiene uno de sus principios básicos en la adecuación de la intervención educadora a la diversidad de los educandos, a sus características específicas, a su individualidad —concepto preferido por Allport— tanto en sus aptitudes como en las diferentes dimensiones de su personalidad —desde sus intereses y motivaciones a su modo de ser— y en su capacidad para abordar los diferentes tipos de aprendizaje.
- La tarea específica del educador consiste en facilitar el éxito de sus alumnos ayudándoles a alcanzar los objetivos planificados. De todos es conocido el planteamiento de Bloom cuando diferencia entre estructura de la disciplina y la estructura del proceso de aprendizaje, «que debe permitir al estudiante pasar con éxito de una fase de aquél a otra», concluyendo que «la estructura de la enseñanza y el aprendizaje deben basarse en consideraciones pedagógicas y no tienen por qué reflejar el punto de vista del especialista sobre su campo de estudio» (Bloom: 1981, p. 30).

OBJETIVOS

- A) Lograr que los niños del 3er. Grado de Primaria desarrollen sus habilidades motrices básicas en tercer grado de primaria mediante las actividades lúdicas.**
- B) Mejorar su desarrollo motor a través del programa de juegos pre deportivos de futbol.**
- C) Potencializar sus habilidades, destrezas, y garantizando un desarrollo motor más significativo.**
- D) Lograr la participación de los niños mediante los juegos para incorporarse con sus compañeros dentro de la Institución Educativa.**

JUEGOS PRE DEPORTIVOS DE FÚTBOL

I. CUALIDADES FISICAS BASICAS:

1) RESISTENCIA-FUERZA

Juego N° 1

Nombre del juego: Espalda contra espalda

Material: Ninguno.

Organización: Todos los participantes deberán estar repartidos por parejas y de pie, espalda contra espalda.

Desarrollo: A la señal deberán intentar sentarse en el suelo, pero sin dejarse caer, ya que podrían hacerse daño. Una vez en el suelo, deberán intentar levantarse.

Juego N° 2

Nombre del juego: futbol de cangrejos

Materiales: pelota

Desarrollo: el juego se desarrolla en un campo pequeño de 5 a 6 m. de ancho por 12 a 15 m. de largos.

Los equipos se forman con pocos jugadores (3 a 5)

De forma que se puede realizar varios partidos al mismo tiempo y que se organice como si fuera un torneo, los jugadores se mueven a cuatro patas como los cangrejos y el balón solo se puede jugarse en esta postura. En el momento que se chuta la pelota, las nalgas deben levantarse del suelo, utilizando los brazos como apoyo. Cada partido se juega durante 5 minutos.

2) VELOCIDAD

Juego N° 1

Nombre del juego: liebres, perro y el cazador

Materiales: balón

Desarrollo: tres alumnos al centro (dos perros y un cazador), las liebres que están en el extremo (A) pasaran al extremo (B) sin ser agarrados con el cazador, los perros no deben ni deben soltarse las manos.

II. CUALIDADES MOTRICES:

3) COORDINACION PEDICA

Juego N° 1

Nombre del juego: saque de arco

Materiales: un balón

Desarrollo: el grupo se divide en dos bandos, el 1ro de cada hilera, le tira la pelota al otro haciendo un saque con la parte del pie llamada empeine, lanzándoselas al primero de la otra hilera y así sucesivamente hasta terminar. Grupo que menos se le desvié el balón, gana.

4) EQUILIBRIO

Juego N° 1

Nombre del juego: equilibrio

Material: Pelota grande

Desarrollo: por parejas, uno se subirá encima de la pelota con la ayuda de su compañero, el cual le ayudará sostenerse encima hasta que con siga estar en equilibrio. La persona que está encima de la pelota deberá mantenerse el mayor tiempo posible.

5) RECEPCION DEL BALON

Juego N° 1

Nombre del juego: rápido

Materiales: balones

Desarrollo: se divide la clase en grupos de diez personas con un balón y una portería. Se empieza poniendo de portero un alumno (que empieza con una vida más que el resto) cada uno empieza con dos vidas y por cada gol encajado se le resta uno.

6) LANZAMIENTO

Juego N° 1

Nombre del juego: pelota al blanco

Materiales: un balón

Desarrollo: los lanzadores disparan al resto de sus compañeros, que deben mantener siempre pegados a los suelos los pies. Solo podrán evitar ser tocados fintando y esquivando el balón con el cuerpo. Los que sean tocados tres veces cambian sus papeles como lanzadores.

7) GOLPEO

Juego N° 1

Nombre del juego: al sonido de la palmada

Materiales: pelota de vóley y silbato

Desarrollo: los alumnos formados en parejas, al golpe de la palmada deberán golpear el balón al suelo con ambas manos (izquierda y derecha) a una distancia de 15 metros ida y vuelta, tratar de quien lo hace de la mejor manera.

8) CARRERA

Juego N° 1

Nombre del juego: carreras de sacos

Materiales: sacos

Desarrollo: es una carrera en la cual los participantes cubren sus piernas con unos sacos que deben sostener con sus manos. Para avanzar sólo es válido saltar, sin soltar el saco. El primero en llegar a la meta es el ganador.

Nombre del juego: Rechazamos las pelotas:

Materiales: Balones

Desarrollo: Necesitamos un campo amplio de deporte. Repartimos a los participantes en dos equipos iguales. Cada grupo pisa con un pie en el lado más corto del campo sin pisar más adelante. A una distancia aproximada de 15 metros de separación entre un equipo y otro. El ejercicio consiste en echar los balones al campo contrario continuamente detrás de la línea que está pisando el equipo contrario impulsándolas con la mano y haciéndolas rodar por el suelo. La dinamizadora hace una señal cada cierto tiempo. Al oír la señal, todas las jugadoras quedan con los pies quietos y miramos a ver cómo va el juego.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA AMAZONIA PERUANA



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN FÍSICA CON MENCIÓN EN
FORMACIÓN DEPORTIVA**

**PROGRAMA EDUCATIVO DE JUEGOS PRE DEPORTIVOS DE
FÚTBOL EN EL DESARROLLO MOTOR**

AUTORES: ISIDRO PARENTE LOZANO

MARCOS EDILBERTO RUBIO SANCHEZ

ISIDRO PARENTE LOZANO

IQUITOS-PERÚ

2016

1. INFORMACIÓN INSTITUCIONAL

1.1. Nombre de la Institución Responsable

Universidad Nacional de las Amazonía Peruana

1.2. Unidad que administrara la ejecución del programa

Unidad de investigación de la facultad de ciencias de la educación y humanidades.

1.3. Responsables:

- **Junior Ubdelin Nolorbe Dahua**
- **Marcos Edilberto Rubio Sánchez**
- **Isidro Parente Lozano.**

2. INFORMACIÓN SOBRE EL PROGRAMA

2.1. Título del programa

Programa educativo de juegos pre deportivos de futbol en el desarrollo motor

2.2. Ubicación o ámbito

Distrito de san juan, provincia de Maynas, región Loreto.

2.3. Duración

Dos meses

2.4. Instituciones co-responsables

- **Universidad Nacional de la Amazonía Peruana**
- **Institución Educativa Primaria y Secundaria de Menores N° 60024**

2.5. Beneficiarios directos e indirectos

Los beneficiarios directos del programa educativo fueron los alumnos de tercer grado “A, B, C y D” de primaria que conformaron el grupo experimental del colegio N° 60024 San Juan Bautista.

Los beneficiarios indirectos fueron los docentes de educación física del colegio N° 60024 San Juan Bautista.

2.6. Presupuesto total

El monto total de la investigación fue de: S/. 700

3. SÍNTESIS DEL PROGRAMA

3.1. Fundamentación teórica del programa

El programa educativo estuvo planificado por actividades lúdicas ya coordinadas y al mismo tiempo plasmado en una unidad didáctica, que se basaba en 10 sesiones de aprendizaje, que tuvo como objetivo mejorar las destrezas motoras, en los niños de tercer grado de primaria en la I.E.P.S.M N ° 60024 en el año 2015- 2016.

El aspecto metodológico empleo un estudio de tipo predictiva por cuanto se está presidiendo los efectos de un programa de juegos pre deportivos en el desarrollo motor del niño, en la mejora de logro de aprendizajes de la coordinación motora en el área de educación física. Se utilizó una encuesta y un test cuasi experimental con un total de 90 estudiantes entre niños y niñas con pruebas de un pre test y post test.

Se obtuvo como principal conclusión que los aprendizajes del desarrollo motor, se hace favorable cuando se aplica un programa de juegos pre deportivos de futbol en el desarrollo motor en los niños de tercer grado de la Educativa Primaria Secundaria Menores N°60024 San Juan Bautista 2015-2016.

3.2. Objetivos

3.2.1. General

Mejorar la coordinación motora en el área de educación física en los niños de tercer grado de primaria en el colegio N°60024 San Juan Bautista 2016.

3.2.2. Objetivos específicos

- a. **Lograr que desarrollen sus habilidades motrices básicas en los niños de tercer grado de primaria en el colegio N° 60024 San Juan Bautista 2016.**
- b. **Mejorar su coordinación motora en los niños de tercer grado de primaria en el colegio N° 60024, San Juan Bautista 2016.**
- c. **Potencializar sus habilidades, destrezas, y garantizando un desarrollo motor más significativo en los niños de tercer grado de primaria en el colegio N° 60024, San Juan Bautista 2016.**
- d. **Mejorar la participación e inclusión para incorporarse con sus compañeros dentro de la Institución Educativa en los niños de tercer grado de primaria en el colegio N° 60024 San Juan Bautista 2016.**

3.3. Metas

Lograr un porcentaje considerable más del 70% en favorecer significativamente en el desarrollo motor en los estudiantes de tercer grado de primaria en el colegio N° 60024 San Juan Bautista 2016.

3.4. Programación del proceso

3.4.1. Contenidos temáticos

- 1. Espalda contra espalda**
- 2. Futbol de cangrejos**
- 3. Liebres, perros y el cazador**
- 4. Saque de arco**
- 5. Equilibrio**
- 6. Rápidos**
- 7. Pelota al blanco**
- 8. Al sonido de la palmada**
- 9. Carreras de sacos**

3.4.2. Cronograma de sesiones de aprendizaje

N°	Actividades	Fecha											
		Setiembre					Octubre				Noviembre		
		01	08	15	22	29	06	13	20	27	03	10	17
1	Encuesta	x											
2	Pre test		x										
3	Sesión 1			x									
4	Sesión 2				x								
5	Sesión 3					x							
6	Sesión 4						X						
7	Sesión 5							x					
8	Sesión 6								x				
9	Sesión 7									x			
10	Sesión 8										x		
11	Sesión 9											x	
12	Sesión 10												x
13	Post test												x

3.4.3. Evaluación formativa

Los instrumentos que se utilizaron fueron una encuesta – cuestionario y una prueba de Aptitud Física, test motriz.

La encuesta – cuestionario fue utilizada para saber cuánto saben sobre los deportes mediante respuestas múltiples.

La prueba de Aptitud Física de test motrices sirvió para registrar los datos LOGRO y NO LOGRO.

3.4.4. Evaluación sumativa

El instrumento que se utilizo fue prueba de Aptitud Física test motriz

La encuesta – cuestionario fue utilizada para medir la variable que se quiere mejorar al principio y al final del programa.

Del mismo, se utilizó el test motriz para ver el nivel de logro de cada estudiante.

3.4.5. Unidad didáctica

UNIDAD DIDACTICA 2016 REALIZAMOS JUEGOS PREDEPORTIVOS

1. DATOS GENERALES:

1.1. COLEGIO : San Juan Bautista N° 60024

1.2. NIVEL/CICLO : IV

1.3. ÁREA CURRICULAR : Educación Física

1.4. GRADO : 3ro

1.5. SECCIONES : “A, B, C y D”

1.6. DOCENTE : Isidro Parente Lozano

Marcos Edilberto Rubio Sánchez

Junior Ubdelin Nolorbe Dahua

1.7. AÑO : 2016

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	- Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente	- Reconoce la izquierda y derecha en relación a objetos y en sus pares para mejorar sus posibilidades de movimiento en diferentes acciones lúdicas. - Resuelve situaciones motrices al utilizar su lenguaje verbal y sonoro para comunicar acciones que posibiliten comunicarse mejor con los otros y disfrutar de las actividades lúdicas.

<p>Asume una vida saludable</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende las relaciones entre actividad física, alimentación postura, e higiene corporal y la salud. - Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida 	<ul style="list-style-type: none"> - Explica la importancia de la activación corporal (calentamiento) y psicológica (atención, concentración y motivación) que le ayuda a estar predispuesto a la actividad. - Incorpora el autocuidado relacionado con los ritmos de actividad descanso para mejorar el funcionamiento de su organismo, con tareas anaeróbicas.
<p>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. - Crea y aplica estrategias y tácticas de juegos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas, pequeños y grandes grupos, aceptando al oponente como compañero de juego y tomando consensos sobre la manera de jugar y los posibles cambios que se den. - Asocia el resultado favorable en el juego a la necesidad de generar estrategias colectivas en las actividades lúdicas con los pies, conociendo el rol de sus compañeros y el suyo propio.

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS ESPERADOS
<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente. 	<p>Reconoce la izquierda y derecha en relación a objetos y en sus pares para mejorar sus posibilidades de movimiento en diferentes acciones lúdicas como cualidades motrices, coordinación, dinámica, viso-pédica, viso-manual, equilibrio, percepción y espacio y tiempo.</p>
<p>Asume una vida saludable</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende las relaciones entre actividad física, alimentación postura, e higiene corporal y la salud. - Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida. 	<p>Explica la importancia de la activación corporal (calentamiento) y psicológica (atención, concentración y motivación) que le ayuda a estar predispuesto a las actividades de resistencia, fuerza, flexibilidad y velocidad.</p>

<p>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</p>	<p>- Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.</p> <p>- Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.</p>	<p>Participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas, pequeños y grandes grupos, aceptando al oponente como compañero de juego y tomando consensos sobre la manera de jugar y los posibles cambios como, manipulación, recepciones, carrera, principios tácticos, juegos predeportivos.</p>
--	--	--

IV. PRODUCTOS

- Cualidades motrices
- Capacidades físicas básicas
- Habilidades motrices básicas

V. RECURSOS

- Fotocopias
- Aros
- Bastones
- Sogas
- Conos medianos y **grandes**
- **Silbato**
- Cronometro
- Platillos
- Colchonetas
- Vallas
- Step
- Pelota de trapos
- Balones de futbol
- Chalecos

CAMPO TEMATICO

<ol style="list-style-type: none">1. Espalda contra espalda2. Futbol de cangrejos3. Liebres, perros y el cazador4. Saque de arco5. Equilibrio	<ol style="list-style-type: none">6. Rápidos7. Pelota al blanco8. Al sonido de la palmada9. Carreras de sacos10. Juegos en equipos
--	--

SESIÓN N° 1

TITULO: “Jugamos espalda con espalda”

DATOS INFORMATIVOS

Área curricular : Educación Física

Colegio : San Juan Bautista

Ciclo : IV

Grado y sección : A, B, C y D

Tiempo : 45’

Fecha : 15/09/2016

I. PROPOSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad <u>Comprende su cuerpo</u> Se expresa corporalmente	➤ <u>Reconoce la izquierda y la derecha con relación a objetos y a sus pares, para mejorar sus posibilidades de movimiento en diferentes acciones lúdicas.</u>	➤ Los estudiantes reconocen su esquema corporal en Relación a su espacio y tiempo.	➤ Prueba de Aptitud Física, Test Motriz
ENFOQUES TRANSVERSALES			
Enfoque de Atención a la diversidad	➤ Docentes y estudiantes demuestran tolerancia evitando cualquier forma de discriminación. ➤ Docentes programan considerando actividades diferenciadas. ➤ Docentes demuestran altas expectativas sobre todos los estudiantes.		
Enfoque de Igualdad de género	➤ Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre varones y mujeres. ➤ Docentes fomentan una valoración sana y respetuosa del cuerpo e integridad de las personas. ➤ Docentes y estudiantes analizan los prejuicios entre géneros.		

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
<u>INICIO (10’)</u>	➤ Reunidos en el centro del campo, sentados en semicírculo, el orientador les da la bienvenida, al mismo tiempo que controla la asistencia,	➤ Registro auxiliar. ➤ Aros.

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En un círculo de pie sobre pequeños círculos (casas) trazados en el suelo, con uno al centro, juegan “Búscate casa” a la indicación saltan de casa en casa y cuando escuchen derrumbe, todos se cambian de sitio con otros incluyendo el que no lo tiene, cambiando de roles. ➤ Libremente y en columnas, con tareas dirigidas y demostraciones realizan el calentamiento. ➤ Se da a conocer el propósito de la sesión: Los estudiantes reconocen su esquema corporal con relación a objetos y a sus pares. ➤ terminada la actividad se les pregunta: ¿Qué otro juego de esquema corporal podemos jugar? ➤ El docente pregunta ¿Cuáles son las partes del cuerpo? Luego, se les presenta el tema del día: Jugamos espalda con espalda 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Colchonetas. ➤ Conos.
<u>DESARROLLO</u> (25’)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En columnas iguales, frente a cada a ellos, se disponen de una hilera de 6 conos en línea recta, separados uno del otro, a la señal, se desplazan por la derecha, por la izquierda, sorteando en zigzag y pasando por encima de los conos. Variante: con desplazamientos saltando, corriendo, caminando de espaldas, etc. ➤ A la señal deberán intentar sentarse en el suelo, pero sin dejarse caer, ya que podrían hacerse daño. Una vez en el suelo, deberán intentar levantarse. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conos. ➤ Aros.
<u>CIERRE</u> (10’)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En círculo, de pie, y espaldas uno en el centro irá señalando a cualquiera de sus compañeros diciendo: lima = el señalado deberá mencionar partes de su cuerpo, el nombre del compañero que tiene a su derecha, limón = deberá nombrar las partes del cuerpo al que se encuentra a su izquierda y si dice tutifrutí = todos se cambian de lugar, el que se equivoca pasa al centro. ➤ El docente indica que la respiración y la relajación es importante en toda actividad. ➤ Reunidos en un lugar sombreado del campo, sentados en semicírculo, expresan oralmente que aprendieron, mediante preguntas: ¿Cómo se sintieron al realizar las actividades? ¿Qué parte de la clase les gusto más? ¿Qué posturas adoptamos al ponernos espalda con espalda? ¿Por qué es importante de conocer su cuerpo? 	

III. BIBLIOGRAFÍA

- **DIAZ LUCEA, Jordi: “La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas” 2001.**
- **GÓMEZ SÁNCHEZ, Julián: “Técnica de entrenamiento y dirección de equipo” 2000.**
- **II CONGRESSO INTERNACIONAL DE MOTRICIDADE HUMANA: “Motricidad Humana” 2001.**

SESIÓN N° 2

TITULO: “Jugamos futbol de cangrejos”

DATOS INFORMATIVOS

Área curricular : Educación Física

Colegio : San Juan Bautista N° 60024

Ciclo : IV

Grado y sección : A, B, C y D

Tiempo : 45’

Fecha : 22/09/2016

I. PROPOSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS
<p>Asume una vida saludable <u>Comprende las relaciones entre actividad física, alimentación, postura, e higiene corporal y la salud.</u></p> <p>Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida.</p>	<p>➤ <u>Explica la importancia de la activación corporal</u> y psicológica (atención, concentración y motivación) que le ayude a estar predispuesto a la actividad, con <u>tareas motoras lúdicas</u></p>	<p>➤ Los estudiantes reconocen la activación corporal a través de tareas motoras lúdicas</p>	<p>➤ Prueba de Aptitud Física, Test Motriz</p>
<u>ENFOQUES TRANSVERSALES</u>			
<p>Enfoque de Atención a la diversidad</p>	<p>➤ Docentes y estudiantes demuestran tolerancia evitando cualquier forma de discriminación.</p> <p>➤ Docentes programan considerando actividades diferenciadas.</p> <p>➤ Docentes demuestran altas expectativas sobre todos los estudiantes.</p>		
<p>Enfoque de Igualdad de género</p>	<p>➤ Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre varones y mujeres.</p> <p>➤ Docentes fomentan una valoración sana y respetuosa del cuerpo e integridad de las personas.</p> <p>➤ Docentes y estudiantes analizan los prejuicios entre géneros.</p>		

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
<u>INICIO</u> (10')	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reunidos en el centro del campo, sentados en semicírculo, el orientador les da la bienvenida, al mismo tiempo que controla la asistencia, ➤ En un círculo de pie sobre pequeños círculos (casas) trazados en el suelo, con uno al centro, juegan “Búscate casa” a la indicación saltan de casa en casa y cuando escuchan derrumbe, todos se cambian de sitio con otros incluyendo el que no lo tiene, cambiando de roles. ➤ Libremente y en columnas, con tareas dirigidas y demostraciones realizan el calentamiento. ➤ Se da a conocer el propósito de la sesión: Los estudiantes reconocen la activación corporal a través de tareas motoras ➤ terminada la actividad se les pregunta: ¿Qué otro juego de calentamiento podemos jugar? ➤ Luego, se les presenta el tema del día: Jugamos futbol de cangrejos 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Registro auxiliar. ➤ Aros. ➤ Conos.
<u>DESARROLLO</u> (25')	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En columnas iguales, frente a cada a ellos, se disponen de una hilera de 6 conos en línea recta, separados uno del otro, a la señal, se desplazan por la derecha, por la izquierda, sorteando en zigzag y pasando por encima de los conos. Variante: con desplazamientos saltando, corriendo, caminando de espaldas, etc. ➤ Se dividen en 2 grupos de nombres cangrejos y langostas, donde el campo estará delimitado en un espacio para que ambos equipos introduzcan los balones y puedan obtener puntos y la cual los equipos no permitirán que pase el balón. ➤ El juego se desarrolla en un campo pequeño de 5 a 6 m. de ancho por 12 a 15 m. de largos. Los equipos se forman con pocos jugadores (3 a 5) De forma que se puede realizar varios partidos al mismo tiempo y que se organice como si fuera un torneo, los jugadores se mueven a cuatro patas como los cangrejos y el balón solo se puede jugarse en esta postura. En el momento que se chuta la pelota, las nalgas deben levantarse del suelo, utilizando los brazos como apoyo. Cada partido se juega durante 5 minutos. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conos. ➤ Aros ➤ Balón
<u>CIERRE</u> (10')	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En círculo, de pie, y espaldas uno en el centro irá señalando a cualquiera de sus compañeros diciendo: lima = el señalado deberá mencionar partes de su cuerpo, el nombre del compañero que tiene a su derecha, limón = deberá nombrar las partes del cuerpo al que se encuentra a su izquierda y si dice tutifruti = todos se cambian de lugar, el que se equivoca pasa al centro. ➤ El docente indica que la respiración y la relajación es importante en toda actividad. ➤ Reunidos en un lugar sombreado del campo, sentados en semicírculo, expresan oralmente que aprendieron, mediante preguntas: ¿Cómo se sintieron al realizar las actividades? ¿Qué parte de la clase les gusto más? ¿Qué posturas adoptamos al imitar a un cangrejo? ¿Por qué es importante el juego de los cangrejos? 	

III. BIBLIOGRAFÍA

- DIAZ LUCEA, Jordi: “La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas” 2001.
- GÓMEZ SÁNCHEZ, Julián: “Técnica de entrenamiento y dirección de equipo” 2000.
- II CONGRESSO INTERNACIONAL DE MOTRICIDADE HUMANA: “Motricidad Humana” 2001.
 - Unknown En Blogger desde diciembre de 2015



SESIÓN N° 3

TITULO: “Jugamos a la liebre, perros y cazador”

DATOS INFORMATIVOS

Área curricular : Educación Física

Colegio : San Juan Bautista N° 60024

Ciclo : IV

Grado y sección : A, B, C y D

Tiempo : 45'

Fecha : 29/09/2016

I. PROPOSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices <u>Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.</u> - Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.	➤ <u>Participa en juegos cooperativos y de oposición</u> pequeños grupos aceptando como oponente al compañero de juegos	➤ Los estudiantes Participan en los juegos cooperativos y de oposición, liebres, perros y cazador.	➤ Prueba de Aptitud Física, Test Motriz
ENFOQUES TRANSVERSALES			
Enfoque de Atención a la diversidad	➤ Docentes y estudiantes demuestran tolerancia evitando cualquier forma de discriminación. ➤ Docentes programan considerando actividades diferenciadas. ➤ Docentes demuestran altas expectativas sobre todos los estudiantes.		
Enfoque de Igualdad de género	➤ Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre varones y mujeres. ➤ Docentes fomentan una valoración sana y respetuosa del cuerpo e integridad de las personas. ➤ Docentes y estudiantes analizan los prejuicios entre géneros.		

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
<u>INICIO (10')</u>	➤ Reunidos en el centro del campo, sentados en semicírculo, el orientador les da la bienvenida, al mismo tiempo que controla la asistencia,	➤ Registro auxiliar.

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En un círculo de pie cantamos “Don juan se fue a comprar pan” donde cada uno ira mencionando el nombre de su compañero hasta terminar de mencionar con todos. ➤ Libremente y en columnas, con tareas dirigidas y demostraciones realizan velocidad de persecución. ➤ Se da a conocer el propósito de la sesión: Los estudiantes desarrollan la velocidad. ➤ terminada la actividad se les pregunta: ¿Qué otro juego de velocidad sabe o conocen? ➤ El docente pregunta ¿Cuál de los 2 juegos corrieron más? Luego, se les presenta el tema del día: Jugamos a la liebre, perro y el cazador. 	
<p><u>DESARROLLO</u> (25’)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Un grupo tiene el n° 1 y otro grupo el n° 2. En cada ocasión solamente saldría el chico que ocupa el primer puesto de su grupo. Si se dice el número 1, el n° 2 tiene que intentar pillar al n° 1 antes de que éste consiga llegar a una zona determinada donde estará a salvo. ➤ Si el número dicho consigue salvarse se anota un punto. Si por el contrario es pillado antes de llegar a la zona de salvo, el punto es para el equipo que lo ha capturado. Los chicos que han salido a correr regresan a su grupo y se colocan al final de la fila. ➤ Los chicos salen a la señal de “ya” y antes de sobrepasar una línea el maestro volverá a dar otra señal y dirá qué número se tiene que salvar. Igual que el anterior pero los chicos tienen que superar un pequeño obstáculo. Cuando se esté superando se ofrece la información de quién se tiene que poner a salvo. Los chicos llevan un balón en la mano y se salvará aquel que consiga llegar a la zona de salvado sin ser alcanzado. ➤ Tres alumnos al centro (dos perros y un cazador), las liebres que están en el extremo (A) pasaran al extremo (B) sin ser agarrados con el cazador, los perros no deben ni deben soltarse las manos. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conos. ➤ Aros ➤ Platillos

<u>CIERRE</u> (10')	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En círculo, de pie, y espaldas uno en el centro irá señalando a cualquiera de sus compañeros diciendo: lima = el señalado deberá mencionar partes de su cuerpo, el nombre del compañero que tiene a su derecha, limón = deberá nombrar las partes del cuerpo al que se encuentra a su izquierda y si dice tutifrutí = todos se cambian de lugar, el que se equivoca pasa al centro. ➤ El docente indica que la respiración y la relajación es importante en toda actividad. ➤ Reunidos en un lugar sombreado del campo, sentados en semicírculo, expresan oralmente que aprendieron, mediante preguntas: ¿Cómo se sintieron al realizar las actividades? ¿Qué parte de la clase les gustó más? ¿Qué posturas adoptamos al correr, saltar? ¿Por qué es importante de conocer su cuerpo? 	
----------------------------	--	--

III. BIBLIOGRAFÍA

- **DIAZ LUCEA, Jordi: “La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas” 2001.**
- **GÓMEZ SÁNCHEZ, Julián: “Técnica de entrenamiento y dirección de equipo” 2000.**
- **II CONGRESO INTERNACIONAL DE MOTRICIDADE HUMANA: “Motricidad Humana” 2001.**

SESIÓN N° 4

TITULO: “Jugando al saque de arco”

DATOS INFORMATIVOS

Área curricular : Educación Física

Colegio : San Juan Bautista

Ciclo : IV

Grado y sección : A, B, C y D

Tiempo : 45’

Fecha : 06/10/2016

I. PROPOSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS
<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <p><u>Comprende su cuerpo</u></p> <p>Se expresa corporalmente</p>	<p>➤ <u>Reconoce la izquierda y la derecha con relación a objetos y a sus pares, para mejorar sus posibilidades de movimiento en diferentes acciones lúdicas.</u></p>	<p>➤ Los estudiantes reconocen su esquema corporal en Relación a su espacio y tiempo.</p>	<p>➤ Prueba de Aptitud Física, Test Motriz</p>
ENFOQUES TRANSVERSALES			
<p>Enfoque de Atención a la diversidad</p>	<p>➤ Docentes y estudiantes demuestran tolerancia evitando cualquier forma de discriminación.</p> <p>➤ Docentes programan considerando actividades diferenciadas.</p> <p>➤ Docentes demuestran altas expectativas sobre todos los estudiantes.</p>		
<p>Enfoque de Igualdad de género</p>	<p>➤ Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre varones y mujeres.</p> <p>➤ Docentes fomentan una valoración sana y respetuosa del cuerpo e integridad de las personas.</p> <p>➤ Docentes y estudiantes analizan los prejuicios entre géneros.</p>		

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
<p><u>INICIO (10’)</u></p>	<p>➤ Reunidos en el centro del campo, sentados en semicírculo, el orientador les da la bienvenida, al mismo tiempo que controla la asistencia,</p> <p>➤ En un círculo de pie con balón se enumeran, y el profesor ira mencionando los números, tendrán en</p>	<p>➤ Registro auxiliar.</p> <p>➤ Aros.</p>

	<p>cuenta que numero menciona primero para agarra al compañero, debe dar la vuelta por el círculo y al silbato ubicarse en una portería para sacar de portería, y así sucesivamente hasta que salgan todos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Librementemente y en columnas, con tareas dirigidas y demostraciones realizan el calentamiento. ➤ Se da a conocer el propósito de la sesión: Los estudiantes reconocen el saque de arco a arco ➤ terminada la actividad se les pregunta: ¿Qué otro juego de esquema corporal podemos jugar? ➤ El docente pregunta ¿Con que parte del pie podemos sacar el balón de portería? Luego, se les presenta el tema del día: Jugamos al saque de arco 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pelotas. ➤ Conos.
<u>DESARROLLO</u> (25')	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dos equipos de igual número de participantes pueden ser en terreno grande o en simplificados identificados correctamente uniformados. El equipo en posesión del balón lógicamente es quien está al ataque, pero para que el gol sea válido todos los compañeros de equipo deben de pasarla línea de la mitad demarcada en la fotografía por platos anaranjados. El equipo que está a la defensiva recupera el balón, sale en contragolpe a toda velocidad a atacar al equipo contrario pasando lógicamente todos sus compañeros la línea de mitad de campo de esta forma se trabajara acciones importantes como el contraataque y el tránsito de defensa ataque. ➤ Dos filas, mirándose frente a frente, separados a una distancia de cinco metros, una fila será A y la otra B, a la señal, de espaldas saldrán y regresarán a su fila, con balón cambiando de roles. ➤ El grupo se divide en dos bandos, el 1ro de cada hilera, le tira la pelota al otro haciendo un saque con la parte del pie llamada empeine, lanzándoselas al primero de la otra hilera y así sucesivamente hasta terminar. Grupo que menos se le desvié el balón, gana. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conos. ➤ Platillos ➤ Aros.
<u>CIERRE</u> (10')	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En círculo, de pie, y espaldas uno en el centro irá señalando a cualquiera de sus compañeros diciendo: lima = el señalado deberá mencionar partes de su cuerpo, el nombre del compañero que tiene a su derecha, limón = deberá nombrar las partes del cuerpo al que se encuentra a su izquierda y si dice tutifrutí = todos se cambian de lugar, el que se equivoca pasa al centro. ➤ El docente indica que la respiración y la relajación es importante en toda actividad. ➤ Reunidos en un lugar sombreado del campo, sentados en semicírculo, expresan oralmente que aprendieron, mediante preguntas: ¿Cómo se sintieron al realizar las actividades? ¿Qué parte del cuerpo utilizaron más? ¿Qué posturas adoptamos al correr, saltar con balón? ¿Por qué es importante en el fútbol con los pies? 	

III. BIBLIOGRAFÍA

- DIAZ LUCEA, Jordi: “La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas” 2001.
- GÓMEZ SÁNCHEZ, Julián: “Técnica de entrenamiento y dirección de equipo” 2000.
- II CONGRESO INTERNACIONAL DE MOTRICIDADE HUMANA: “Motricidad Humana” 2001.
 - Bauger, J. (1990). *Fútbol algo más*. Barcelona. Editorial Paidotribo.

SESIÓN N° 5

TITULO: “Realizamos juegos de equilibrio”

DATOS INFORMATIVOS

Área curricular : Educación Física

Colegio : San Juan Bautista

Ciclo : IV

Grado y sección : A, B, C y D

Tiempo : 45'

Fecha : 13/10/2016

I. PROPOSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad <u>Comprende su cuerpo</u> Se expresa corporalmente	➤ <u>Reconoce la izquierda y la derecha con relación a objetos y a sus pares, para mejorar sus posibilidades de movimiento en diferentes acciones lúdicas.</u>	➤ Los estudiantes reconocen en relación a objetos y a sus pares para mejorar sus posibilidades de movimientos de equilibrio.	➤ Prueba de Aptitud Física, Test Motriz
ENFOQUES TRANSVERSALES			
Enfoque de Atención a la diversidad	➤ Docentes y estudiantes demuestran tolerancia evitando cualquier forma de discriminación. ➤ Docentes programan considerando actividades diferenciadas. ➤ Docentes demuestran altas expectativas sobre todos los estudiantes.		
Enfoque de Igualdad de género	➤ Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre varones y mujeres. ➤ Docentes fomentan una valoración sana y respetuosa del cuerpo e integridad de las personas. ➤ Docentes y estudiantes analizan los prejuicios entre géneros.		

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
<u>INICIO (10')</u>	➤ Reunidos en el centro del campo, sentados en semicírculo, el orientador les da la bienvenida, al mismo tiempo que controla la asistencia, ➤ En un círculo de pie sobre un aro (casas), con uno al centro, juegan “Búscate casa” a la indicación saltan de casa en casa y cuando	➤ Registro auxiliar. ➤ Aros.

	<p>escuchen derrumbe, todos se cambian de sitio con otros incluyendo el que no lo tiene, cambiando de roles.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Librementemente y en columnas, con tareas dirigidas y demostraciones realizan el calentamiento. ➤ Se da a conocer el propósito de la sesión: Los estudiantes reconocen juegos de equilibrio. ➤ terminada la actividad se les pregunta: ¿Qué otro juego de equilibrio conocen? ➤ El docente pregunta ¿Qué acciones de movimientos realizaron? Luego, se les presenta el tema del día: Juego de equilibrio. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conos.
<p><u>DESARROLLO</u> (25')</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El niño se ponga con un pie en el suelo y el otro sobre un banquito de su tamaño. Es la actividad más sencilla para mejorar el equilibrio en un solo pie y puede modificarse para hacerla cada vez más difícil. En vez de una superficie estable como un banco, reemplázala por una pelota en la que sea más complicado sostenerse. ➤ Pega dos líneas de cinta de color sobre el suelo para simular una barra de equilibrio. En los primeros intentos, ubícalas a una distancia de unos quince centímetros para que tenga un margen más ancho. Luego, para aumentar el nivel de dificultad deja solamente 10 centímetros entre ellas. El niño debe caminar por el espacio entre las cintas y, si toca una de ellas, volver al inicio de la ruta. ➤ Por parejas, uno se subirá encima de la pelota con la ayuda de su compañero, el cual le ayudará sostenerse encima hasta que con siga estar en equilibrio. La persona que está encima de la pelota deberá mantenerse el mayor tiempo posible. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Banco zueco ➤ O riel de equilibrio ➤ Aros. ➤ Balón grande
<p><u>CIERRE</u> (10')</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En círculo, de pie, y espaldas uno en el centro irá señalando a cualquiera de sus compañeros diciendo: lima = el señalado deberá mencionar partes de su cuerpo, el nombre del compañero que tiene a su derecha, limón = deberá nombrar las partes del cuerpo al que se encuentra a su izquierda y si dice tutifrutí = todos se cambian de lugar, el que se equivoca pasa al centro. ➤ El docente indica que la respiración y la relajación es importante en toda actividad. ➤ Reunidos en un lugar sombreado del campo, sentados en semicírculo, expresan oralmente que aprendieron, mediante preguntas: ¿Cómo se sintieron al realizar las actividades? ¿Qué parte del cuerpo utilizaron más? ¿Qué posturas adoptamos en los diferentes juegos de equilibrio? ¿Por qué es importante creen que es importante el equilibrio en los juegos? 	

III. BIBLIOGRAFÍA

- **DIAZ LUCEA, Jordi: “La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas” 2001.**
- **GÓMEZ SÁNCHEZ, Julián: “Técnica de entrenamiento y dirección de equipo” 2000.**
- **II CONGRESSO INTERNACIONAL DE MOTRICIDADE HUMANA: “Motricidad Humana” 2001.**
- **Marisol Rendón Manrique. Escuela Normal Superior de Caldas, 2009**

SESIÓN N°6

TITULO: “Jugamos a ser rápidos”

DATOS INFORMATIVOS

Área curricular : Educación Física

Colegio : San Juan Bautista

Ciclo : IV

Grado y sección : A, B, C y D

Tiempo : 45’

Fecha : 20/10/2016

I. PROPOSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS
<p>Asume una vida saludable <u>Comprende las relaciones entre actividad física, alimentación, postura, e higiene corporal y la salud.</u></p> <p>Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida.</p>	<p><u>Explica la importancia de la activación corporal y psicológica (atención, concentración y motivación) que le ayude a estar predispuesto a la actividad, con tareas motoras lúdicas.</u></p>	<p>➤ Los estudiantes explican la importancia de las tareas motoras lúdicas de carreras</p>	<p>➤ Prueba de Aptitud Física, Test Motriz</p>
ENFOQUES TRANSVERSALES			
<p>Enfoque de Atención a la diversidad</p>	<p>➤ Docentes y estudiantes demuestran tolerancia evitando cualquier forma de discriminación. ➤ Docentes programan considerando actividades diferenciadas. ➤ Docentes demuestran altas expectativas sobre todos los estudiantes.</p>		
<p>Enfoque de Igualdad de género</p>	<p>➤ Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre varones y mujeres. ➤ Docentes fomentan una valoración sana y respetuosa del cuerpo e integridad de las personas. ➤ Docentes y estudiantes analizan los prejuicios entre géneros.</p>		

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
<u>INICIO</u> (10')	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reunidos en el centro del campo, sentados en semicírculo, el orientador les da la bienvenida, al mismo tiempo que controla la asistencia, ➤ Se dividen los participantes en dos grupos. El primero será el muro, y se colocará en línea recta. El segundo grupo, se colocará en una fila perpendicular que cruce por la mitad del muro. Cuando se dé una señal el último de la fila intenta que el primero le oiga un mensaje que le había dicho un “jefe”. Mientras tanto, el muro, deberá gritar cuanto pueda para que el primero de la fila no consiga escuchar el mensaje. El mensaje que sea largo. Libremente y en columnas, con tareas dirigidas y demostraciones realizan el calentamiento. ➤ Se da a conocer el propósito de la sesión: Los estudiantes explican la importancia de las tareas motoras lúdicas de carreras. ➤ terminada la actividad se les pregunta: ¿Qué otro juego de carrera podemos realizar? ➤ El docente pregunta ¿Qué partes de nuestros cuerpos utilizamos en el juego de carreras? Luego, se les presenta el tema del día: Jugamos a ser rápidos 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Registro auxiliar. ➤ Aros. ➤ Colchonetas. ➤ Conos.
<u>DESARROLLO</u> (25')	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Un jugador nombra a otro. El jugador nombrado se escapa mientras que sus compañeros lo protegen para que el jugador que lo nombro no lo coja. ➤ Todos estarán en movimiento, el que no participa indica un número y todos los pertenecientes a ese grupo deberán agruparse, recibe un punto el grupo que mejor y más rápido lo haga. ➤ A la señal, el primero de la fila deberá intentar pillar al último de su fila, a la vez que el último intenta no ser pillado. Si esto ocurre el ultimo pasa a la primera posición. ➤ Se divide la clase en grupos de diez personas con un balón y una portería. Se empieza poniendo de portero un alumno (que empieza con una vida más que el resto) cada uno empieza con dos vidas y por cada gol encajado se le resta uno. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conos. ➤ Aros.

<u>CIERRE</u> (10')	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En círculo, de pie, y espaldas uno en el centro irá señalando a cualquiera de sus compañeros diciendo: lima = el señalado deberá mencionar partes de su cuerpo, el nombre del compañero que tiene a su derecha, limón = deberá nombrar las partes del cuerpo al que se encuentra a su izquierda y si dice tutifrutí = todos se cambian de lugar, el que se equivoca pasa al centro. ➤ El docente indica que la respiración y la relajación es importante en toda actividad. ➤ Reunidos en un lugar sombreado del campo, sentados en semicírculo, expresan oralmente que aprendieron, mediante preguntas: ¿Cómo se sintieron al realizar las actividades? ¿Qué parte de la clase les gustó más? ¿Qué posturas adoptamos en las carreras? ¿Por qué es importante ser rápidos? 	
----------------------------	---	--

III. BIBLIOGRAFÍA

- **DIAZ LUCEA, Jordi: “La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas” 2001.**
- **GÓMEZ SÁNCHEZ, Julián: “Técnica de entrenamiento y dirección de equipo” 2000.**
- **II CONGRESSO INTERNACIONAL DE MOTRICIDADE HUMANA: “Motricidad Humana” 2001.**



SESIÓN N° 7

TITULO: “Lanzamos pelota al blanco”

DATOS INFORMATIVOS

Área curricular : Educación Física

Colegio : San Juan Bautista

Ciclo : IV

Grado y sección : A, B, C y D

Tiempo : 45’

Fecha : 27/10/2016

I. PROPOSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad <u>Comprende su cuerpo</u> Se expresa corporalmente	➤ <u>Reconoce la izquierda y la derecha con relación a objetos y a sus pares, para mejorar sus posibilidades de movimiento en diferentes acciones lúdicas.</u>	➤ Los estudiantes reconocen izquierda y derecha con relación a sus posibilidades de diferentes acciones lúdicas.	➤ Prueba de Aptitud Física, Test Motriz
ENFOQUES TRANSVERSALES			
Enfoque de Atención a la diversidad	➤ Docentes y estudiantes demuestran tolerancia evitando cualquier forma de discriminación. ➤ Docentes programan considerando actividades diferenciadas. ➤ Docentes demuestran altas expectativas sobre todos los estudiantes.		
Enfoque de Igualdad de género	➤ Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre varones y mujeres. ➤ Docentes fomentan una valoración sana y respetuosa del cuerpo e integridad de las personas. ➤ Docentes y estudiantes analizan los prejuicios entre géneros.		

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
----------	-------------	----------

<p><u>INICIO (10')</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reunidos en el centro del campo, sentados en semicírculo, el orientador les da la bienvenida, al mismo tiempo que controla la asistencia, ➤ Todos cierran los ojos (o se vendan) y el monitor murmura a uno o a una: "Tú eres papá o mamá gallina". Ahora todos/as empiezan a mezclarse. Cada uno busca la mano de otro u otra, la aprieta y pregunta: "¿pío-pío?". Si el otro también pregunta "¿pío-pío?" se suelta de la mano y siguen buscando y preguntando, aparte de la mamá o papá gallina que mantiene siempre silencio. Cuando una persona no le contesta, ésta sabe que ha encontrado a mamá o papá gallina y se queda cogido de la mano guardando silencio. Siempre que alguien da con el silencio, forma parte de mamá gallina y cuando le aprietan la mano no contestará. Pronto se oirán menos "¿pío-pío?" hasta que estén todos cogidos. Luego el monitor les dirá que abran los ojos. Siempre causa sorpresa y risa. ➤ Libremente y en columnas, con tareas dirigidas y demostraciones realizan el calentamiento. ➤ Se da a conocer el propósito de la sesión: Los estudiantes izquierda y derecha con relación a sus posibilidades de diferentes acciones lúdicas. ➤ terminada la actividad se les pregunta: ¿Qué otro juego de esquema corporal podemos jugar? ➤ El docente pregunta ¿Cuáles son las partes del cuerpo? Luego, se les presenta el tema del día: Lanzamos la pelota al blanco 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Registro auxiliar. ➤ Antifaz ➤ Silbato. ➤ Conos.
<p><u>DESARROLLO (25')</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ se divide la clase en dos grupos. Cada equipo se colocará en una mitad del campo. A la voz de ya, cada equipo tiene que lanzar las pelotas que se encuentran en su campo hacia la zona de los contrarios. El maestro después de varios minutos debe indicar el final del juego. El equipo que tenga un mayor número de balones en su campo será el perdedor. ➤ Se divide la clase en tres grupos. Un grupo se realizarán un círculo con las manos agarradas y cumplirán la función de castillo. El segundo grupo, los defensores del castillo, se colocarán dentro del círculo. El grupo restante, los atacantes, se situarán en el exterior del círculo. A la voz de ya, los guerreros deben lanzar las pelotas dentro del castillo y los defensores deberán desalojar todos los balones. ➤ Los lanzadores disparan al resto de sus compañeros, que deben mantener siempre pegados a los suelos los pies. Solo podrán evitar 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Balones ➤ Aros. ➤ Platillos

	ser tocados fintando y esquivando el balón con el cuerpo. Los que sean tocados tres veces cambian sus papeles como lanzadores.	
<u>CIERRE (10')</u>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En círculo, de pie, y espaldas uno en el centro irá señalando a cualquiera de sus compañeros diciendo: lima = el señalado deberá mencionar partes de su cuerpo, el nombre del compañero que tiene a su derecha, limón = deberá nombrar las partes del cuerpo al que se encuentra a su izquierda y si dice tutifrutí = todos se cambian de lugar, el que se equivoca pasa al centro. ➤ El docente indica que la respiración y la relajación es importante en toda actividad. ➤ Reunidos en un lugar sombreado del campo, sentados en semicírculo, expresan oralmente que aprendieron, mediante preguntas: ¿Cómo se sintieron al realizar las actividades? ¿Qué parte de la clase les gusto más? ¿Qué parte del cuerpo utilizaron más? ¿Por qué es importante el lanzamiento? 	

III. BIBLIOGRAFÍA

- **DÍAZ LUCEA, Jordi: “La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas” 2001.**
- **GÓMEZ SÁNCHEZ, Julián: “Técnica de entrenamiento y dirección de equipo” 2000.**
- **II CONGRESSO INTERNACIONAL DE MOTRICIDADE HUMANA: “Motricidad Humana” 2001.**
- **Baques, M. (2000) 600 Juegos para educación Infantil: Actividades para favorecer el aprendizaje de la Lectura y la Escritura. Barcelona: Grupo Editorial CEAC.**
- **Díaz, J. (1999). *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas*. Editorial Inde. España.**

SESIÓN N° 8

TITULO: “Nos desplazamos al sonido”

DATOS INFORMATIVOS

Área curricular : Educación Física

Colegio : San Juan Bautista

Ciclo : IV

Grado y sección : A, B, C y D

Tiempo : 45’

Fecha : 03/11/2016

I. PROPOSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS
<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <p>Comprende su cuerpo</p> <p><u>Se expresa corporalmente</u></p>	<p>➤ <u>Resuelve situaciones motrices al utilizar su lenguaje verbal y sonoro</u> para comunicar actitudes, sensaciones y estados de ánimo.</p>	<p>➤ Los estudiantes resuelven situaciones motrices al utilizar su lenguaje verbal y sonoro.</p>	<p>➤ Prueba de Aptitud Física, Test Motriz</p>
ENFOQUES TRANSVERSALES			
<p>Enfoque de Atención a la diversidad</p>	<p>➤ Docentes y estudiantes demuestran tolerancia evitando cualquier forma de discriminación.</p> <p>➤ Docentes programan considerando actividades diferenciadas.</p> <p>➤ Docentes demuestran altas expectativas sobre todos los estudiantes.</p>		
<p>Enfoque de Igualdad de género</p>	<p>➤ Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre varones y mujeres.</p> <p>➤ Docentes fomentan una valoración sana y respetuosa del cuerpo e integridad de las personas.</p> <p>➤ Docentes y estudiantes analizan los prejuicios entre géneros.</p>		

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
<p><u>INICIO (10’)</u></p>	<p>➤ Reunidos en el centro del campo, sentados en semicírculo, el orientador les da la bienvenida, al mismo tiempo que controla la asistencia,</p>	<p>➤ Registro auxiliar.</p> <p>➤ Periódico</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sacamos diversas parejas de niños/as a ser posibles mixtas. Colocamos en el suelo hojas de periódico, ponemos música y cada pareja debe bailar sin salirse de su periódico. Cortamos la música y entonces cada pareja deberá doblar su hoja por la mitad. Volvemos a poner la música y de nuevo a bailar. Lo haremos así sucesivamente hasta que sólo quede una pareja. ➤ Libremente y en columnas, con tareas dirigidas y demostraciones realizan el calentamiento. ➤ Se da a conocer el propósito de la sesión: Los estudiantes resuelven situaciones motrices al utilizar su lenguaje verbal y sonoro. ➤ terminada la actividad se les pregunta: ¿Qué otro juego al sonido nos movemos saben? ➤ El docente pregunta ¿Cuál de los sentidos que tenemos trabajamos? Luego, se les presenta el tema del día: Nos desplazamos al sonido. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Radio. ➤ Conos.
<p><u>DESARROLLO</u> (25')</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ “La mancha musical” en el cual todos los estudiantes participan a la vez de manera individual. - Todos los estudiantes se desplazan por un espacio delimitado. A continuación, comienza a sonar una música que incite al movimiento. Entonces uno de los estudiantes empieza a moverse al ritmo de la canción y cuando estime oportuno debe tocar a otro compañero suyo. En ese momento ese segundo alumno deberá moverse también al ritmo de la música y también podrá «contagiar» a otro y así sucesivamente. ➤ “Caminata rítmica” en el cual todos los estudiantes juegan a la vez y serán capaces de caminar siguiendo el ritmo de la música. - Todos los alumnos estarán dentro del espacio delimitado a tal efecto. De ellos, 3 serán los perseguidores y llevarán puesta una gorra para identificarse. Su objetivo será tocar a cualquier otro alumno, produciéndose entonces el cambio de roles. Durante el desarrollo de la actividad se escuchará una secuencia de sonidos rítmica. Todos los alumnos deberán hacer coincidir cada paso con un pitido de la secuencia. ➤ Los alumnos formados en parejas, al golpe de la palmada deberán golpear el balón al suelo con ambas manos (izquierda y derecha) a una distancia de 15 metros ida y vuelta, tratar de quien lo hace de la mejor manera. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Platillos ➤ Aros ➤ Radio

<u>CIERRE (10')</u>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En círculo, de pie, y espaldas uno en el centro irá señalando a cualquiera de sus compañeros diciendo: lima = el señalado deberá mencionar partes de su cuerpo, el nombre del compañero que tiene a su derecha, limón = deberá nombrar las partes del cuerpo al que se encuentra a su izquierda y si dice tutifruti = todos se cambian de lugar, el que se equivoca pasa al centro. ➤ El docente indica que la respiración y la relajación es importante en toda actividad. ➤ Reunidos en un lugar sombreado del campo, sentados en semicírculo, expresan oralmente que aprendieron, mediante preguntas: ¿Cómo se sintieron al realizar las actividades? ¿Qué músicas les gusto más? ¿Qué posturas adoptaron en los bailes? ¿Por qué es importante movernos al sonido de la música? 	
----------------------------	---	--

III. BIBLIOGRAFÍA

- **DIAZ LUCEA, Jordi: “La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas” 2001.**
- **GÓMEZ SÁNCHEZ, Julián: “Técnica de entrenamiento y dirección de equipo” 2000.**
- **II CONGRESSO INTERNACIONAL DE MOTRICIDADE HUMANA: “Motricidad Humana” 2001.**
 - www.minedu.gob.pe › pdf › ef_tercer-grado-u2-s3

SESIÓN N° 9

TITULO: “Realizamos carreras de sacos”

DATOS INFORMATIVOS

Área curricular : Educación Física

Colegio : San Juan Bautista

Ciclo : IV

Grado y sección : A, B, C y D

Tiempo : 45’

Fecha : 10/11/2016

I. PROPOSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices <u>Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.</u> - Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.	➤ <u>Participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas, pequeños grupos aceptando al oponente como compañero de juego</u>	➤ Los estudiantes participan en juegos cooperativos y de oposición en parejas.	➤ Prueba de Aptitud Física, Test Motriz
ENFOQUES TRANSVERSALES			
Enfoque de Atención a la diversidad	➤ Docentes y estudiantes demuestran tolerancia evitando cualquier forma de discriminación. ➤ Docentes programan considerando actividades diferenciadas. ➤ Docentes demuestran altas expectativas sobre todos los estudiantes.		
Enfoque de Igualdad de género	➤ Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre varones y mujeres. ➤ Docentes fomentan una valoración sana y respetuosa del cuerpo e integridad de las personas. ➤ Docentes y estudiantes analizan los prejuicios entre géneros.		

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
<u>INICIO</u> (10')	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reunidos en el centro del campo, sentados en semicírculo, el orientador les da la bienvenida, al mismo tiempo que controla la asistencia, ➤ Somos palomitas de maíz que saltan sin parar con los brazos pegados al cuerpo. Si en el salto se "pega" con otro, deberán seguir saltando juntos, agarrándose de la mano. De esta forma se van creando grupos de saltadores hasta que tenemos una gran bola. Podemos hacerlo a pata coja, con los pies, y otras variantes que se nos ocurran. ➤ Libremente y en columnas, con tareas dirigidas y demostraciones realizan el calentamiento. ➤ Se da a conocer el propósito de la sesión: Los estudiantes participan en juegos cooperativos y de oposición en parejas. ➤ El docente pregunta ¿Cuáles son las acciones de desplazamientos hicieron? Luego, se les presenta el tema del día: Realizamos carreras de sacos 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Registro auxiliar. ➤ Silbato
<u>DESARROLLO</u> (25')	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Es una carrera en la cual los participantes cubren sus piernas con unos sacos que deben sostener con sus manos. Para avanzar sólo es válido saltar, sin soltar el saco. El primero en llegar a la meta es el ganador. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Costales
<u>CIERRE</u> (10')	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En círculo, de pie, y espaldas uno en el centro irá señalando a cualquiera de sus compañeros diciendo: lima = el señalado deberá mencionar partes de su cuerpo, el nombre del compañero que tiene a su derecha, limón = deberá nombrar las partes del cuerpo al que se encuentra a su izquierda y si dice tutifrutí = todos se cambian de lugar, el que se equivoca pasa al centro. ➤ El docente indica que la respiración y la relajación es importante en toda actividad. ➤ Reunidos en un lugar sombreado del campo, sentados en semicírculo, expresan oralmente que aprendieron, mediante preguntas: ¿Cómo se sintieron al realizar las actividades? ¿Qué parte de la clase les gusto más? ¿Qué posturas adoptamos al correr, saltar? ¿Por qué es importante de conocer su cuerpo? 	

III. BIBLIOGRAFÍA

- **DIAZ LUCEA, Jordi: “La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas” 2001.**
- **GÓMEZ SÁNCHEZ, Julián: “Técnica de entrenamiento y dirección de equipo” 2000.**
- **II CONGRESSO INTERNACIONAL DE MOTRICIDADE HUMANA: “Motricidad Humana” 2001.**

SESIÓN N° 10

TITULO: “Realizamos juegos en equipo”

DATOS INFORMATIVOS

Área curricular : Educación Física

Colegio : San Juan Bautista

Ciclo : IV

Grado y sección : A, B, C y D

Tiempo : 45’

Fecha : 17/11/2016

I. PROPOSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. <u>Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.</u>	➤ <u>Asocia el resultado favorable en el juego</u> a la necesidad de generar estrategias <u>en las actividades lúdicas con los pies,</u> conociendo el rol de sus compañeros y el suyo propio	➤ Los estudiantes asocian el resultado favorable en el juego en las actividades lúdicas con los pies.	➤ Prueba de Aptitud Física, Test Motriz
ENFOQUES TRANSVERSALES			
Enfoque de Atención a la diversidad	➤ Docentes y estudiantes demuestran tolerancia evitando cualquier forma de discriminación. ➤ Docentes programan considerando actividades diferenciadas. ➤ Docentes demuestran altas expectativas sobre todos los estudiantes.		
Enfoque de Igualdad de género	➤ Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre varones y mujeres. ➤ Docentes fomentan una valoración sana y respetuosa del cuerpo e integridad de las personas. ➤ Docentes y estudiantes analizan los prejuicios entre géneros.		

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
<u>INICIO</u> (10')	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reunidos en el centro del campo, sentados en semicírculo, el orientador les da la bienvenida, al mismo tiempo que controla la asistencia, ➤ Todo el grupo junto de pie, se tapan los ojos, mientras se coge a uno y se le esconde bajo la manta. Hay que buscar quién es. ➤ terminada la actividad se les pregunta: ¿Qué otra dinámica podemos jugar? ➤ El docente pregunta ¿En los juegos que realizamos que observaron? Luego, se les presenta el tema del día: Realizamos juegos en equipos. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Registro auxiliar. ➤ Manta
<u>DESARROLLO</u> (25')	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Necesitamos un campo amplio de deporte. Nos vendrá bien tener más balones o pelotas que el número de las niñas participantes. Es divertido si los balones y pelotas son de tamaños y texturas diferentes. Repartimos a las jugadoras en dos equipos iguales. Cada grupo pisa con un pie en el lado más corto del campo sin pisar más adelante. A una distancia aproximada de 15 metros de separación entre un equipo y otro. El ejercicio consiste en echar los balones al campo contrario continuamente detrás de la línea que está pisando el equipo contrario impulsándolas con la mano y haciéndolas rodar por el suelo. La dinamizadora hace una señal cada cierto tiempo. Al oír la señal, todas las jugadoras quedan con los pies quietos y miramos a ver cómo va el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Balones
<u>CIERRE</u> (10')	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En círculo, de pie, y espaldas uno en el centro irá señalando a cualquiera de sus compañeros diciendo: lima = el señalado deberá mencionar partes de su cuerpo, el nombre del compañero que tiene a su derecha, limón = deberá nombrar las partes del cuerpo al que se encuentra a su izquierda y si dice tutifrutí = todos se cambian de lugar, el que se equivoca pasa al centro. ➤ El docente indica que la respiración y la relajación es importante en toda actividad. ➤ Reunidos en un lugar sombreado del campo, sentados en semicírculo, expresan oralmente que aprendieron, mediante preguntas: ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Qué parte de la clase les gusto más? ¿Por qué es importante trabajar en equipo? 	

III. BIBLIOGRAFÍA

- **DIAZ LUCEA, Jordi: “La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas” 2001.**
- **II CONGRESSO INTERNACIONAL DE MOTRICIDADE HUMANA: “Motricidad Humana” 2001.**
- **Moyles J.R. (1998) El Juego en la Educación Infantil. Madrid: S.L. Ediciones Morata.**