

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO CHIMBOTE**



**Propuesta de juegos en familia para fortalecer
las habilidades motrices en estudiantes del cuarto
grado de primaria, de la Institución Educativa N°
88016 “José Gálvez” 2020**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE PROFESOR
EN LA CARRERA DE EDUCACIÓN FÍSICA.**

AUTORES:

Chávez Burgos, Olivia Delia.

Herrera Villanueva, Erick Michel.

ASESOR:

Mg. Espinoza Quiñones, Hermenegildo.

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Estrategias metodológicas

Nuevo Chimbote – Perú

2021

DEDICATORIA

A Dios, a mi hija Valentina Herrera Villanueva, a mi esposa y a mis padres por el apoyo constante, desde que inicie mi segunda carrera profesional.

Erick

A mi amado hijo Yeremi, por ser mi fuente de motivación e inspiración para poder superarme cada día más y así poder luchar para que la vida nos depare un futuro mejor. A mi amada madre, quien con sus palabras de aliento no me dejaba decaer para que siguiera adelante y siempre sea perseverante y cumpla con mis ideales.

Olivia

AGRADECIMIENTO

A nuestra casa de estudios, el Instituto de Educación Superior Pedagógico de Chimbote, por brindarnos las comodidades y herramientas necesarias para el desarrollo y ejecución de la presente tesis y equiparnos de conocimientos para nuestro desempeño profesional.

A la Mg. Guadalupe Balta Sevillano, nuestra directora del Instituto de Educación Superior Pedagógico de Chimbote, quien nos proporcionó las facilidades y recomendaciones para acudir a la Institución Educativa a aplicar la tesis.

A la vez a la Institución Educativa "José Gálvez", por tener la gentileza de abrir sus puertas y permitir que se lleve a cabo la investigación descriptiva propositiva, con el apoyo de la docente del área de Educación Física Lili Paredes, a los padres de familia por brindarnos su confianza al otorgarnos el permiso para la participación de sus hijos, a los estudiantes de cuarto grado de primaria que realizaron las actividades físicas con el apoyo de su familia.

Asimismo, a nuestro asesor de la presente tesis, Mg. Hermenegildo Espinoza Quiñones, por las orientaciones frecuentes y el apoyo para realizar la investigación con eficacia.

Atentamente,

Los investigadores.

PRESENTACIÓN

Los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Chimbote de la carrera de Educación Física ponen a disposición el presente trabajo, titulado "Propuesta de juegos en familia para las habilidades motrices en estudiantes del tercer grado de primaria, Chimbote-2020"; para obtener el título de profesor de Educación Física.

El presente estudio tiene como propósito el diseñar una propuesta de juegos en familia para las habilidades motrices en los estudiantes del tercer grado de primaria.

El subtítulo I, planteamiento del problema, considera la descripción, delimitación, la formulación del problema, los objetivos y la justificación; en el subtítulo II, denominado el marco teórico, comprendido por el marco referencial, marco teórico científico y el marco conceptual; en el subtítulo III, menciona el título de la metodología, donde indica el tipo de investigación, el diseño, las variables de estudio, la población, la muestra, la técnica e instrumentos, así como la estadística para el procedimientos de datos; en el subtítulo IV, se indica los resultados a través de tablas y gráficos; seguido del subtítulo V, discusión de resultados; finalmente en el subtítulo VI, denominado conclusiones y recomendaciones; en el subtítulo VII las referencias bibliográficas y para culminar los anexos.

Se espera que la presente tesis cumpla con los aspectos solicitados y criterios establecidos.

Atentamente,

Los investigadores.

ÍNDICE TEMÁTICO

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Presentación	iv
Índice temático	v
Índice de tablas y gráficos	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	10
1.1. Descripción, delimitación y formulación del problema	10
1.2. Objetivos de la investigación	12
1.2.1. General	12
1.2.2. Específicos	12
1.3. Justificación del estudio	12
II. MARCO TEÓRICO	14
2.1. Marco referencial	14
2.2. Marco teórico científico	16
2.2.1. Habilidades motrices	16
2.2.2. Juegos en familia	28
2.3. Marco conceptual	34
III. METODOLOGÍA	37
3.1. Tipo y diseño de investigación	37
3.2. Variables de estudio: operacionalización	38
3.3. Población, muestra y muestreo	38
3.3.1. Población	38
3.3.2. Muestra	39
3.3.3. Muestreo	39
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	39
3.4.1. Técnicas	39
3.4.2. Instrumentos	39
3.5. Procedimientos para la validación y confiabilidad de instrumento	40
3.5.1. Validación	40

3.5.2. Confiabilidad	40
3.6. Técnicas estadísticas para el procesamiento de datos	41
IV. RESULTADOS OBTENIDOS	42
4.1. Resultados del objetivo : Diagnosticar	42
4.2. Resultados del objetivo : Formular	45
4.3. Resultados del objetivo : Validar	48
4.4. Resultados del objetivo general	49
V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	50
VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	53
6.1. Conclusiones	53
6.2. Recomendaciones	53
VII. REFERENCIAS	55
VIII. ANEXOS	
Anexo N° 01: Matriz de consistencia	
Anexo N° 02: Instrumento pre y pos test	
Anexo N° 03: Ficha técnica de instrumento	
Anexo N° 04: Validación del instrumento	
Anexo N° 05: Confiabilidad del instrumento	
Anexo N° 06: Base de datos	
Anexo N° 07: Guías de aprendizaje autónomo propuesta	
Anexo N° 08: Fichas de validación de las guías de aprendizaje autónomo	
Anexo N° 09: Evidencias fotográficas	

ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

Tabla 1.	
Frecuencia en la dimensión habilidades motrices básicas	42
Tabla 2.	
Frecuencia en la dimensión habilidades motrices genéricas	43
Tabla 3.	
Frecuencia en las habilidades motrices	44
Tabla 4	
Estrategias seleccionadas para la variable propositiva	45
Tabla 5	
Relación entre la variable diagnóstica y la variable propositiva	46
Tabla 6	
Organización de las guías que conforman la propuesta	47
Tabla 7	
Validación de las guías de aprendizaje autónomo	48
Tabla 8	
Diseño de la propuesta de juegos en familia	49
Gráfico 1.	
Frecuencia porcentual en la dimensión habilidades motrices básicas	42
Gráfico 2.	
Frecuencia porcentual en la dimensión habilidades motrices genéricas	43
Gráfico 3.	
Frecuencia porcentual en las habilidades motrices	44

RESUMEN

El informe de investigación tuvo como objetivo diseñar una propuesta de juegos en familia para fortalecer las habilidades motrices en los estudiantes del cuarto grado de primaria, Chimbote, 2020.

El estudio, es de tipo descriptivo propositivo, con un diseño descriptivo simple con propuesta, en una población de 46 estudiantes, con una muestra de 20 estudiantes, aplicando la técnica la observación indirecta, donde el instrumento aplicado fue la escala de estimación de las habilidades motrices, el mismo que fue sometido a validación de expertos y confiabilidad mediante el Alfa de Crombach, siendo su valor 0.72, que indica una confiabilidad alta.

Los resultados indican que la dimensión de las habilidades motrices básicas y genéricas y la variable presenta un nivel insuficiente, en conclusión se implementó la propuesta que incluye guías de trabajo autónomo que fueron sometidas a procesos de validación para darle un soporte al diseño de juegos en familia para fortalecer las habilidades motrices.

Palabras claves: Habilidades motrices, habilidades motrices básicas, habilidades motrices generales, juegos.

ABSTRACT

The research report aimed to design a proposal for family games for motor skills in students of the fourth grade of primary school, Chimbote, 2020.

The experimental study is of a descriptive purposeful type, with a simple descriptive design with proposal, in a population of forty six students, with a sample of twenty students, applying the indirect observation technique, where the instrument applied was the scale of estimation of the motor skills, the same one that was subjected to validation by experts and reliability through Crombach's Alpha, its value being 0.71, which indicates high reliability.

The results indicate that the dimension of basic and generic motor skills was located at an insufficient level and the variable presents an insufficient level, in conclusion the proposal was implemented that includes autonomous work guides that were subjected to validation processes to give them support to the design of family games for motor skills.

Keywords: Motor skills, basic motor skills, general motor skills, games.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción, delimitación y formulación del problema

A lo largo del tiempo se ha buscado estudiar e investigar a la etapa educativa la cual debe enfatizar el desarrollo en todos los procesos madurativos del niño, desde el aspecto motor a los afectivos, socializadores y cognitivos. Sin embargo aún encontramos dificultades en los estudiantes el realizar movimientos y coordinaciones en su cuerpo, estas se manifiestan de diversas maneras como dibujar, vestirse y patear un balón, son naturales para muchos niños, pero no para todos. Cuando los niños no desarrollan las destrezas que permiten a las personas hacer cosas que implican usar los músculos largos del torso, los brazos y las piernas para completar movimientos de todo el cuerpo, puede causar problemas dificultándoles el correr, saltar, lanzar y atrapar esto implica que tienen deficiencia en las habilidades motoras .

A veces los niños se tardan más en desarrollar habilidades de movimiento (habilidades motrices), simplemente necesitan más tiempo para adquirirlas. Pero en algunos casos, los niños necesitan ayuda y apoyo adicionales para mejorar.

Una condición importante para lograr el desarrollo de las habilidades motrices es la metodología que se ha de hacer uso, enfocándose en las experiencias concretas y vivenciales. Por ejemplo, se tiene los juegos, que constituye un elemento pedagógico de primer orden, ayudando a desarrollar la capacidad creativa y a mejorar las habilidades. Tiene un gran valor y, ha sido recomendado por casi todas las tendencias pedagógicas del siglo XX, los cuales permiten a los estudiantes desarrollar su potencial; su capacidad de análisis, de síntesis; convirtiéndose en verdaderos espacios donde el niño viva, siente y disfrute con plena libertad su existencia, de una forma motivadora y placentera.

A nivel internacional vemos que diversos estudios como de Gonzales (2002) nos presenta que, en Cuba, la Educación Física continuaba su tendencia de la Gimnasia Educativa- Higiénica y del Deporte, Desarrollo muy limitado en las escuelas, con exclusiva prioridad para el sector privado y clubes deportivos. A mediados de la década del 50, más de la mitad de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes, de edad escolar carecían de escuelas. Y con ello Cientos de maestros sin empleo.

De la misma manera Bozas (2013) afirma que estamos, en una sociedad en la que ya nos estamos planteando como problema ligado a la salud el excesivo sedentarismo de nuestros jóvenes, debemos admitir que resulta absolutamente necesario que, en los diferentes contextos de desarrollo, se respete la necesidad de movimiento en la infancia y ya desde los primeros años se empiecen a consolidar hábitos de actividad física.

Así, todo indica que los nuevos planteamientos con los que se llega al siglo XXI se interesa más por una perspectiva holística, global, integral y conductual, determinando así la motricidad como una prioridad. Al igual que sucede en otros países, diversos autores españoles ligados al mundo de la educación participan desde diferentes puntos de vista de esta idea integradora. En este sentido, el

juego motor, ha ampliado sus responsabilidades para abarcar aquellas que incluyen el potenciamiento de las habilidades motrices básicas y genéricas.

Sin embargo, en lo nacional, algunos estudios realizados en el sistema educativo del Perú, no se ha visto libre de grandes transformaciones en la última década del siglo XXI, precisamente el debate pedagógico de los últimos años sobre las estrategias y métodos como las actividades lúdicas, frente a la necesidad de la deficiencia en las actividades motrices que conlleva a tener problemas en el aspecto físico, emocional, social, cognitivo, presentada por los estudiantes. De esta forma, vemos que el Currículo Nacional valora esta estrategia, al incluir con mayor acentuación, en comparación a los diseños curriculares precedentes, actividades lúdicas en diversas áreas de desarrollo y para los distintos ciclos, dada sus diversas ventajas y aplicaciones que ofrece.

En la región Ancash, en la investigación realizada por Escobar y Ortiz (2008) afirma que:

La realidad educativa donde observamos que la mayoría de docentes siguen brindando una enseñanza tradicional, es por eso que el estudiante al llegar a la etapa escolar, se ve en situaciones a las que puede dar solución, uno de los 15 aspectos que no toman en cuenta es el desarrollo de la lateralidad es por ello que buscamos darle cierta aplicabilidad a los ejercicios motores a fin de desarrollar la lateralidad de manera adecuada en el estudiante y para que se forme a este de manera integral (p. 5).

Mientras que, en la Universidad Nacional del Santa, Calatayud (2005) concluyó que:

Los juegos que se emplean en las instituciones educativas de la Provincia del Santa, se tiene como meta que los niños y niñas sean partícipes de sus aprendizajes, a la vez que se sientan inmersos en la realidad que los rodea. Siendo capaces de afrontar los retos de la vida en sociedad (p. 4).

También Calderón (2011) concluyó que:

Los juegos infantiles de mayor preferencia por los niños (as) de 3 a 5 años de la I.E.P. Gran Mariscal Luis José de Orbegoso – de la Provincia del Santa, realizados en casa alcanzado un resultado de 100% son los juegos como: juegos de mesa, motrices, didácticos, imaginativos, simbólico de reglas, de movimiento y de construcción (p. 6).

La realidad descrita en los párrafos anteriores, no es ajena, en la localidad de Chimbote en la institución educativa N° 88016 "José Gálvez", se pudo observar que los niños del nivel primario presentan dificultades en el desarrollo de sus habilidades motrices evidenciado, la escasa importancia que se enfoca en los juegos motores durante el desarrollo del trabajo pedagógico, en la deficiente aplicación y la manera de conducir las actividades, por lo cual surgió la necesidad de investigar.

La presencia del problema que tienen los estudiantes se debe que en el nivel de inicial no realizaron debidamente la psicomotricidad, realizaron juegos los cuales no tenían fundamento teórico y nunca se hizo las correcciones necesarias a los estudiantes, esto se refleja en el nivel de primaria cuando

observamos a los estudiantes realizar inadecuadamente los movimientos motrices básicos y generales si esto no se corrige afectará directamente sobre el desarrollo intelectual, afectivo y social. A nivel cognitivo; no permite al estudiante mejorar en memoria, atención y concentración.

Por ello era necesario plantear actividades para mejorar la motricidad en el estudiante, y de esa manera aumentar su desarrollo físico, intelectual, afectivo y social, es así como surge la propuesta de realizar juegos en familia que son actividades físicas las cuales se desarrollarán con la familia ya que es muy importante el apoyo de ellos, ante el contexto que vivimos actualmente como es la pandemia del Covid 19 y el estado de emergencia que no permite la asistencia a los centros educativos. Esta propuesta consiste en realizar diversas actividades motrices básicas y generales plasmadas en juegos que se podrán realizar con la familia.

Frente a la realidad descrita se planteó de esta forma la formulación del problema siguiente:

¿Cómo diseñar una propuesta de juegos en familia para fortalecer las habilidades motrices en los estudiantes del cuarto grado de primaria, de la institución educativa N° 88016 "José Gálvez" Chimbote, 2020?.

1.2. Objetivos de la investigación

1.2.1. General

Diseñar una propuesta de juegos en familia para fortalecer las habilidades motrices en los estudiantes del cuarto grado de primaria, Chimbote, de la institución educativa N° 88016 "José Gálvez"2020.

1.2.2. Específicos

- Diagnosticar el nivel de las habilidades motrices en los estudiantes del cuarto grado de primaria, Chimbote, de la institución educativa N° 88016 "José Gálvez".
- Formular la propuesta de juegos en familia para los estudiantes del cuarto grado de primaria, Chimbote, de la institución educativa N° 88016 "José Gálvez"
- Validar la propuesta de juegos en familia para los estudiantes del cuarto grado de primaria mediante expertos y profesionales relacionados al tema.

1.3. Justificación del estudio

En nuestra sociedad el juego es uno de los principales mecanismos de relación e interacción con los demás y es en esta etapa que tiene particular importancia la conexión entre el desarrollo motor y cognoscitivo, por lo cual comienza a definirse las habilidades motoras de la persona, así como sus intereses y actitudes.

Los efectos de la falta de estimulación mediante los juegos en familia ocasiona dificultades al desarrollar habilidades, por lo tanto para los niños (as) son una fuente inagotable de refuerzo y

entusiasmo, es por ello que la propuesta alcanzo el ayudar a la realización y refuerzo de otras actividades más sistematizadas y regladas.

Por ello, que desde el punto de vista práctico el propósito de la investigación se orientó a diseñar una propuesta de acción para mejorar la práctica pedagógica a través de juegos en familia para fortalecer las habilidades motrices en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa: N° 88016 "José Gálvez",

Además aportó un valor teórico, porque permitió mejorar los conocimientos teóricos- prácticos, para los profesionales y estudiantes involucrados en la educación de niños válidos para convertirse, dentro de una perspectiva de trabajo globalizado, como un recurso didáctico de primer orden. Además de aportar metodológicamente, por medio de la creación y aplicación del instrumento para verificar cual es el diagnóstico de las habilidades motrices por medio de los juegos en familia y a que sean beneficiosos para realizar futuras investigaciones, ya sea para trabajar con otros diseños metodológicos, con las mismas variables u otras a investigar. A la vez, desde este punto de vista práctico, en los centros educativos con características similares para aplicar la propuesta, ya que el juego y el desarrollo infantil tienen un claro papel dominante, utilizándose como un recurso psicopedagógico. De esta manera la investigación permitió establecer juegos en familia para el desarrollo de habilidades motrices en los estudiantes del cuarto grado de primaria, de la Institución Educativa N° 88016 "José Gálvez", allí radica la importancia porque servirá a los docentes en el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje.

De igual manera, la investigación se consideró un aporte educativo que tiene como sustento la filosofía institucional del IESPP Chimbote, ya que cada una de las acciones realizadas como parte de su ejecución se orientaron a beneficiar a los estudiantes del cuarto grado de primaria, así mismo ayuda a contribuir con la transformación de la sociedad, a partir de la identificación de las necesidades e intereses de los estudiantes, a la luz de la clave tarea de humanización; así también, la propuesta presentada constituye un nuevo aporte a la labor educativa del docente de Educación física, de esa manera se ve favorecida su vocación de servicio; finalmente, ante la realidad actual, los diversos juegos dentro del contexto familiar, constituye una forma de innovar la labor educativa donde se incluyen a los integrantes de la familia, ayudando a fortalecer los lazos familiares, permitiéndoles desarrollar habilidades sociales y de comunicación de manera divertida y dinámica, así de esta manera le hace frente a una necesidad actual donde la educación se desarrolla de manera remota, pues la educación tal como la concibe el equipo investigador debe estar en continua actualización.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Marco referencial

En el ámbito internacional Guerrero (2014) en su tesis titulada: Desarrollo de las habilidades motrices básicas a través de la cultura física y deportes en los niños de 4 años del Centro Educativo Daniel Rodas Bustamante, en la ciudad de Ecuador. Para lo cual se utilizó técnicas e instrumentos como la encuesta aplicada a docentes y padres de familia y los test de motricidad, así también se utilizó un enfoque cualitativo en la recolección de información y análisis de datos, con un tipo de estudio longitudinal debido al tiempo de duración de la investigación, realizado mediante un diseño pre experimental debido a que se trabajó con un solo grupo, al mismo que se le aplicó un pre y post test acoplado a la edad del grupo de estudio. Se concluye que:

Hay una correlación entre el trabajo y el mejoramiento motor del grupo generando un resultado con signo positivo de 0,6 es decir hubo un 98% de credibilidad. Es por ello que se hace necesario recomendar la aplicación plan de actividades físicas – recreativas enfocadas en el juego a fin de proporcionar actividades de desarrollo, estimulación y mejora de la motricidad en los niños de educación inicial dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje (p. 11).

Asimismo, se recoge el aporte de Ramírez (2014) en su tesis titulada: Adaptación de Juegos Tradicionales Básicos como medio para el aprendizaje y desarrollo motor en niños de Preescolar del Colegio Francisco José De Caldas; en la ciudad de Colombia. Su investigación tiene un enfoque cualitativo 16 de carácter descriptivo. Una vez realizadas las 16 intervenciones propuestas por el presente proyecto de Francisco José de Caldas Sede D con alumnos de grado preescolar de la jornada de la tarde, se han podido observar distintos resultados, que analizados muy detenidamente han llevado a dar respuesta a la pregunta planteada en el problema de investigación. El tipo de muestreo es probabilístico. Concluyeron que: "Los juegos tradicionales contribuyeron para las clases de educación física y aún más que son necesarios para el desarrollo motriz de los educandos (p. 82)".

A su vez Peña (2015) en su tesis titulada: Programa de actividades motoras para el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de 3 a 5 años del nivel inicial de la Unidad Educativa Santana, elaborado en la ciudad de Ecuador. Se utilizó el Método Analítico-sintético, método inductivo-deductivo y método histórico-lógico. Se consideró una población de la Unidad Educativa Santana en niños de 3 a 5 años. Para la evaluación y su seguimiento se realizan mediante test designados y acordes para las respectivas edades de los niños. Tipo de muestreo probabilístico. Concluye que:

La actividad física y el desarrollo de las habilidades motrices básicas desde tempranas edades, son un factor primordial en la vida de los niños, por ende, se debe inculcar y planificar de manera correcta estas actividades, para así lograr su verdadera trascendencia en el desarrollo motriz del niño y coadyuve en su vida futura (p. 2).

En el ámbito nacional se recoge el aporte de Osorio (2017) en su tesis titulada: Habilidad motora de los niños y niñas de ocho años de edad de la institución educativa Mariscal Castilla de El Tambo-Huancayo, 2017, elaborado en la ciudad de Huancayo. El Tipo de investigación utilizada fue básica, por lo cual se utilizó la técnica de recolección de datos utilizada fue la observación, psicometría y el instrumento utilizado fue el test de la Habilidad Motora de Ortega y Blázquez., en una población de 73 niños y niñas del tercer grado. El tipo de muestreo fue la probabilística intencional. Concluyeron que:

Los niños y niñas de ocho años de edad de la Institución Educativa "Mariscal Castilla" de El Tambo – Huancayo, presentan un nivel de habilidad motora muy bueno en el ámbito obteniendo el mayor porcentaje 53.33% en niños y 67,86% en niñas (p. 5).

De la misma manera Arias (2018) en su tesis titulada: Habilidad motriz y disgrafía motora en estudiantes del primero de primaria, Institución Educativa N° 5084 "Carlos Phillips", Callao 2018, en la ciudad de Lima. La investigación fue de tipo básica, de diseño no experimental, transversal de nivel correlacional. La muestra estuvo conformada por 113 estudiantes de primer grado de primaria. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación, cuyo instrumento fue la lista de cotejo tipo escala dicotómica de 20 ítems para ambas variables. Tipo de muestreo probabilístico. Se concluye que:

La habilidad motriz se relaciona inversa ($Rho = -0,549$) y significativamente ($p=0.000$) con la disgrafía motora en estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa N° 5084 "Carlos Phillips", Callao, 2018. Se probó la hipótesis planteada, existe una moderada relación negativa e inversa entre variables (p. 7).

Mientras que el ámbito local Guerrero (2015) en su tesis titulada: Juegos motores basado en el enfoque colaborativo para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E. N° 519, de La Urbanización Nicolás Garatea Del Distrito De Nuevo Chimbote, 2014, en la ciudad de Nuevo Chimbote. La metodología utilizada en esta investigación corresponde a un estudio descriptivo - explicativo, con diseño pre experimental. La población conformada por 12 niños, 6 varones y 6 mujeres. Tipo de muestreo no probabilístico. Concluye que: "Un 83% tuvo logro destacado, ya que la efectividad de los juegos motores, se vio reflejada en la realización del programa y en la significancia del desarrollo motor" (p. 5).

A la vez Ortiz (2018) en su tesis titulada: Juegos motrices como estrategia didáctica para el desarrollo de las nociones espaciales en los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Inicial La Florida, en la ciudad de Chimbote. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre evaluación y post evaluación con único grupo experimental. Se trabajó con una población muestral de 13 niños y niñas de tres años de edad del nivel inicial. Tipo de muestreo probabilístico. Se concluye: "Los juegos motrices como estrategia didáctica desarrollan

significativamente las nociones espaciales en los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Inicial de la Florida" (p. 5).

Igualmente, Risco (2016) en su tesis titulada: Juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando el material concreto para la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 años de edad en el programa no escolarizado de educación inicial set pequeños angelitos pueblo joven Miraflores bajo en el Distrito de Chimbote en el año 2014, en la ciudad de Chimbote. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y pos test a un solo grupo. Se trabajó con una población muestral de 12 estudiantes de 2 años de edad de educación inicial. Para mejorar la habilidad motriz gruesa de los estudiantes, se le aplicó a la población muestral un pre test el cual mostró que los estudiantes tienen un bajo nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, es así que el 25% de niños y niñas obtuvieron C, y el 50 % obtuvieron B, y el 25% obtuvieron A. En cuanto a estos resultados se aplicó la estrategia didáctica durante 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente se aplicó un post test. Se concluye que:

En los niños, es una actividad innata, que surge de forma natural sirviéndoles para relacionarse con los demás y también a conocer su entorno, le ayuda a desarrollar sus habilidades sociales, físicas, intelectuales y resolver conflictos.

2.2. Marco teórico científico

2.2.1. Habilidades motrices

2.2.1.1. Conceptos:

Según Quispe (2014) manifiesta que la habilidad motora "es toda aquella acción muscular del cuerpo requerido para la ejecución con éxito de un gesto deseado, de manera precisa, en un tiempo mínimo y con el menor coste energético" (p. 34).

Además, Lucea (1999) refiere que "la enseñanza de las habilidades y destrezas motrices se preparan en la primaria, para luego enseñarlas en el colegio (p. 151)". Así mismo, Torres (1995) menciona "que son pautas motrices o movimientos fundamentales, que no tienen demasiado en cuenta la precisión ni la eficacia" (p. 43). Se debe agregar que, Batalla (2000) define las habilidades motrices "como la competencia, de un sujeto, al enfrentarse a un determinado objetivo, aceptando que para conseguirlo se requiere una respuesta motora, el movimiento, que juega un papel primordial e indiscutible" (p. 69).

Tras consultar las diferentes fuentes, clasificaremos las habilidades motrices en: básicas, genéricas y específicas.

2.2.1.2. Conceptos de Habilidad:

A la vez, Quispe (2014) define "la habilidad como la facultad de poder hacer algo eficientemente y concretamente en el campo de la educación física aquello que mediante nuestra enseñanza pretendemos desarrollar en el alumno" (p. 19).

También, Silva (2006) refiere que "es la capacidad adquirida por aprendizaje para producir un resultado final con un máximo de acierto y con un mínimo gasto de tiempo y energía. El concepto de habilidad a toda actividad humana que busca un objetivo y es eficaz" (p. 133).

Del mismo modo, Fernández (2002) manifiesta que "es la capacidad que tiene un individuo para resolver un problema motriz específico para elaborar y dar una respuesta eficaz. Esta es una capacidad que se adquiere como resultado de un proceso de aprendizaje" (p. 77).

Hay que mencionar que, Dávila (2011) refiere que:

Son movimientos que se realizan conscientemente con un grado de perfección relativa, con buena coordinación y exactitud, con economía y objetividad, con la cual las acciones y rendimiento del deportista se materializan de forma directa en el entrenamiento o se anticipan indirectamente en otras manifestaciones de la actividad (p. 45).

Y, Noguera (2012) define que "la habilidad es la facultad de poder hacer algo eficientemente y concretamente en el campo de la educación física aquello que mediante nuestra enseñanza pretendemos desarrollar en el alumno".

2.2.1.3. Habilidades motrices básicas:

Así, Guillen y Huancahuari (2011) manifiestan que:

Las habilidades motrices básicas son las capacidades adquiridas por el aprendizaje, de realizar uno o más patrones motores, las cuales a partir de ella el individuo podrá realizar habilidades más complejas. Permiten a desplazarse, trabajar, jugar, relacionarse con la sociedad. Las experiencias hacen que la habilidad de correr se perfeccione y forme parte del repertorio de movimientos, consiguiéndose así otros movimientos más complejos.

Ahora bien, Salazar y Villavicencio (2015) en relación a las habilidades motrices básicas precisan que es:

El grupo de acciones motrices y movimientos fundamentales que brotan en la evolución humana de los patrones motrices, y que están basados en la herencia genética, es decir que son habilidades innatas o heredadas, habituales y necesarias para la vida cotidiana, que sientan las bases para las habilidades complejas o especializadas que se desarrollaran a lo largo del tiempo en el individuo mediante la práctica y el entorno (p. 35).

Acorde a, Santos (2011):

Las habilidades motrices básicas como todas aquellas acciones que aparecen conforme a la evolución humana, tales como correr, saltar, lanzar, recepcionar, patear a gran velocidad. Estas características hacen que una habilidad motriz sea básica y común a todos los individuos, permiten la supervivencia y son el fundamento de aprendizajes motrices más complejos en todo ser humano (p. 72).

Hay que mencionar que, Guthrie (1957) definió las habilidades motrices básicas como "un componente de capacidad adquirida por aprendizaje para alcanzar resultados fijados previamente con un máximo éxito, y a menudo con mínimo tiempo".

2.2.1.4. Características de habilidades motrices básicas:

Además, Cidoncha (2010) refiere las siguientes características:

- Su relación directa con la idea de competencia (aprendida) para dar solución a un problema motor.
- Su carácter finalista, son secuencias de movimientos que se organizan para la consecución de un objetivo. Si la habilidad está bien definida podrá ser evaluada en función de los resultados obtenidos.
- Su carácter organizado, no son movimiento cualquiera, son unidades, estructura de coordinación, para conseguir un objetivo y que manifiestan una configuración jerárquica, ciertas unidades inferiores son la base de otras superiores.
- Su necesidad de ser aprendidas, están sometidas a un proceso de adquisición que se manifiesta en una progresiva modificación de la conducta del alumno o de la alumna.
- Su carácter de eficiencia, son la manera de conseguir el objetivo marcado con el menor gasto y con la menor precisión.
- Sus características de flexibilidad y adaptabilidad, las modernas definiciones de habilidad, y de sujeto hábil están lejos de significar rigidez y estereotipia en la forma de responder a los requerimientos del medio, significan adaptabilidad para responder a los requerimientos del medio.

2.2.1.5. Clasificación de las habilidades motoras básicas:

Al respecto, Flores y Rosario (2016) plantean una clasificación que favorezca el tratamiento adecuado, sistemático y eficaz de las habilidades motoras básicas en la Educación Física. En esta propuesta se opta por la clasificación que proponen:

a. Habilidades locomotrices:

Se caracterizan porque en ellas se presenta el desplazamiento del cuerpo de un lugar a otro en el espacio, y en su desarrollo se interrelacionan los diferentes elementos espaciales: direcciones, planos y ejes. Las habilidades locomotrices se adquieren y desarrollan en forma automática, ya que son movimientos naturales y heredados, sobre los que se pueden desarrollar varias habilidades fundamentales, habilidades que con el crecimiento del individuo van madurando y se van diversificando en varias formas, de acuerdo con los factores externos que influyen en la especialización motriz de cada niño. Entre las habilidades locomotrices se encuentran las siguientes: andar, correr, saltar, variaciones del salto, galopar, deslizarse, rodar, pararse, botar, caer, esquivar, trepar, bajar, etc.

b. Habilidades manipulativas:

Son movimientos de manipulación gruesa y fina, se caracterizan por la capacidad de imprimir fuerza a los objetos o personas y recibir y amortiguar la misma de los objetos y personas con quienes se interactúa, en la medida que se perfeccionan hay una mayor participación de las capacidades perceptivomotrices y coordinativas, las que imprimen la base del componente cualitativo. Los movimientos naturales y de manipulación gruesa se adquieren por herencia biológica y cultural y se constituyen en la base de la especialización motriz que se logra o aprende por medio de la experimentación de gran variedad de actividades deportivas y no deportivas que se practican en la vida cotidiana, además la práctica sistemática y variada, contribuye determinantemente a los procesos de cualificación de las habilidades caracterizadas por movimientos fluidos, flexibles, armónicos, eficientes y eficaces que son el producto de la interacción socioperceptivo y físico motriz. De esta manera, habilidades como el lanzar, atrapar, patear, golpear, pueden dar origen a otra gran variedad de habilidades, como lanzar un balón y atraparlo con una, dos manos y de varias formas más.

c. Habilidades de estabilidad:

Suponen el desarrollo de la capacidad perceptivo motriz de adecuación y adaptación espacio-temporal del cuerpo y la participación de las capacidades físico motrices (condicionales y coordinativas) para lograr superar la fuerza de gravedad, y así realizar eficazmente las tareas motrices que se requieren en las acciones propuestas. Son habilidades motrices, en las que se trata de mantener una estabilidad del equilibrio estático y dinámico ante una situación o tarea motriz propuesta, y el equilibrio se logra por medio de un adecuado ajuste postural que resuelva eficazmente el problema planteado. Algunas de las habilidades motrices de estabilidad son: levantar, inclinarse, estirarse, girar, empujar, colgarse.

2.2.1.6. Dimensiones de las habilidades motrices básicas:

De acuerdo a, Calatayud (2005) las dimensiones de las habilidades motrices básicas son:

a. Desplazamiento:

Es toda progresión de un punto a otro del espacio, utilizando como medio el movimiento corporal total o parcial; siendo una de las habilidades básicas más importantes, porque en ellos se fundamentan gran parte del resto de habilidades. Tipos:

a.1 Desplazamientos habituales:

Son aquellos que utilizamos todos en nuestra vida diaria y por eso, los niños que vayan desarrollando estos desplazamientos hará que su vida sea más sencilla al poder ser autosuficientes.

a.2 Desplazamientos no habituales:

Sirven para moverse de forma diferente y que en ocasiones también necesitamos utilizarlos en nuestra vida cotidiana y nos pueden servir en un momento determinado como recurso para una situación generada durante una acción, un juego o deporte y salir airoso, con éxito, de manera eficaz de dicha acción.

b. Saltos:

Es una habilidad básica propia de la especie humana que implica el despegue del cuerpo con respecto del suelo, quedando suspendido momentáneamente en el aire. La mayoría de los autores consideran en el salto las siguientes fases:

- Fase previa: Aceleración con o sin desplazamiento.
- Impulso: Con dos piernas, con una pierna o con otras partes del cuerpo.
- Vuelo: Dirección, altura, profundidad y tiempo de suspensión.
- Recepción: Con continuidad en la acción, finalizando la acción, observando la superficie de contacto.

Los saltos se clasifican en 3 tipos:

- Salto horizontal o profundidad.
- Salto en vertical.
- Salto sobre un pie.

c. Giros:

Consiste en el movimiento que implica una rotación a través de los ejes ideales que atraviesan al ser humano, es decir, el vertical, el anteroposterior y el transversal.

Clases:

- Movimiento alrededor del eje longitudinal, producirán rotaciones longitudinales, por ejemplo: dar una vuelta en el aire y volver a caer.

- Movimiento alrededor del eje anteroposterior, producirán giros laterales, por ejemplo la rueda lateral.
- Movimiento alrededor del eje transversal, producirán giros adelante y atrás, por ejemplo las volteretas.

d. Lanzamientos:

Es toda secuencia de movimientos que impliquen arrojar un objeto al espacio con uno o ambos brazos. El lanzamiento ideal unidireccional es por encima del hombro con una mano. La mayoría de los autores coinciden en que la habilidad básica de lanzar tiene las siguientes fases:

- Aprensión del móvil.
- Armado.
- Impulso segmentario.
- Desprendimiento.

Se clasifican atendiendo a los componentes que intervienen en su ejecución y realización:

- Al ejecutor: estáticos o dinámicos.
- Al objeto: estáticos o dinámicos.

En cuanto a su forma se dividen en diferentes tipos: de distancia, de precisión, de fuerza, de apoyo y de suspensión.

e. Recepciones

Consiste en detener el impulso de un objeto, que ha sido arrojado, utilizando brazos y manos. En la recepción se producen las siguientes fases:

- Anticipación.
- Contacto o control.
- Amortiguación.
- Adaptación y preparación.

La clasificación de las recepciones se ajusta a la de los lanzamientos, ya que se trabajan conjuntamente.

Los criterios son:

- Al sujeto: estáticos o dinámicos.
- A los segmentos corporales: con los dos o con uno.
- A la altura: alta, media y baja.
- A los planos corporales: frontal, lateral.

2.2.1.7. Importancia de las habilidades motrices en educación

Acorde a, Lugris (2012) manifiesta que trabajar:

Las habilidades motrices en educación infantil de manera divertida y lúdica, es principal para el niño puesto que no solo le ayuda a desarrollarse sano en el aspecto físico, sino además a desenvolverse cognitiva, emocional y afectivamente, reconocer y entender su cuerpo, las posibilidades que ofrecen, cómo expresarse y cómo relacionarse con el entorno (p.36).

Por este motivo es elemental trabajarla en educación infantil, principalmente a través del juego, tanto espontaneo como dirigido por el docente. Por ello se plantea que:

- La carencia de actividad física es una de las causas de la obesidad en los niños.
- Muchos niños carecen de las habilidades motoras y coordinación para participar en la actividad física.
- A través del juego en equipos que requiere movimiento físico, el niño aprende que sus habilidades pueden jugar un papel importante en el éxito del grupo.
- El alumno se sienta importante para el grupo, es una de las necesidades fundamentales para todos los seres humanos.
- Proporcionan oportunidades para resolver problemas que pueden aplicarse a otras áreas en la vida.
- Las discusiones de las reglas y procedimientos dentro de los niños pueden ser cruciales al enseñarles el arte de la negociación y el compromiso.
- Ayuda a aliviar el estrés y lidiar con los problemas emocionales, reducir los arrebatos de comportamiento mientras incrementa el buen estado físico.

2.2.1.8. Habilidades Genéricas:

Según Arias (2018) define las habilidades motrices genéricas como "habilidades motrices resultantes de la combinación de más de una habilidad básica, que se presentan en un mayor nivel de complejidad y concreción que las habilidades básicas, pero no llegan a ser habilidades motrices específicas" (p.46).

Hay que mencionar que, Ortiz (2000) recalca que las habilidades motrices genéricas "son habilidades intermedias, con origen en las básicas y apoyo de las específicas" (p.72).

Presentan un mayor nivel de complejidad y concreción que las habilidades básicas, pero no llegan a ser habilidades motrices específicas y destacan por ser comunes a diferentes modalidades deportivas.

Así, Lucea (1999) "las habilidades motrices resultantes de la combinación de más de una habilidad básica, es decir, que presentan un mayor nivel de complejidad y concreción que las habilidades básicas, pero no llegan a ser habilidades motrices específicas y destacan" (p.63).

Se desarrollan según el patrón evolutivo normalmente entre los 8 y 11 años, tienen como objetivo conseguir que el alumno esté dotado de una motricidad variada y global. De hecho, es en la etapa primaria donde más se trabaja sobre ellas, ya que se desarrollan en las edades que comprende la etapa, por lo que su estimulación resulta imprescindible.

2.2.1.9. Dimensiones de las habilidades motrices genéricas:

Al respecto, Cepero (2000) refiere que las habilidades motrices genéricas se plantean en el siguiente esquema:

- Bote: Resulta de la combinación de dos habilidades motrices básicas, el lanzamiento y la recepción, cuando se realiza en estático y se le añade el desplazamiento en caso de que el bote se realice en situaciones dinámicas. Definiendo el bote como la interacción con un móvil elástico, mediante lanzamientos y recepciones contra una superficie rígida, básicamente con los segmentos superiores (manos).
- En el primer ciclo (6-8 años) la pelota toma contacto con los dedos golpeándolos, en el segundo ciclo (8-10 años) el balón toma contacto con la mano completa y sin golpearlo, sino guiándolo. En el tercer ciclo (10-12 años) se tiene un buen control del balón y esto permite variedad de desplazamientos y ritmos de bote, combinando trayectorias y velocidades.

El bote se puede clasificar como:

- Estático: Si el sujeto que lo ejecuta no está desplazándose.
- Dinámico: Si el sujeto que lo ejecuta se desplaza.

Se sostiene no centrarse en ninguna técnica del bote, sino en aportar variedad en el mismo, con actividades referentes al bote:

- Con diferentes partes del cuerpo: Mano dominante, mano no dominante.
- En diferentes superficies: Sobre el suelo, objetos.
- Adoptando diferentes posturas corporales: De pie, sentado.
- Con diferentes obstáculos: Objetos, oponentes.
- Utilizando dos móviles.

- Golpeo: También se denomina impacto, aunque en el golpeo el móvil se encuentra en reposo y en el impacto en movimiento. Se trata del impulso que se imprime a un móvil por acción de un segmento corporal o de un implemento deportivo, tal como una raqueta bate, etc; modificando su trayectoria y su posición, sin que antes exista control o adaptación.

En el golpeo distinguimos tres fases:

- Preparación y ajuste: Se observa la trayectoria y se prepara el golpeo.
- Contacto: El segmento implemento contacta con el móvil.
- Acompañamiento.

Primero, se consolida el golpeo por encima del hombro, consolidándose a continuación el golpeo lateral. En el pateo a balón parado, hasta los 9 años no tienen un patrón adecuado para realizarlo. La patada de volea se domina posteriormente ya que para ello es necesaria mayor coordinación de movimientos.

En relación al golpeo, son varias las clasificaciones que se pueden realizar, bajo dos criterios: la posición del móvil y del ejecutor, y en función de la naturaleza de la superficie ejecutora.

- Atendiendo a la posición en el espacio del móvil y del segmento ejecutor:
 - Estáticos: No existe desplazamiento ni del sujeto ni del móvil. (Ej: Juego de la botella).
 - Dinámicos: Existe desplazamiento tanto del sujeto como del móvil. (Ej: Uno equis dos).
 - Combinados: El sujeto o el móvil se encuentra en movimiento, mientras que el otro se mantiene estático. (Ej: jugar a las palas de playa).
- Atendiendo a la naturaleza de la superficie ejecutora:
 - Directos: El golpeo se realiza con un segmento corporal del sujeto ejecutor. (Ej: Juego de la botella).
 - Indirectos: El golpeo se realiza con un implemento deportivo (raqueta, bate, etc). (Ej: mini-hockey).

Para desarrollar el golpeo tendremos en cuenta:

- El segmento ejecutor: Superficies de golpeo e impacto.
- Con respecto al móvil: Su tamaño, peso.
- En cuanto a la actividad del móvil: Trayectorias, velocidades, zonas de contacto.
- En cuanto al sujeto: Estático, diferentes desplazamientos, posiciones previas.
- Instrumentos de ejecución: Raqueta, stick.

- Conducción: Se trata del desplazamiento de un móvil por el espacio mediante pequeños golpes o impactos controlados. Podríamos decir que es una combinación del golpeo y la marcha o carrera, en función de la velocidad de la conducción. Se realiza con los segmentos corporales si se lleva a cabo con los miembros inferiores y con un implemento deportivo (por ejemplo, un palo de hockey) si se lleva a cabo con los miembros superiores.

Posee las mismas características del golpeo ya que se trata de un encadenamiento de esta habilidad.

Tiene las mismas fases que el golpeo, pero con desplazamiento:

- De preparación y ajuste: Orientamos el cuerpo y el móvil y se realiza el contacto en el lugar deseado y con la superficie deseada.
- De contacto: Golpeo del segmento o el implemento ejecutor al móvil con la dirección y el impulso deseado.
- De acompañamiento: El segmento o implemento deportivo ejecutor controla al móvil para mantenerlo a su alcance según las necesidades de cada momento.

Esta habilidad genérica se debe comenzar cuando la lateralidad esté afianzada y la coordinación tenga cierto nivel de desarrollo; hecho que ocurre a los 8 años aproximadamente dependiendo del nivel de desarrollo motor de cada individuo. Las conducciones evolucionan muy lentamente debido a la dificultad que implica respecto a aspectos perceptivos y coordinativos. Comienzan como golpes y desplazamientos, refinándose hasta convertirse en una habilidad simultánea, por la intencionalidad de guiar un móvil hacia un objetivo.

Clasificación según la superficie ejecutora:

- Directas: Se realiza con alguna parte de un segmento corporal.
- Indirectas: Se realizan con algún implemento deportivo controlado por algún segmento corporal.

Para el desarrollo de la conducción se debe tener en cuenta:

- La mecánica del gesto: Variando la forma de ejecución.
- Variando el espacio (diferentes superficies) y tiempo de la ejecución.
- Empleando diferentes zonas de contacto: Interior, exterior.
- Empleando diferentes materiales e instrumentos: Picas, stick.
- Utilizando las diferentes trayectorias.
- Finta: Esta habilidad genérica tiene como objetivo esquivar o sobrepasar un adversario u obstáculo, es en eso en lo que consiste la habilidad. Este "engaño" se lleva a cabo mediante un cambio de ritmo o de velocidad, cambios de dirección; que se producen tras la detención

del sujeto ejecutor. La finta puede llevarse a cabo con móvil (conduciéndolo, botándolo o portándolo) o sin él.

Para que esta habilidad genérica se pueda llevar a cabo es importante una buena estructuración espacio-temporal:

- Espacial: Debido a los cambios coordinados de sentido y de dirección en el desplazamiento.
- Temporal: Debido a que esos cambios en el desplazamiento se dan respecto al tiempo.

Sobre fintas tendrán en cuenta:

- El propio cuerpo: cambios de sentido y dirección, esquivar oponentes y móviles, persecuciones.
- Con el empleo de móviles: conduciendo con el pie, botando con la mano, o con elementos.
- Parada: Se trata de la interrupción de la trayectoria de un móvil por el contacto de un segmento corporal o de un implemento deportivo. El móvil se controla sin cogerlo y queda dispuesto para una acción posterior. Esta habilidad tiene como base la recepción, una habilidad motriz básica, a la que se le añade la interrupción de un móvil.

Las distintas fases de la parada son similares a las de la recepción:

- Anticipación de la trayectoria del móvil.
- Interrupción de la trayectoria del móvil por el contacto con un segmento corporal.
- Preparación para actuar sobre el móvil.

Para realizar paradas según los miembros que utilicemos, tenemos que:

- Miembros superiores: Se utilizan normalmente implementos deportivos como stiks, raquetas, etc. Lo que no quiere decir que no se puedan utilizar directamente los miembros superiores, como es el caso del balonmano o el baloncesto (sin entrar en aspectos técnicos de cada modalidad).
- Miembros inferiores: Se realiza normalmente con el pie.
- Estáticas: Sujeto ejecutor parado.
- Dinámicas: Sujeto ejecutor en movimiento.

Siguiendo las paradas:

- Las posibles zonas de contacto (interior, exterior).
- El empleo de instrumentos (picas, stick).

La interceptación: Se trata de la acción que realiza un sujeto con un segmento corporal o implemento destinada a la interrupción de la trayectoria de un móvil o individuo, con el objetivo de evitar que éste alcance su destino. Al igual que otras habilidades motrices genéricas, resulta de la combinación de dos habilidades motrices básicas, la recepción y el golpeo.

Por lo tanto, la interceptación supone:

- Una anticipación mental de la trayectoria que describe el móvil.
- Una anticipación motriz de la trayectoria que describe el móvil.
- Una anticipación al oponente.

Fases de la interceptación:

- Anticipación: El sujeto prevee la trayectoria del móvil.
- Contacto: Se interrumpe la trayectoria por medio de un segmento corporal.
- Amortiguación: Se controla el móvil.
- Preparación: Se prepara el móvil para una posterior acción sobre él.

La clasificación de las interceptaciones se realiza siguiendo dos criterios:

- Atendiendo a la situación en el espacio del ejecutor:
- Estáticos: No existe desplazamiento del sujeto. (Ej: algunas variantes de pillar-pillar).
- Dinámicos: El sujeto se encuentra en movimiento. (Ej: interceptaciones en la quema, la muralla).

Atendiendo a sobre quien se realiza la interceptación, se tiene:

- Móvil: Interceptación se lleva a cabo sobre el móvil (Ej: las mariposas y los ecologistas).
- Persona: Interceptación sobre la trayectoria de un individuo (Ej: La muralla, pillar-pillar).
- Móvil-Persona: Interceptación sobre un móvil que maneja un individuo (Ej: pillar-pillar con balón, moros y cristianos).

Debemos tener en cuenta las siguientes posibilidades:

- Posición del sujeto: Estático, en desplazamiento.
- Condiciones del móvil: Distancia, trayectoria, velocidad.
- Condiciones de realización: Sin oponente, con oponente y salvando un obstáculo.

2.2.1.10. Habilidades motrices específicas:

De acuerdo, Hidalgo (2013) "las habilidades motrices específicas son la capacidad de conseguir un objetivo concreto, es decir, la realización de una tarea motriz definida con precisión" (p. 89). Para,

Noruega (2012), "las habilidades motrices específicas son la capacidad de conseguir un objetivo concreto, es decir, la realización de una tarea motriz definida con precisión" (p.27). Su desarrollo tiene lugar después de los 9 años de edad, con algunas excepciones, es así que se ejecutan con un objetivo en el que prima el principio de máxima eficacia en la ejecución.

También, Granada (2001) refiere que:

Las habilidades motrices específicas, como gestos de altos niveles de complejidad que se aprenden y desarrollan atendiendo a criterios de certeza flexibilidad y adaptabilidad, se realizan bajo condiciones determinadas, responden a objetivos claramente definidos y se adquieren solamente como el resultado del desarrollo, perfeccionamiento y la combinación de las habilidades básicas (p.79).

2.2.1.11. Componente de las habilidades motrices específicas:

Para, Hidalgo (2013) las habilidades motrices específicas se encuadran en cuatro grupos:

- Habilidades atléticas: Es aquella que presenta destrezas tales como correr, saltar, etc, ejemplo claros de ellos son los 100 mts, salto largo, posta, etc.
- Habilidades gimnásticas: Habilidad donde se desarrolla toda aquella destreza que comprenda flexibilidad, equilibrio, fuerza, etc. es regularmente dictada como una disciplina muy detallista en lo que respecta a movimientos y técnicas de ejecución; ejemplo de ello son: caballo con arcos.
- Habilidades de lucha: Son Aquellas asociadas a deportes de roce y fuerza como lo es el boxeo, karate, entre otras.
- Habilidades de deportes colectivos: Es aquella habilidad correspondiente a deportes que se juegan con una cantidad significativa de jugadores, normalmente se definen como equipos, ejemplo de ellos es el voleibol, handball, basquetball, etc.

2.2.2. Juegos en familia

2.2.2.1. Concepto de Juego:

Así, Calatayud (2005) refiere que:

A través del juego es como los niños se relacionan con otros niños, con los adultos y con su entorno, aprendiendo por tanto a desenvolverse con diferentes personas y conociendo el mundo que les rodea, ya que en el juego los niños exploran y aprenden, se comunican por primera vez con los adultos, desarrollan su personalidad, fomentan sus habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y resuelven conflictos, etc.

Puede agregarse que, Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou y Masnou (2007) afirman que el juego es:

Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego (p. 128).

Los niños juegan por placer y ellos mismos son quienes marcan sus reglas y sus metas para superarlos. Además, cabe destacar que los niños son las personas más justas en el juego y al cumplimiento de sus reglas se refiere.

Por otro lado, es importante resaltar que es aceptado por todos que el juego ha estado presente a lo largo de toda la historia con un carácter universal, lo que hace que se pueda afirmar que el juego es una herramienta esencial para el desarrollo psicomotor, afectivo y social de los más pequeños. De esta manera Montañés (2000) refiere que "el juego consiste en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta" (p. 236).

Al lado de ello, Ojeda (2014) añade que:

Piaget relaciona las distintas etapas del juego infantil (ejercicio, simbólica y de regla) con las diferentes estructuras intelectuales o periodos por las que atraviesa la génesis de la inteligencia. De esta manera, el juego (al igual que los otros fenómenos analizados por Piaget o sus seguidores) sufre unas transformaciones similares a las que experimentan las estructuras intelectuales. (p 18).

Al respecto conviene decir que, Moreno (2002) refiere que "el juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad" (p. 33).

Por su parte, Millán (2017):

El juego es una actividad vivencial en la que el sujeto se invierte íntegramente, es esta quizás una de las características más interesantes desde la perspectiva educativa. El niño es un ser único en el que, de manera integrada, se dan actitudes, deseos, creencias, capacidades relacionadas con el desarrollo físico, afectivo, cognitivo, et; pues todos esos componentes son puestos en juego en la actividad lúdica. Entonces el juego es un modo de interactuar con la realidad, propio de la infancia, que se caracteriza por su universalidad, regularidad y consistencia, siendo al mismo tiempo huella de la herencia biológica del hombre y producto de su capacidad creadora de cultura (p. 80).

También, Ortega (1992) afirma que el juego como:

Un factor básico del desarrollo, un contexto específico de interacción en el que las formas de comunicación y de acción entre iguales se convierten en estructuras flexibles e integradoras que dan lugar a procesos naturales de adquisición de habilidades específicas y

conocimientos concretos referidos a los ámbitos de los temas que se representan en el juego y a los recursos psicológicos que se despliegan en el mismo (p. 160).

2.2.2.2. Características:

Cueto (2007) refiere que el juego tiene las siguientes características:

- El juego es una actividad libre.
- El juego por mandato no es juego.
- La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.
- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
- Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.

2.2.2.3. Tipos de juegos:

Cueto (2007) nos dice:

- Juegos sensoriales: Son relativos a la facultad de sentir y provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones. Los niños sienten placer, con el simple hecho de expresar sensaciones y les divierte.
- Juegos de recreación y ficción: Son los que producen alegría, ganas para aprender, motivan y provocan imaginación y creatividad.
- Juegos motores: Son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano, remo, juego de pelota, básquetbol, fútbol, tenis; otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras y saltos.
- Juegos intelectuales: Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez), la reflexión (adivinanza) y la imaginación creadora (invención de historias).
- Juegos sociales: Tienen la finalidad de agrupar, cooperar, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc. El juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes, porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos.
- Juegos de agilidad: Son los que permite cambiar de posición en el espacio y hacer recorridos con variantes posiciones corporales (saltos, carreras con obstáculos).
- Juegos de inhibición: Su finalidad es la agrupación, cooperación institucional, de igual manera en los juegos sociales.

- Juegos colectivos: Son los que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la emoción y la competencia. Ejemplo el deporte.
- Juegos libres: Son los que se realizan en completa libertad, sin la intervención ni la vigilancia del profesor.
- Juegos vigilados: Son donde sin negar la espontaneidad y libertad al niño, se le vigila su desarrollo. El profesor deja al niño la iniciativa, pero observa y aprovecha del entusiasmo para evitar los peligros a impartir algunas reglas.
- Juegos organizados: Son los juegos que se refieren al momento en que se realizan los juegos previa organización. El profesor es quien proyecta, programa y los realiza con los niños, él participa como guía y control del orden y de las reglas.
- Juegos tradicionales: Es el conjunto de actividades, representadas en tareas, labores, danzas, cantos, reglas, normas que remiten a un grupo cultural determinado. Estimulan la imaginación, facilitan la comunicación y fortalecen el cuerpo. Se divide en:
 - Simbólicos.
 - Reglas.

2.2.2.4. Clasificación de los juegos:

Según Sandoval (2006) plantea otra clasificación de los juegos:

- Juegos infantiles: Comprenden desde el nacimiento hasta los seis años y con manifestaciones de placer, no exigen esfuerzo muscular, sus juegos son individuales. Esta es la edad de oro del juguete; es decir, del estímulo para el juego individual.
- Juegos recreativos: Son también llamados de salón, son aquellos que además de proporcionar placer exigen esfuerzo muscular para llegar a dominarlos; se les puede dividir en dos grupos:
 - Corporales.
 - Mentales.
- Juegos escolares: Son los que se comprenden en el período de siete a doce años aproximadamente; el juego cambia fundamentalmente de aspecto, es asociable. Estos juegos responden vivamente al instinto gregario. Esta es la edad del juego dramático, ejemplos: el gato y el ratón; el zorro y los perros; ladrones y celadores. Los juegos escolares los dividiremos en tres grupos, de acuerdo a su acción.
- Juegos de velocidad: Priman la carrera y el salto; hay habilidad, arte y táctica del movimiento, predominando una coordinación motriz impecable.

- Juegos de fuerza: Exigen un gran despliegue de energías, producen por lo general fatiga y congestión.
- Juegos de destreza: Se caracterizan por el empleo económico del esfuerzo, por la combinación apropiada de los movimientos para alcanzar un fin. En estos juegos no debe haber movimientos demás.
- Juegos atléticos: Son aquellos en que el placer proporcionado es inferior en cantidad al trabajo desarrollado. Son por lo general juegos de competencia que exigen gran habilidad y constancia.
- Juegos deportivos: Es especializado, conveniente para el alumno y sujeto a reglas y a libertad de acción en su práctica.
- Simbólicos: Se trata como el infante a través de una acción lúdica gráfica una vivencia con objetos y juguetes que posee, objetos que pueden ser modificados a fin de inventar sucesos y hacer volar su imaginación basada en la experiencia propia. Es una representación de lo que pensamos y del lenguaje, lo que brinda un mejor desarrollo y enseñanza.

2.2.2.5. Juegos Motores:

Para, Bantula (2004), refiere que:

Los juegos motrices son para desarrollar la organización espacial y las relaciones espaciales, son considerados aquellos juegos grupales en los niños y niñas que cumple con la finalidad básica de atender a todo el alumnado proporcionándole un marco de aprendizaje que facilite su progreso en el desarrollo de diferentes tipos de capacidades (motrices, sociales, cognitivos, afectivos, expresivos, etc), siendo sus principios la atención a la diversidad (p. 7).

De esta manera, Chiva, Gil y Salvador (2015) manifiesta que:

El juego motor es un conjunto de situaciones motrices que involucra a los niños en el contexto, en condiciones de oposición o de cooperación con manipulación de objetos. Estas situaciones dan respuestas a problemas caracterizados por un nivel de dificultad acorde a las posibilidades de los sujetos que intervienen, como una alternativa a las propuestas de enseñanza y evaluación, consideradas socialmente como valiosos en el campo de la educación física. El juego motriz fomenta un estilo de vida saludable basada en la actividad física y el deporte y, además, favoreciendo el desarrollo intelectual de los individuos que ocupan un modo activo por medio de juegos motores, ya que son los más importantes para la educación de los niños(as) de deficientes intelectuales (p. 35).

Por consiguiente, Sánchez (2009) refiere que:

El juego motor es una actividad que se caracteriza por ser lúdica, pero además se puede añadir que tiene un potencial liberador ciertamente relevante. Se trata de una actividad que a menudo se vincula con la diversión y el movimiento y, de hecho, se caracteriza por llevarse a cabo con el mero objetivo de pasarlo bien, ya que no tiene ninguna finalidad más allá de la propia diversión y entretenimiento (p.29).

Aunque, Ruiz (2017) refiere que "el juego motor constituye uno de los elementos educativos más importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sin importar la etapa educativa en la que se trabaje" (p. 35).

Y, Navarro (2002) manifiesta que "los juegos motores son una organización lúdica que se caracteriza por el empleo significativo de la motricidad y que ayudan a la socialización en familia" y los juegos motores deberían estar encuadrados en relación con sus contenidos esenciales, como ser:

- Estructural: En el juego intervienen componentes fundamentales de dominio y organización espacio temporal. Su práctica en los primeros tramos de la etapa evolutiva contribuye a la adquisición de conceptos y estrategias. Para nosotros, en la escuela, se podría relacionar con el aprendizaje cognitivo.
- Relacional: El juego tiene un aspecto socializante, se plantean relaciones socio afectivas. Además, el juego puede desarrollar el aprendizaje emocional; es decir, compartir y cooperar con otros compañeros de clase.
- Funcional: El juego, dependiendo del tipo de movimiento o función y su dificultad motriz, se relaciona con el aprendizaje procedimental.
- Normativo: Para jugar hay que aceptar normas, tomar decisiones, entender que el respeto es un valor social, tolerar a los compañeros y todo lo que se relaciona con el aprendizaje actitudinal. Los juegos de movimiento, además de desempeñar un papel significativo en el desarrollo físico y psíquico de los niños en edades tempranas, constituye un excelente medio educativo que influye en las formas más diversas y complejas de la evolución del niño. Proporciona el desarrollo de hábitos, habilidades y capacidades motrices como caminar, correr, saltar, lanzar, capturar, equilibrar, reptar, tener destreza, flexibilidad, rapidez, resistencia, entre otros; las cualidades morales y volitivas como la voluntad, el valor, la perseverancia, la ayuda mutua, la disciplina y el colectivismo, etc.; la correcta preparación y dirección del adulto en esta actividad dependerá el éxito del mismo.

2.2.2.6. Características del juego motor:

Hay que mencionar que, Cobos (2011) presenta una serie de características que lo hacen único y lo define como un recurso, entre las más destacables están:

- Fomenta la comunicación interpersonal grupal en el desarrollo de los juegos.
- Nadie enseña a los niños (as) a jugar, es algo innato, que provoca placer para el que lo practica.
- El juego es una actividad libre e imperiosa, el juego obligado no se concibe.
- El juego participa del mundo de la fantasía y la ilusión.
- El juego sirve como medio para adaptarse al entorno familiar y social.
- El juego prepara para la vida adulta, posibilita para el desarrollo biológico, social y psicológico.

2.2.2.7. Clasificación del juego motor:

Existen diferentes relaciones que manifiestan las conexiones entre el juego y el desarrollo motor, las diferentes funciones psicomotrices se sirven del juego para el desarrollo infantil, pero a su vez se estimulan los diferentes ámbitos de la personalidad. El juego evoluciona paralelamente al desarrollo evolutivo del alumno y se manifestará a través de la conquista del desarrollo psicomotor, del dominio de su propio cuerpo, de la relación con el mundo de los objetos, de su relación con los compañeros y la conquista del mundo exterior.

Al lado de ello, Cobos (2011) clasifica el juego motor atendiendo al objetivo didáctico que pretende desarrollar:

- Las capacidades físicas básicas (juegos de persecuciones, de resistencia, velocidad, etc).
- Las habilidades (juegos de pelotas, malabares, etc).
- La sociabilidad (juegos de expresión corporal, de inhibición, de teatro).
- Las capacidades sensoriales (juegos de colores, texturas).
- Desarrollo del intelecto a través de la atención, el lenguaje, la potenciación de la memoria, la reflexión, etc.
- Juegos individuales y colectivos (de parejas, etc).
- Juegos predeportivos (de iniciación al baloncesto, etc)
- Juegos tradicionales y populares (Gallinita ciega, etc).
- Juegos recreativos.

2.2.2.8. Importancia del juego motor:

Al mismo tiempo, Cobos (2011) desde el punto de vista pedagógico indica que:

El juego es una actividad vital y espontánea para el alumno, fomenta las relaciones sociales, se practican valores que más adelante se pondrán en práctica, se desarrolla la personalidad

y los aspectos cognitivos y favorece el desarrollo del esquema corporal, el equilibrio, la coordinación y las capacidades motrices. El docente deberá tener en cuenta la edad cronológica del alumno para la puesta en práctica de juegos, dosificará los esfuerzos y atenderá a la diversidad (p.L 3).

En la educación primaria se debe atender:

- En el tercer ciclo (1º y 2º): El alumnado se encuentra en el estadio preoperacional, van superando el egocentrismo y el subjetivismo de la etapa anterior, desarrollan la capacidad de atención y observación, poseen gran curiosidad, evolucionan en la concepción de espacio y tiempo, respetan las normas de convivencia y las reglas de los juegos, dominan la motricidad fina, la lateralidad y se va consolidando el desarrollo del esquema corporal. Los juegos irán orientados a potenciar el desarrollo de las habilidades motrices básicas con juegos donde el desplazamiento y el mayor tiempo posible de actividad sea las mayores características y la adquisición de esquema motores nuevos mediante la diversidad de estímulos y el fomento de las capacidades perceptivas.
- En el cuarto ciclo (3º y 4º): Continúan en el estadio de operaciones concretas, como la "edad de oro", ya que no existen conflictos evolutivos y poseen una gran vitalidad. Al alumnado les gusta jugar y relacionarse con sus compañeros, es una etapa relativamente tranquila idónea para el juego, ya que se estimulan fácilmente y muestran una actitud participativa y colaboradora.

2.3. Marco conceptual

- **Juegos motores:** Son una organización lúdica que se caracteriza por el empleo significativo de la motricidad.
- **Juegos recreativos:** Son aquellos que además de proporcionar placer exigen esfuerzo muscular para llegar a dominarlos.
- **Juegos tradicionales:** Es el conjunto de actividades recreativas, representadas en tareas, labores, danzas, cantos, reglas, normas que remiten a un grupo cultural determinado. Estimulan la imaginación, facilitan la comunicación y fortalecen el cuerpo.
- **Habilidades motrices:** Es toda aquella acción muscular o movimiento del cuerpo requerido para la ejecución con éxito de un gesto deseado, de manera precisa, en un tiempo mínimo y con el menor coste energético.
- **Habilidades motrices básicas:** Son las capacidades adquiridas por el aprendizaje, de realizar uno o más patrones motores, las cuales a partir de ella el individuo podrá realizar habilidades más complejas.

- **Habilidades motrices genéricas:** Son habilidades motrices resultantes de la combinación de más de una habilidad básica, es decir, que presentan un mayor nivel de complejidad y concreción que las habilidades básicas, pero no llegan a ser habilidades motrices específicas y destacan por ser comunes a diferentes modalidades deportivas.
- **Juegos en familia:** Son una opción entretenida para fortalecer los vínculos familiares conectándose y creando confianza.

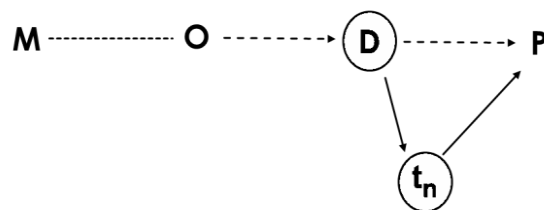
III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

La presente investigación se enmarcó dentro de la investigación descriptiva – Propositiva; que de acuerdo a Tamayo (2012) “la investigación descriptiva comprende la descripción, análisis e interpretación, de la naturaleza actual, y la composición o procesos de los fenómenos, trabaja sobre realidades de hecho, y su característica fundamental es la de presentarnos una interpretación correcta” (p. 52).; en cuanto a la segunda, es llamada también investigación diagnóstica y tiene como objetivo diagnosticar, resolver problemas y encontrar respuestas; de este modo fomentar y propiciar la investigación científica como elemento para la formación integral de los profesionales (Giler, 2014).

En tal sentido, la presente investigación estuvo orientada a diseñar una propuesta para desarrollar las habilidades motrices básicas y genéricas a través de juegos familiares a los estudiantes del cuarto grado de primaria.

Con referencia al diseño de investigación, se asume que “El diseño señala al investigador lo que debe hacer para alcanzar sus objetivos de estudio” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p. 106), por tal motivo se consideró el descriptivo simple con propuesta para ajustarse a los requerimientos del estudio, el mismo que se representa de la siguiente manera:



Dónde:

M = Estudiantes del cuarto grado de primaria

O = Habilidades motrices

D = Diagnóstico y evaluación

t_n = Análisis de teorías, experiencias, entrevistas.

P = Solución o propuesta al problema “Juegos en familia”

3.2. Variables de estudio: Operacionalización

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	indicadores	Ítems	Valoración
Habilidades motrices	Es la acción muscular o movimiento del cuerpo requerido para la ejecución con éxito de un gesto deseado, de manera precisa, en un tiempo mínimo y con el menor coste energético” (Quispe, 2014).	Se evaluó mediante la escala de estimación de habilidades motrices, que estuvo comprendido por 18 ítems y los resultados fueron expresados, según lo siguiente: Deficiente=0, Regular=1, Bien = 2 y Muy bien=3.	- Habilidades motrices básicas - Habilidades motrices genéricas	- Desplazamiento - Saltos - Giros - Lanzamiento - Recepciones - Botes - Golpeos - Conducciones	1 2, 3 4, 5 6, 7 8 y 9. 10, 11,12 13, 14,15, 16, 17 y 18	0-18= Insuficiente, 19-36= Regular 37-54= Destacado

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población

La población de acuerdo a Hernández, Fernández y Baptista (2010) manifiesta que “es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones” (p.120). Por ello en la presente investigación la población estuvo constituida por 46 estudiantes de ambos sexos, cuyas edades oscilan de 9 a 10 años, del cuarto grado de Primaria, matriculados en el año académico 2020 de la Institución Educativa N° 88016 “José Gálvez”, según se detalla en el siguiente cuadro:

Institución educativa	Nivel	Grado	Sección	Varones	Mujeres	Subtotal
N° 88016 “José Gálvez”	Primaria	Cuarto	A	10	10	20
			B	12	14	26
Total				22	24	46

Fuente: nómina de matrícula 2020

3.3.2. Muestra

según Hernández et al., (2010), refiere que la muestra "es en esencia, un subgrupo de la población" (p.121)., por lo cual el presente estudio estuvo determinado por 20 estudiantes del cuarto grado "A" y "B" de educación primaria de la Institución Educativa: N° 88016 "José Gálvez".

Institución educativa	Nivel	Grado	Sección	Varones	Mujeres	Subtotal
N° 88016 "José Gálvez"	Primaria	Cuarto	A	5	5	10
			B	4	6	10
Total			20			

3.3.3. Muestreo

El muestreo según Spiegel, Schiller y Alu (2003) establece que el "es el proceso de obtener muestras, con el propósito de inferir los resultados encontrados en la muestra, respecto a la población" (p50). Así la presente investigación le corresponde un muestreo probabilístico, ya que todos los elementos de la población tuvieron la misma probabilidad de ser elegidos y es aleatorio simple porque cada una de las unidades de análisis fueron incluidos, teniendo en cuenta que la cantidad elegida también tuvo que ver con el contexto actual de la pandemia del Covid y con ello el aislamiento social.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Técnicas

Según Carrasco (2009) la técnica hace referencia "al conjunto de reglas que siguieron los investigadores en la realización de las actividades de cada etapa de la investigación" (p.89).; para la presente investigación se utilizó la técnica de la observación indirecta, la cual es la manera de captar de un modo descriptivo y contextualizado lo que sucede, en un período de tiempo limitado (Hurtado, 2000).

3.4.2. Instrumento:

Arias (2018), refiere que "los instrumentos son los medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información"(p.43), en la cual el investigador plasma la información obtenida para ser analizada, haciendo uso de la ficha de observación que son instrumentos de investigación, evaluación y recolección de datos, referido a un objeto específico en el que se determinan variables específicas.

De esta manera en la presente investigación se utilizó para medir las habilidades motrices, la técnica de la observación, por medio de la escala de estimación para indicar las deficiencias y logros alcanzados por los estudiantes del cuarto grado de primaria, en la Institución Educativa N° 88016 "José Gálvez", en relación al desarrollo de las habilidades motrices, ya que en base a ello se planteó la propuesta.

3.5. Procedimientos para la validación y confiabilidad de instrumentos

3.5.1 Validez

Los procedimientos que se siguieron fueron los siguientes:

- Se seleccionó a los expertos: en investigación y en la temática de investigación de habilidades motrices.
- Se entregó la carpeta virtual de evaluación a cada experto: cuadro de operacionalización de las variables, instrumento y ficha de opinión de los expertos.
- Se mejoró los instrumentos en función a las opiniones y sugerencias de los expertos.

Expertos		Cargo
Experto N° 1	Melgarejo Velásquez Carlos	Docente de la especialidad de Educación Física en la I.E N° 88016
Experto N° 2	Paredes Saenz Lili	Docente de la especialidad de Educación Física en la I.E N° 88016
Experto N°3	Fuentes Rivera Ticeran Luis	Docente de prácticas de la especialidad de Educación Física en el IESPP CHIMBOTE

3.5.2 Confiabilidad

La confiabilidad para Hernández et al., (2010), es "un coeficiente utilizado para medir la fiabilidad de una escala de medida" (p.78). Por ello se realizó la muestra piloto, que estuvo constituida por 10 estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa N° 88016, por el medio virtual (fotos y videos), de ahí se calificó, obteniendo una confiabilidad alta de 0,72.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N°
,72	10

3.6. Técnicas estadísticas para el procesamiento de datos

Primero se presentó los puntajes totales de las variables y las dimensiones. Luego se obtuvo tablas y gráficos descriptivos. Para lo cual se empleó la estadística descriptiva simple de datos no agrupados valiéndose de tablas y gráficos estadísticos.

- Tablas: empleados para organizar la información obtenida de los datos de las dimensiones y la variable.
- Gráficos: utilizados para ilustrar y presentar el conjunto de datos de las dimensiones y variables relacionadas entre si para facilitar su comprensión comparación y análisis.

VI. RESULTADOS OBTENIDOS

4.1. Resultados del objetivo específico: Diagnosticar el nivel de las habilidades motrices en los estudiantes del cuarto grado de primaria, Chimbote, de la institución educativa N° 88016 "José Gálvez".

Tabla 1.

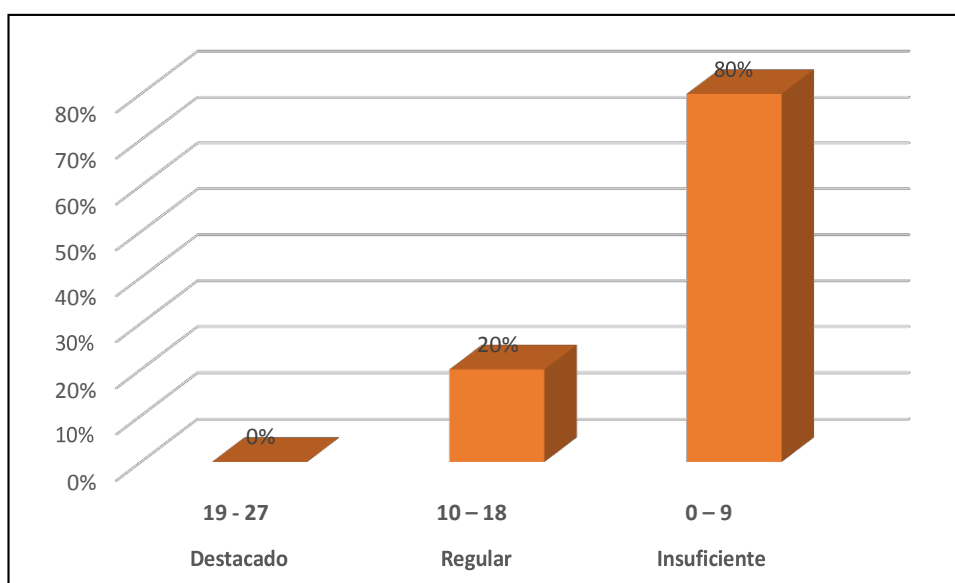
Frecuencia en la dimensión habilidades motrices básicas

Niveles		Habilidades motrices básicas	
		Fi	%
Destacado	19 - 27	0	0%
Regular	10 - 18	4	20%
Insuficiente	0 - 9	16	80%
Total		20	100%

Fuente: Bases de datos del instrumento aplicado

Gráfico 1.

Frecuencia porcentual en la dimensión habilidades motrices básicas



Fuente: Tabla 1.

Descripción

De acuerdo con la tabla y gráfico 1, sobre resultados para la dimensión habilidades motrices básicas los datos observados indican que el nivel regular presenta un 20% y en el nivel insuficiente tiene un 80% en los estudiantes del cuarto grado de primaria, evaluados en la Institución Educativa N° 88016 "José Gálvez", muestran un nivel insuficiente en una cantidad superior a la mitad de los sujetos evaluados.

Tabla 2.

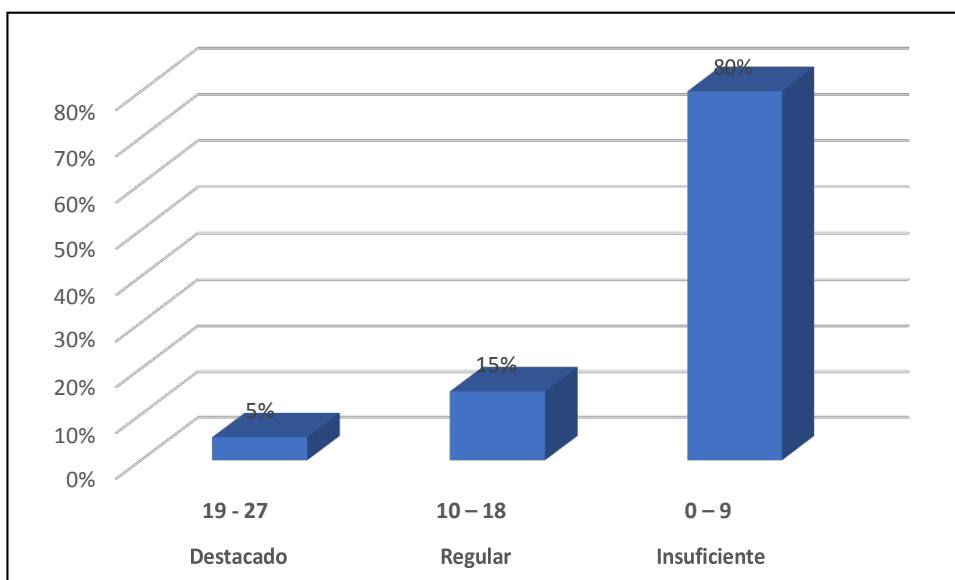
Frecuencia en la dimensión habilidades motrices genéricas

Niveles	Habilidades motrices genéricas		
	Fi	%	
Destacado	19 - 27	1	5%
Regular	10 - 18	3	15%
Insuficiente	0 - 9	16	80%
Total		20	100%

Fuente: Bases de datos del instrumento aplicado

Gráfico 2.

Frecuencia porcentual en la dimensión habilidades motrices genéricas



Fuente: Tabla 2.

Descripción

De acuerdo con la tabla y gráfico 2, sobre resultados para la dimensión habilidades motrices genéricas los datos observados indican que el nivel destacado presenta un 5%, pero en el nivel regular tiene un 15% y en el nivel insuficiente presenta un 80% en los estudiantes del cuarto grado de primaria, evaluados en la Institución Educativa N° 88016 "José Gálvez", muestran un nivel insuficiente en una cantidad superior a la mitad de los sujetos evaluados.

Tabla 3.

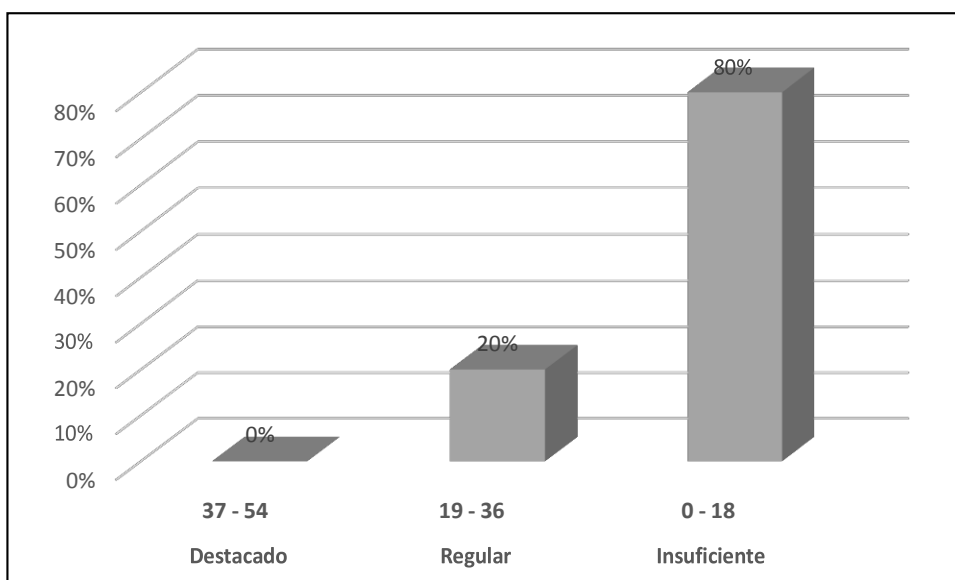
Frecuencia en las habilidades motrices

Niveles	Habilidades motrices		
	Fi	%	
Destacado	37 - 54	0	0%
Regular	19 - 36	4	20%
Insuficiente	0 - 18	16	80%
Total		20	100%

Fuente: Bases de datos del instrumento aplicado

Gráfico 3.

Frecuencia porcentual en las habilidades motrices



Fuente: Tabla 3.

Descripción

De acuerdo con la tabla y gráfico 3, sobre resultados para la dimensión habilidades motrices los datos observados indican que el nivel regular presenta un 20% y en el nivel insuficiente presenta un 80% en los estudiantes del cuarto grado de primaria, evaluados en la Institución Educativa N° 88016 "José Gálvez", muestran un nivel insuficiente en una cantidad superior a la mitad de los sujetos evaluados.

4.2. Resultados del objetivo específico: Formular la propuesta de juegos en familia para fortalecer los estudiantes del cuarto grado de primaria, Chimbote, de la institución educativa N° 88016 "José Gálvez".

Tabla 4

Estrategias seleccionadas para la variable propositiva

Nº	Denominación	Recursos y materiales
1	la gallinita ciega se desplaza buscando su nido	- Materiales: venda, dos canastas, pelotitas pequeñas, botellas - Escenario: patio de la casa, parque.
2	Tres en rayas	- Materiales: 9 aros medianos o tiza 12 Conos, latas o botellas, - Escenario: patio de la casa, parque.
3	Atando cuerdas	- Materiales: 2 colchonetas, petates o pisos Escenario: patio de la casa, parque.
4	Lanzando me divierto	- Materiales: 2 balones grandes - pelotitas pequeñas de colores Escenario: patio de la casa, parque.
5	Quecher	- Materiales: 1 balón Escenario: patio de la casa, parque.
6	Sigue la ronda	- Materiales: balones y cajas medianas. Escenario: patio de la casa, parque.
7	La casa se quema	- Materiales: aros medianos - Escenario: patio de la casa, parque.
8	Descubriendo la frase	- Materiales: 1 globo por persona 2 aros grandes Fichas con letras. 4 conos, latas o botellas Escenario: patio de la casa.
9	Gateando con el balón	- Materiales: 1 balón 1 tiza Escenario: patio de la casa, parque.
10	Cuidado que explote	- Materiales: 1 balón Conos o botellas de colores - Escenario: patio de la casa, parque.

Descripción

Con relación a los datos presentado en la tabla 4, se muestran la denominación de los 10 juegos que forman parte de la variable propositiva; es decir, juegos en familia que se sugieren sean empleados en respuesta a las dificultades detectadas en las habilidades motrices, en cada uno de los casos se señalan los materiales necesarios, el escenario sugerido para su ejecución y el número de participantes.

Tabla 5

Relación entre la variable diagnóstica y la variable propositiva

Variable diagnóstica			Variable propositiva
Nº	Temática	Ítems que se aborda	Estrategias
1	Desplazamiento	1. Corre hacia una dirección y al sonido del silbato cambia de dirección.	- La gallinita ciega -Uso de guía de autoaprendizaje Nº 1
2	Saltos	2. Realiza saltos cortos con ambos pies, entre 2 conos que se ubican a una distancia aproximada de 4 metros. 3. Ejecuta salto cortos apoyado en un solo pie, en una dirección entre 2 conos que se ubican a una distancia aproximada de 4 metros.	- Tres en raya. -Uso de guía de autoaprendizaje Nº 2
3	Giros	4. Gira hacia su derecha al sonido del silbato. 5. Gira hacia su izquierda al sonido del silbato.	-Atando cuerdas -Uso de guía de autoaprendizaje Nº 3
4	Lanzamiento	6. Lanza con ambas manos el balón de fútbol o vóley hacia dentro de una caja ubicada a 4 metros de su posición. 7. Lanza con una mano una pelota de trapo dentro de una caja ubicada a 4 metros de su posición.	-Lanzando me divierto -Uso de guía de autoaprendizaje Nº 4
5	Recepciones	8. Recepciona con las dos manos el balón de fútbol o vóley lanzado desde una distancia aproximada de 3 metros.	-Quecher -Uso de guía de autoaprendizaje Nº 5
6	Recepciones	9. Recepciona en una caja o cesto u otro objeto de mayor dimensión, el balón de futbol o vóley, lanzado desde una distancia aproximada de 3 metros.	-Sigue la ronda -Uso de guía de autoaprendizaje Nº 6
7	Botes	10. Hace rebotar el balón con ambas manos manteniéndose en un mismo lugar fijo. 11. Se traslada de un lugar a otro haciendo rebotar el balón con ambas manos. 12. Hace rebotar el balón con ambas manos mientras se traslada de un lugar a otro en zigzag	-La casa se quemar -Uso de guía de autoaprendizaje Nº 7
8	Golpeos	13. Utiliza ambas manos para golpear el globo, evitando que éste caiga al suelo 14. Alterna las manos (D – I) para golpear el globo y evitar que caiga al suelo. 15. Golpea el globo con la cabeza, evitando que éste caiga al suelo.	-Descubriendo la frase -Uso de guía de autoaprendizaje Nº 8
9	Conducciones	16. Traslada el balón, en línea recta, empujándolo con la mano a una distancia de 4 metros. 17. Empuja el balón con la mano, mientras se traslada en zigzag de un lugar a otro a una distancia de 4 metros.	-Gateando con el balón -Uso de guía de autoaprendizaje Nº 9
10	Conducciones	18. Traslada el balón, en zigzag, con el pie a una distancia de 4 metros.	-Cuidado que explote -Uso de guía de autoaprendizaje Nº 10

Descripción

En referencia a los datos presentados en la tabla 5, éstos muestran la relación que existe en la propuesta de juegos en familia (variable propositiva) con los ítems que se emplearon para diagnosticar las habilidades motrices (variable diagnóstica) en los estudiantes del cuarto grado de primaria, se precisan las temáticas que formaran parte de la propuesta de guías de trabajo autónomo elaboradas en el desarrollo de la investigación.

Tabla 6

Organización de las guías que conforman la propuesta

Nº	Título	Propósito
1	La gallinita ciega se desplaza buscando su nido	Reforzar sus habilidades motrices básicas del desplazamiento, trabajando sus piernas haciendo movimientos en diferentes direcciones, con el apoyo de su familia.
2	Tres en raya	Contribuir al desarrollo de sus habilidades motrices básicas del salto, trabajando sus piernas realizando saltos con ambos pies, y con un solo pie alternándolo, con el apoyo de su familia.
3	Atando cuerdas	Mejorar sus habilidades motrices básicas del giro, trabajando su lateralidad realizando giros en una colchoneta, con el apoyo de su familia.
4	Lanzando me divierto	Fortalecer sus habilidades motrices básicas del lanzamiento, con ambas manos y con una sola trabajando su motricidad fina y gruesa, para la realización de este juego.
5	kecher	Acentuar sus habilidades motrices básicas de recepción, trabajando sus brazos al recibir el balón con ambas manos, de manera divertida.
6	Sigue la ronda	Mejorar sus habilidades motrices básicas de la recepción, en un recipiente, a través de la realización de este juego.
7	La casa se quema	Aumentar sus habilidades motrices generales como lo es, el bote con las dos manos primero en un sitio estático, segundo movilizándose de manera libre y por último en forma de zigzag, a través de la realización de este juego.
8	Descubriendo la frase	Afianzar sus habilidades motrices generales como lo es, el golpeo con las dos manos primero, con las dos manos, segundo alternando las manos, y por último con la cabeza, a través de la realización de este juego.
9	Gateando con el balón	Fortalecer sus habilidades motrices generales de conducción del balón trasladando el balón primero en línea recta, luego en zigzag con su mano, ambas actividades se realizarán en posición de cuadrupedia.
10	Cuidado que explota	Rectificar sus habilidades motrices generales como la conducción a través de llevar un balón con el pie en forma de zigzag sin tumbar ninguna botella.

Descripción

Con relación a la información presentada en la tabla 6, se puede evidenciar el listado de las 10 guías de trabajo autónomo que constituyen la propuesta que a través del presente estudio se alcanzan y sugiere para reducir la dificultad identificada en las habilidades motrices, precisando en cada una de ella el propósito que persigue o desea alcanzar.

- 4.3. Resultados del objetivo específico: Validar la propuesta de juegos en familia para los estudiantes del cuarto grado de primaria mediante expertos y profesionales relacionados al tema.

Tabla 7

Validación de las guías de aprendizaje autónomo

Nº	Criterio	Adecuado	Medianamente adecuado	Inadecuado
1.	Se identifica la denominación de la guía y el número respectivo.	100 %	0 %	0 %
2.	Establece los datos generales de la guía.	100 %	0 %	0 %
3.	Presenta una denominación acorde a su propósito y contenido.	100 %	0 %	0 %
4.	El propósito se encuentra claramente establecido.	90 %	10 %	0 %
5.	Presenta la lista de materiales o recursos para el desarrollo de la guía.	100 %	0 %	0 %
6.	Los materiales o recursos se representan gráficamente.	100 %	0 %	0 %
7.	Se presentan actividades de calentamiento o de activación.	100 %	0 %	0 %
8.	Las actividades de calentamiento o de activación se describen con claridad.	100 %	0 %	0 %
9.	Las actividades de calentamiento o de activación muestran una representación gráfica	100 %	0 %	0 %
10.	El desarrollo de las acciones tiene una secuencia lógica.	100 %	0 %	0 %
11.	El desarrollo de las acciones se acompaña de imágenes.	100 %	0 %	0 %
12.	La guía presenta un espacio para la reflexión del estudiante	100 %	0 %	0 %
13.	La redacción de las interrogantes de reflexión evidencian coherencia con la edad de los estudiantes	100 %	0 %	0 %
14.	La guía presenta orientaciones finales	100 %	0 %	0 %
15.	El tipo y tamaño de letra de la guía permite la lectura de la guía.	100 %	0 %	0 %
16.	Se hace un buen uso de la ortografía en la redacción de la guía.	100 %	0 %	0 %

17.	El color del texto es pertinente con el fondo de la hoja.	100 %	0 %	0 %
18.	Las imágenes se muestran con claridad.	100 %	0 %	0 %
19.	Se ha hecho una correcta distribución de textos e imágenes.	100 %	0 %	0 %
20.	En general la guía presenta un formato acorde a la edad de los estudiantes.	100 %	0 %	0 %

Descripción:

- Con relación al criterio 1, 2, y 3, el 100 % de los validadores indicaron que estaba adecuado.
 - Respecto al criterio 4, el 90 % de los validadores indica que era adecuado. El restante sugirió usar palabras técnicas.
 - Referente al criterio 5, 6, 7, 8, 9, y 10, el 100 % de los validadores indicaba que estaba adecuado.
- 4.4. Resultados del objetivo general: Diseñar una propuesta de juegos en familia para fortalecer las habilidades motrices en los estudiantes del cuarto grado de primaria, Chimbote, de la institución educativa N° 88016 "José Gálvez"2020.

Tabla 8

Diseño de la propuesta de juegos en familia

Variable diagnóstica			Variable propositiva	
Dimensión/variable	Nivel	Porcentaje	Propuesta	Documento
Habilidades motrices básicas	Insuficiente	80	Propuesta de juegos en familia para las habilidades motrices	10 guías de trabajo autónomo
Habilidades motrices genéricas	Insuficiente	80		
Habilidades motrices	insuficiente	80		

Descripción:

De acuerdo con los datos en la tabla 8 se puede indicar que:

- La dimensión de habilidades motrices básicas se ubicó en el nivel insuficiente con un porcentaje de 80%.
- La dimensión de habilidades motrices genéricas se ubicó en el nivel insuficiente con un porcentaje de 80%.
- La variable habilidades motrices se ubicó en el nivel insuficiente con un porcentaje de 80%.

Frente a la realidad evidenciada, el equipo investigador, según señala la tabla, planteo como propuesta el desarrollo de juegos en familia para las habilidades motrices, las cuales se presentaron a través de 10 guías de trabajo autónomo las que fueron sometidas a validación mediante consulta de expertos obteniendo una valoración favorable.

IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En relación al objetivo específico que estuvo orientado a diagnosticar el nivel de las habilidades motrices en los estudiantes del cuarto grado de primaria, Chimbote, se puede mencionar la dimensión de las habilidades motrices básicas en el nivel regular que presenta un 20% y en el nivel insuficiente tiene un 80%; mientras que, la dimensión habilidades motrices genéricas en el nivel regular tiene un 15% y en el nivel insuficiente presenta un 80% en los estudiantes. Asimismo en la variable habilidades motrices un nivel regular en un 20% y un nivel insuficiente del 80% en los estudiantes. Sobre estos resultados Peña (2015), en su tesis titulada: "Programa de actividades motoras para el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de 3 a 5 años del nivel inicial", menciona que las habilidades motrices básicas son un factor primordial en la vida de los niños, lo cual le permite lograr su verdadera trascendencia en el desarrollo y coadyuve en su vida futura, de esta manera consideramos que es trascendental al realizar diagnósticos como los presentados en los resultados de la fuente de investigación. De acuerdo a Salazar y Villavicencio (2015), indican que las habilidades motrices básicas y el movimiento son fundamental para formar parte de la evolución humana de los patrones motrices, y que están basados en la herencia genética, es decir que son habilidades innatas o heredadas, habituales y necesarias para la vida cotidiana. De la misma manera Lucea (1999) manifiesta que las habilidades genéricas presentan un mayor nivel de complejidad y concreción, pero que se desarrollan según el patrón evolutivo normalmente entre los 8 y 11 años, por ende es importante tener en cuenta su ciclo de desarrollo, porque permitirá tener una noción y línea base de lo que los estudiantes pueden realizar acorde a su edad y proceso. De la misma manera Ojeda (2014) añade que las distintas etapas del juego infantil (ejercicio, simbólica y de regla) con las diferentes estructuras intelectuales o periodos por las que atraviesa la génesis de la inteligencia, ayudaran en la parte motriz. Por último, Santos (2011), refiere que las habilidades motrices son todas aquellas acciones que aparecen conforme a la evolución humana, tales como correr, saltar, lanzar, recepcionar, patear a gran velocidad, que permite la supervivencia y son el fundamento de aprendizajes motrices más complejos en todo ser humano. De hecho, reafirmamos que en la etapa primaria es donde más se trabaja sobre ellas, con la finalidad de encaminar y potenciar el movimiento motriz desde lo básico hasta lo genérico siendo un sistema de procedimientos graduales al proceso de cada uno de los estudiantes, por lo que su estimulación resulta imprescindible y se debe tener como objetivo conseguir que el alumno esté dotado de una motricidad variada y global.

A su vez el segundo objetivo específico estuvo dirigido a formular la propuesta de juegos en familia para fortalecer los estudiantes del cuarto grado de primaria, Chimbote, por lo cual se presentó 10 guías de trabajo autónomo elaboradas para reducir la dificultad identificada en las habilidades motrices mediante la relación que existe entre la propuesta con los ítems que se emplearon para el diagnóstico, precisando en cada una el propósito que persigue o deseaba alcanzar. Ante ello, Ortiz (2018) en su tesis titulada: "Juegos motrices como estrategia didáctica para el desarrollo de las nociones espaciales en los niños y niñas", recalca que los juegos motrices son una estrategia

didáctica para el desarrollo de las nociones espaciales en los niños. De esta forma consideramos que es esencial el juego en la edad temprana para contribuir en el desarrollo psicosocial. Por su parte, en el marco teórico Millán (2017) recalca que el juego es una actividad vivencial en la que el sujeto se invierte íntegramente, siendo una de las características más interesantes desde la perspectiva educativa, donde el niño es un ser único en el que, de manera integrada, evidencia actitudes, deseos, creencias, capacidades relacionadas con el desarrollo físico, afectivo, cognitivo, et; pues todos esos componentes son puestos en juego en la actividad lúdica. Entonces el juego es un modo de interactuar con la realidad, propio de la infancia, que se caracteriza por su universalidad, regularidad y consistencia, siendo al mismo tiempo huella de la herencia biológica del hombre y producto de su capacidad creadora de cultura. Asimismo, Sánchez (2009) refiere que el juego es una actividad que se caracteriza por ser lúdica, pero además se puede añadir que tiene un potencial liberador ciertamente relevante; se trata de una actividad que a menudo se vincula con la diversión y el movimiento y, de hecho, se caracteriza por llevarse a cabo con el mero objetivo de pasarlo bien, ya que no tiene ninguna finalidad más allá de la propia diversión y entretenimiento. Además, Lucea (1999) refiere que la enseñanza de las habilidades y destrezas motrices forman parte de la educación en la primaria, para luego enseñarlas en el colegio. Así desde nuestra experiencia el docente de Educación Física siempre debe plantearse propuestas frente a diversas situaciones o dificultades que se pueden presentar en la práctica de las habilidades motrices, para que estas puedan ser aplicadas con el acompañamiento de la dinámica familiar, siendo un soporte en diversos ámbitos para el educando.

De acuerdo al tercer objetivo específico que estuvo direccionado a validar la propuesta de juegos en familia para los estudiantes del cuarto grado de primaria mediante la evaluación de los expertos y profesionales que conocían el tema. Se obtuvieron como resultados la relación en el criterio 1, 2, y 3, 5, 6, 7, 8, 9 y 10 del 100 % en los que indicaron que estaba adecuado. También respecto al criterio 4, el 90 % sugirió usar palabras técnicas; considerando aptas para su aplicación de las guías de trabajo autónomo de aprendizaje. Del mismo modo los resultados de Guerrero (2014), en su tesis titulada: "Desarrollo de las habilidades motrices básicas a través de la cultura física y deportes", manifiesta que hay una correlación entre el trabajo y el mejoramiento motor del grupo generando un resultado con signo positivo de 0,6 es decir hubo un 98% de credibilidad, es por ello que se hace necesario recomendar la aplicación de un plan de actividades físicas – recreativas enfocadas en el juego a fin de proporcionar actividades de desarrollo, estimulación y desde nuestra practica mejora de la motricidad en los niños dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje. Señala de esta manera Lugris (2012), trabajar las habilidades motrices en educación infantil de manera divertida y lúdica, ya que es principal para el niño puesto que, no solo le ayuda a desarrollarse sano en el aspecto físico, sino además a desenvolverse cognitiva, emocional y socialmente. Tratando de entender su cuerpo, mediante las posibilidades que ofrecen, cómo expresarse y cómo relacionarse con el entorno, ya que favorecerán muchas habilidades. Por este motivo es elemental trabajar principalmente a

través del juego, tanto de forma espontánea como dirigido por el docente, contrastando la información por lo que muchos niños carecen de las habilidades motoras y coordinación para participar en la actividad física. Es así que a través del juego en equipos se requiere el movimiento físico, sintiéndose el niño (a) importante para su familia y que ello le proporcione oportunidades para resolver problemas que pueden aplicarse a otras áreas en su vida cotidiana. Además de considerar que mediante el juego los estudiantes tendrán que seguir las reglas y procedimientos siendo cruciales al enseñarles el arte de la negociación y el compromiso. También será un factor el contexto específico de interacción en el que las formas de comunicación y de acción entre iguales se convierten en estructuras flexibles e integradoras que dan lugar a procesos naturales de adquisición de habilidades y conocimientos.

Por consiguiente el objetivo general estuvo direccionado a diseñar una propuesta de juegos en familia para fortalecer las habilidades motrices en los estudiantes del cuarto grado de primaria, Chimbote, así se obtuvo que las habilidades motrices básicas presentan un nivel insuficiente de un 80 % al igual que las habilidades motrices genéricas, del mismo modo la variable general se ubicó en el nivel insuficiente con un porcentaje de 80% que partió de un diagnóstico donde la variable de habilidades motrices, se situó en un nivel insuficiente, por lo cual se implementó la propuesta de 10 guías de trabajo autónomo que fueron sometidas a procesos de validación para darle un soporte al diseño de la propuesta de juegos a desarrollar en la dinámica familiar. De acuerdo a sus resultados Risco (2016), en su tesis titulada: "Juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando el material concreto para la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas", concluyo que en los niños, el juego es una actividad innata, que surge de forma natural sirviéndoles para relacionarse con los demás y también a conocer su entorno, le ayuda a desarrollar sus habilidades sociales, físicas, intelectuales y resolver conflictos, desde nuestra experiencia ayuda a potenciar las habilidades. Al igual que Calatayud (2005), recalca que a través del juego los niños se relacionan con otros niños, con los adultos y con su entorno, aprendiendo por tanto a desenvolverse con diferentes personas y conociendo el mundo que les rodea, ya que en el juego los niños exploran y aprenden, se comunican por primera vez con los adultos, desarrollan su personalidad, fomentan sus habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y resuelven conflictos, etc. Desde nuestra práctica el docente de Educación Física debe ser capaz para diseñar una propuesta de juegos en familia considerando como base primordial el desarrollar las habilidades motrices y con ello mejorar mediante el acompañamiento que brinda la dinámica familiar a los menores, ya que ello permitirá la interacción e involucramiento de manera conjunta y se logrará inferir en el desenvolvimiento de los estudiantes de manera progresiva.

VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

- El diseño de la propuesta de juegos en familia para fortalecer las habilidades motrices en los estudiantes del cuarto grado de primaria, Chimbote, de la institución educativa N° 88016 "José Gálvez", partió de un diagnóstico donde la variable de habilidades motrices, se ubicó en un nivel insuficiente, por lo cual se concluyó en la implementación de la propuesta que incluye 10 guías de trabajo autónomo que fueron sometidas a procesos de validación para darle un soporte al diseño de la propuesta de juegos en familia para las habilidades motrices.
- El diagnóstico del nivel de las habilidades motrices en los estudiantes del cuarto grado de primaria, Chimbote, de la institución educativa N° 88016 "José Gálvez", permitió identificar que la dimensión de las habilidades motrices básicas y genéricas se situó en un nivel insuficiente y la variable se encuentra en un nivel insuficiente.
- Se formuló la propuesta de juegos en familia para los estudiantes del cuarto grado de primaria, Chimbote, de la institución educativa N° 88016 "José Gálvez", por lo cual se presentó 10 guías de trabajo autónomo elaboradas para reducir la dificultad identificada en las habilidades motrices mediante la relación que existe entre la propuesta con los ítems que se emplearon para el diagnóstico.
- Al validar la propuesta de juegos en familia para los estudiantes del cuarto grado de primaria mediante expertos y profesionales indicaron que en los criterios del estaban adecuados solo se sugirieron usar palabras técnicas, de este modo las guías planteadas cuentan con el respaldo y visto bueno de expertos.

6.2. Recomendaciones

- A los directivos de la institución educativa N° 88016 "José Gálvez", se sugiere gestionar la implementación del departamento de educación física para el desarrollo de las actividades de motricidad con la finalidad de contribuir con el desarrollo de las habilidades motrices de los niños fortaleciéndolas de acuerdo a sus necesidades.
- A los docentes de Educación Física de la institución educativa N° 88016 "José Gálvez", se sugiere elaborar e implementar las guías de trabajo autónomo respecto a juegos en familia con la finalidad de favorecer el progreso de los aspectos motrices en los estudiantes.

- A los docentes de Educación Física de la institución educativa N° 88016 "José Gálvez", se sugiere sensibilizar a los padres de familia sobre la importancia de desarrollar las habilidades motrices de sus hijos mediante la práctica del juego en la dinámica familiar.
- A los padres de familia de los niños del cuarto grado de primaria de la institución educativa N° 88016 "José Gálvez", se sugiere ser el soporte emocional y brindar el acompañamiento de manera permanente a sus hijos en la realización de los juegos donde la familia debe interactuar con la finalidad de lograr el desarrollo gradual de las habilidades motrices de sus niños de manera activa y dinámica.
- A otros investigadores, se sugiere seguir realizando investigaciones respecto a las variables trabajada con la finalidad de enriquecer y brindar apoyo para las futuras investigaciones.
- A otros investigadores, se sugiere trabajar en otras poblaciones para encontrar diferencias que orienten a nuevos resultados con la finalidad de contribuir en otro diseño de investigación.

REFERENCIAS

- Arias, N. (2018). *Habilidad motriz y disgrafía motora en estudiantes del primero de primaria, Institución Educativa N° 5084 "Carlos Phillips"*. (Tesis de Posgrado). Universidad César Vallejo. http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/23514/Arias_BNJ.pdf?sequence=4&isAllowed
- Ávila, R. (1999). *Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información*. <http://www.eumed.net/librosatis/2008b/402/Tecnicas%20e%20Instrumentos%20de%20Recoleccion%20de%20Informacion.htm>
- Bantula, E. (2014). *Los juegos motrices son para desarrollar la organización espacial*. https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE002420.pdf
- Batalla A (2000). *Habilidades motrices*. INDE.
- Bozas, A. (2013). *Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada*. <https://rieoei.org/historico/documentos/rie47a04.htm>
- Calatayud, D. (2005). *Juegos basados en circuitos*. <http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1312/juegos>
- Calderón, O. (2011). *Aplicación de un taller de juegos infantiles*. <http://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/2732/42803.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carrasco, S. (2009). *Metodología de la investigación científica*. San Marcos.
- Cepero, M. (2000). *Las habilidades motrices y su desarrollo*. Proyecto Sur.
- Cidoncha, I. (2010). *Habilidades motrices y destrezas motrices*. <https://es.scribd.com/document/154194408/Habilidades-b-sicas-y-espec-ficas-docx>
- Cobos, J (2011). *El jugo motor en la escuela*. Revista: Innovación y experiencias educativas. https://archivos.csif.es/a/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_40
- Chiva, O., Gil, J., y Salvador, C. (2015). *Actividad física y Síndrome de Down: El juego motriz como recurso metodológico*. emasf.webcindario.com/Actividad_fisica_y_sindrome_de_Down.pdf
- Cueto, C. (2007). *Los juegos educativos en educación primaria*. <http://www.monografias.com/trabajos18/juegos-educativos/juegoseducativos.shtml>
- Dávila, M. (2011). *Habilidad motriz deportiva*. <https://glosarios.servidor-alicante.com>

- Escobar, L. y Ortiz, C. (2008). *Ejercicios Motores para Desarrollar la Lateralidad en Estudiantes*.
<http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/hae%20Quispealaya%20-%20Ruiz%20Soto.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Fernández, J. (2002). *Aprendizaje motriz y resolución de problemas*. <https://g-se.com/aprendizaje-motriz-y-resolucion-de-problemas-y-ii-1801-sa-p57cfb2724c2b7>
- Flores, N. y Rosario, M. (2016). *Evaluación diagnóstica de las habilidades motrices básicas en estudiantes del 1er. grado – primaria de la institución educativa N° 60005 María Parado de Bellido, de la Ciudad de Iquitos*. (Tesis de pregrado). Universidad Nacional de la Amazonia Peruana. <http://repositorio.unapiquitos.edu.pe/handle/UNAP/5240?show=full>
- Gonzales, J. (2002). *Desarrollo de la Educación en Cuba*. <https://www.redalyc.org/pdf/447/44713058018.pdf>
- Guerrero, I. (2014). *Desarrollo de las habilidades motrices básicas a través de la cultura física y deportes en los niños de 4 años del centro educativo Daniel Rodas Bustamante*, (Tesis de pregrado), Universidad Nacional de Loja. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/17042/1/TESIS%20FINAL.pdf>
- Guerrero, M. (2015). *Juegos motores basado en el enfoque colaborativo para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la i.e. N° 519, de La Urbanización Nicolás Garatea Del Distrito De Nuevo Chimbote, 2014*. (Tesis de pregrado). Universidad Los Ángeles de Chimbote. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/1531>
- Guillen, D. y Huancahuari, S. (2011). *Habilidades motrices básicas a las específicas*. <http://www.colexioabrente.com/descargas/ef/t2habilidades1.pdf>
- Guthrie, V. (1957). *Habilidades básicas y específicas*. <https://www.quieroapuntes.com/habilidades-basicas-y-especificas.html>
- Granda, J. (2001). *Manual de Aprendizaje y Desarrollo Motor, Una Perspectiva Educativa*”. <https://g-se.com/clasificacion-de-las-habilidades-motoras-ii-bp-H57cfb26d125a8>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. (5ª ed.) Mc Graw - Hill S.A
- Hidalgo, F. (2013). *Habilidades motrices específicas*. <http://fernandohidalgogallardo.blogspot.com/2013/11/habilidades-motrices-especificas.html>
- Hurtado, D. (2000). *Técnicas psicológicas*. Peruana. <http://www.guiasalud.es/egpc/tecnicas/resumida/apartado04/entrevista.html>

- Kline, F. (1982). *Validez y confiabilidad*. Psicología. [http://www.suagm.edu/umet/biblioteca/Reserva_Profesores/jannette_orengo_educ_410/Cap_.10%20\(2\)_Conceptos_%20de_%20Validez_%20y_%20Confiabilidad.ppt](http://www.suagm.edu/umet/biblioteca/Reserva_Profesores/jannette_orengo_educ_410/Cap_.10%20(2)_Conceptos_%20de_%20Validez_%20y_%20Confiabilidad.ppt).
- Lucea, J. (1999). *La enseñanza y el aprendizaje de las habilidades motrices básica*. INDE, 150-170.
- Lugris, Y. (2012). *Trabajar habilidades motrices*. <https://repositorio.uileam.edu.ec/bitstream/123456789/1095/1/ULEAM-ED.FIS-0027.pdf>
- Millán, E. (2017). *El juego motor, un aporte para mejorar habilidades*. https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/5072/TEFIS_MillanQuirogaEdison_2017.pdf?sequence=1
- Montañés, B. (2000). *El juego en el medio escolar*. Revista ensayos, 241- 270
- Moreno, C. (2002). *El juego temático de roles sociales*. <https://www.amazon.es/EDUCATIVOIniciaci%C3%B3n-actividad-intelectual-motriz/dp/B00F4Q2WF6>
- Navarro, V. (2002). *El juego simbólico desde la perspectiva de la radiología*. Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales, 130-140.
- Noguera, M. (2012). *Desarrollo de habilidades adaptativas básicas*. <https://sites.google.com/site/unicoespecial16/01-desarrollo-de-habilidades-adaptativas-basicas>.
- Ortega, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Revista Sevilla: Alfar, 50, 140-170.
- Ortiz, L. (2018). *Juegos motrices como estrategia didáctica para el desarrollo de las nociones espaciales en los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Inicial La Florida*. (Tesis de Pregrado). Universidad Los Ángeles de Chimbote. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/9498>
- Ortiz, M. (2000). *Comunicación y lenguaje corporal. Bases y fundamentos aplicados al ámbito educativo*. Proyecto, 171-206.
- Osorio, A. (2017). *Habilidad motora de los niños y niñas de ocho años de edad de la institución educativa Mariscal Castilla de El Tambo-Huancayo, 2017*. (Tesis de pre grado). Universidad Nacional del Centro del Perú. <http://repositorio.uncp.edu.pe/handle/UNCP/2747>
- Ojeda, M. (2014). *Análisis de juegos verbales y su Incidencia en Desarrollo Del Área de Lenguaje*. Sangolqui: Universidad de las Fuerzas Armadas (ESPE).

- Peña, M. (2015). *Programa de actividades motoras para el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de 3 a 5 años del nivel inicial de la Unidad Educativa Santana*. (Tesis de pregrado). Universidad la Cuenca. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/21958>
- Quispe, M. (2014). *Habilidades motrices básicas en los niños y niñas de cuatro y cinco años en la institución educativa inicial Nº 274 Laykakota Puno – 2014*. (Tesis de Pregrado), Universidad Nacional Del Altiplano. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/2682>
- Ramírez, W. (2014). *Adaptación de Juegos Tradicionales Básicos como medio para el aprendizaje y desarrollo motor en niños de Preescolar del Colegio Francisco José De Caldas*, (Tesis de pregrado). Universidad Libre de Colombia. <https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/7666>
- Risco, A. (2016). *Juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 años de edad en el programa no escolarizado de educación inicial set pequeños angelitos pueblo joven Miraflores bajo en el Distrito de Chimbote en el año 2014*. (Tesis de pregrado). Universidad Los Ángeles de Chimbote. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/1312>
- Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. (Tesis de Posgrado). Universidad de Cantabria. <https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/11780>
- Salazar, F. y Villavicencio, E. (2015). *Habilidades motrices básicas*. <https://rieoei.org/habilidadesmotricew/documentos/rie47a04.htm>
- Sánchez, P. (2009). *El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación*. [file:///C:/Users/Alumno/Downloads/Dialnet-ElJuegoMotorComoActividadFisicaOrganizadaEnLaEnsen-5351993%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/Alumno/Downloads/Dialnet-ElJuegoMotorComoActividadFisicaOrganizadaEnLaEnsen-5351993%20(3).pdf)
- Sandoval, R. (2006). *Juegos motrices y creativos*. <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/221/1043%20TESIS%202013.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Santos, F. (2011). La Educación Física en el Nivel Inicial. *Revista digital Deportes.com*, 70-80.
- Silva, R. (2006). *Habilidades motrices en los niños*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000252423>
- Torres, S. (1995). *La Educación Física Infantil*. Zaragoza, 30-50.
- Thió De Pol, C., Fusté, S., Martín, L., Palou, S. Y Masnou, F (2007). Cap.3: Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor de aprendizaje. *En Montserrat. Planificar la etapa 0-6: compromiso de sus agentes y práctica cotidiana* (p. 127-163). Graó

ANEXOS

Anexo N° 01: Matriz de consistencia

Propuesta de juegos en familia para fortalecer las habilidades motrices en estudiantes del cuarto grado de primaria, Chimbote-2020.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	MARCO TEÓRICO	METODOLOGÍA
<p>GENERAL:</p> <p>¿Cómo diseñar una propuesta de juegos en familia para las habilidades motrices en los estudiantes del cuarto grado de primaria, Chimbote, 2020?</p>	<p>GENERAL:</p> <p>Diseñar una propuesta de juegos en familia para las habilidades motrices en los estudiantes del cuarto grado de primaria, Chimbote, de la institución educativa N° 88016 "José Gálvez"2020.</p> <p>ESPECÍFICOS:</p> <p>— Diagnosticar el nivel de las habilidades motrices en los estudiantes del cuarto grado de primaria, Chimbote, de la institución educativa N° 88016 "José Gálvez".</p> <p>— Formular la propuesta de juegos en familia para los estudiantes del cuarto grado de primaria, Chimbote, de la institución educativa N° 88016 "José Gálvez"</p> <p>— Validar la propuesta de juegos en familia para los estudiantes del cuarto grado de primaria mediante expertos y profesionales relacionados al tema.</p>	<p>VARIABLE DIAGNÓSTICA:</p> <p>Habilidades motrices</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Habilidades motrices básicas - Habilidades motrices genéricas 	<ul style="list-style-type: none"> - Desplazamiento - Saltos - Giros - Lanzamiento - Recepciones - Botes - Golpeos - Conducciones 	<p>1.Marco Referencial</p> <p>1.1 Internacional</p> <p>1.2 Nacionales</p> <p>1.3 Locales</p> <p>2.Marco Teórico científico</p> <p><u>2.1Habilidades motrices</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Habilidad - Habilidades motrices básicas. - Tipos de habilidades motrices básicas. - Habilidades motrices genéricas. - Dimensiones de habilidades motrices genéricas. - Habilidades motrices específicas. - Tipos de habilidades motrices específicas. <p>2.2 Juegos en familia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juego - Juegos en familia - Juegos motores - Tipos - Clasificación - Importancia <p>3.Marco teórico conceptual</p> <p>Habilidades motoras</p> <p>Juegos</p>	<p>● Población</p> <p>60 estudiantes del cuarto grado de primaria "A" y "B" de la Institución Educativa N° 88016 "José Gálvez".</p> <p>● Muestra</p> <p>28 estudiantes del cuarto grado "A" y "B" de primaria de la Institución Educativa N° 88016 "José Gálvez".</p> <p>● Tipo De Estudio:</p> <p>Descriptivo Propositivo</p> <p>● Diseño:</p> <p>Descriptivo simple con propuesta</p> <p>Esquema:</p> <p>M O ----> P</p> <p>● Técnica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observación indirecta. <p>● Instrumento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escala de estimación de las habilidades motrices.

Anexo N° 02: Instrumento

ESCALA DE ESTIMACIÓN DE HABILIDADES MOTRICES

Nombre del niño: _____

Edad: _____ Fecha: _____

Institución: _____

Observador (a): _____

Código del instrumento

Ítems	Muy bien	Bien	Regular	Deficiente
DIMENSION N° 01: HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS	3	2	1	0
19. Corre hacia una dirección y al sonido del silbato cambia de dirección.				
20. Realiza saltos cortos con ambos pies, entre 2 conos que se ubican a una distancia aproximada de 4 metros.				
21. Ejecuta salto cortos apoyado en un solo pie, en una dirección entre 2 conos que se ubican a una distancia aproximada de 4 metros.				
22. Gira hacia su derecha al sonido del silbato.				
23. Gira hacia su izquierda al sonido del silbato.				
24. Lanza con ambas manos el balón de fútbol o vóley hacia dentro de una caja ubicada a 4 metros de su posición.				
25. Lanza con una mano una pelota de trapo dentro de una caja ubicada a 4 metros de su posición.				
26. Recepciona con las dos manos el balón de fútbol o vóley lanzado desde una distancia aproximada de 3 metros.				
27. Recepciona en una caja o cesto u otro objeto de mayor dimensión, el balón de fútbol o vóley, lanzado desde una distancia aproximada de 3 metros.				
DIMENSION N° 02: HABILIDADES MOTRICES GENÉRICAS	3	2	1	0
28. Hace rebotar el balón con ambas manos manteniéndose en un mismo lugar fijo.				
29. Se traslada de un lugar a otro haciendo rebotar el balón con ambas manos.				
30. Hace rebotar el balón con ambas manos mientras se traslada de un lugar a otro en zigzag				
31. Utiliza ambas manos para golpear el globo, evitando que éste caiga al suelo				
32. Alterna las manos (D – I) para golpear el globo y evitar que caiga al suelo.				
33. Golpea el globo con la cabeza, evitando que éste caiga al suelo.				
34. Traslada el balón, en línea recta, empujándolo con la mano a una distancia de 4 metros.				
35. Empuja el balón con la mano, mientras se traslada en zigzag de un lugar a otro a una distancia de 4 metros.				
36. Traslada el balón, en zigzag, con el pie a una distancia de 4 metros.				

Anexo N° 03: Ficha técnica de instrumento

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

1. **NOMBRE** : Escala de estimación de Habilidades Motrices.
2. **AUTOR** : Erick Michel Herrera Villanueva.
Olivia Delia Chávez Burgos.
3. **AÑO** : 2020
4. **ADMINISTRACIÓN** : individual.
5. **DURACIÓN** : 20 minutos.
6. **NIVEL DE APLICACIÓN** : Estudiantes del cuarto grado de Primaria de la Institución Educativa N° 88016 José Gálvez Egusquiza.

7. FINALIDAD:

El instrumento permitirá evaluar el desarrollo de las habilidades motrices de los estudiantes del tercer grado de primaria.

8. **MUESTRA** : 52 estudiantes.

9. VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD:

Para la validación se consideró el método de consulta a expertos, a través del cual se dará el visto bueno para su aplicación, se espera que la valoración del instrumento sea en la escala "Alto". Con referencia a la confiabilidad del instrumento su determinación se dará mediante la aplicación de una prueba piloto a 18 estudiantes de tercer grado de primaria; los resultados hallados serán sometidos a los procedimientos del método Alfa de Crombach, citado por Hernández et al. (2010); el cálculo de confiabilidad que obtenga el instrumento *Escala de estimación de Habilidades Motrices*, se espera que se ubique en el nivel "Fuerte" con un puntaje superior a 0,70.

10. DESCRIPCIÓN DEL INSTRUMENTO:

El instrumento es una escala de estimación que consta de 18 ítems alineados a 2 dimensiones pre establecidas, como son habilidades motrices básicas (9 ítems), y, habilidades motrices genéricas (9 ítems); ítems que fueron evaluados por los propios estudiantes considerando como escala de valoración: Muy bien (3), Bien (2), Regular (1) y Deficiente (0).

11. MATERIALES QUE SE REQUIERE PARA SU APLICACIÓN:

- Hojas impresas con el instrumento.
- Lápiz o lapicero.
- Borrador o corrector.

Para su procesamiento los puntajes obtenidos a nivel de dimensiones y a nivel de variable se tomaron en cuenta los siguientes baremos.

NIVEL	Habilidades motrices básicas 9 ítems	Habilidades motrices genéricas 9 ítems	Habilidades Motrices 18 ítems
DESTACADO	19 - 27	19 - 27	37 - 54
REGULAR	10 – 18	10 – 18	19 - 36
INSUFICIENTE	0 – 9	0 – 9	0 – 18



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO CHIMBOTE
INSTITUCION ACREDITADA

Anexo N° 04: Validación del instrumento

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

“Escala de estimación de Habilidades Motrices”

OBJETIVO: Evaluar la el desarrollo de las habilidades motrices de los estudiantes del tercer grado de primaria.

DIRIGIDO A: Estudiantes del tercer grado de primaria.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: PAREDES SAENZ LILI

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Docente en Educación Física

VALORACIÓN:

Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
----------	------	-------	------	----------

LILI PAREDES SAENZ



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO CHIMBOTE

INSTITUCION ACREDITADA

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

“Escala de estimación de Habilidades Motrices”

OBJETIVO: Evaluar la el desarrollo de las habilidades motrices de los estudiantes del tercer grado de primaria.

DIRIGIDO A: Estudiantes del tercer grado de primaria.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: MELGAREJO VELASQUEZ Carlos Artemio

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Licenciado en Educación Física

VALORACIÓN:

Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
----------	------	-------	------	----------

CARLOS MELGAREJO .V



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO CHIMBOTE
INSTITUCION ACREDITADA

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

“Escala de estimación de Habilidades Motrices”

OBJETIVO: Evaluar la el desarrollo de las habilidades motrices de los estudiantes del tercer grado de primaria.

DIRIGIDO A: Estudiantes del tercer grado de primaria.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: TICERAN FUENTES RIVERA Luis Enrique

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Licenciado en Educación Física

VALORACIÓN:

Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
----------	------	-------	------	----------

Luis E. Ticeran Fuentes Rivera

LUIS TICERAN FUENTES. R

Anexo N° 05: Confiabilidad del instrumento

Sujetos	Preguntas																		TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
1	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	52
2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	47
3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	51
4	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	52
5	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	53
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54
7	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	52
8	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	52
9	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	52
10	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	1	2	2	3	1	1	44
VARIANZA	0.1	0.1	0.1	0.2	0.2	0.1	0.2	0.0	0.1	0.1	0.0	0.2	0.4	0.1	0.1	0.1	0.4	0.4	8.3
TOTAL	2.7																		

CALCULO DEL COEFICIENTE DE CONFIABILIDAD:

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left(1 - \frac{\sum S^2_{Items}}{\sum S^2_T} \right)$$

$$\alpha = \frac{18}{17} \left[1 - \frac{2.7}{8.3} \right]$$

$$\alpha = 1.0588235 \left[1 - 0.324487 \right]$$

$$\alpha = 1.0588235 \left[0.675512666 \right]$$

$$\alpha = 0.71524871$$

Anexo N° 06: Base de datos

	HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS										HABILIDADES MOTRICES GENÉRICAS										VARIABLE
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	ST	10	11	12	13	14	15	16	17	18	ST	TOTAL
1	2	1	2	0	0	2	2	2	2	13	1	1	1	1	2	2	2	2	2	14	27
2	1	1	1	1	0	1	2	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8	17
3	1	1	2	0	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	2	1	1	1	0	9	18
4	1	1	1	1	0	1	1	2	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8	17
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	2	0	9	18
6	2	1	1	1	2	2	3	2	2	16	2	2	3	2	2	2	2	2	3	20	36
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	2	0	9	18
8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8	0	1	1	1	1	1	1	2	0	8	16
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	2	0	9	18
10	1	1	1	0	0	1	1	1	1	7	2	1	1	1	1	1	1	1	0	9	16
11	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8	1	1	1	0	2	1	1	1	0	8	16
12	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8	1	1	1	1	2	1	1	1	0	9	17
13	2	1	1	2	2	1	2	1	2	14	2	2	1	2	2	2	2	1	0	14	28
14	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8	1	0	1	1	0	1	1	1	2	8	16
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	2	1	0	1	0	8	17
16	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	0	1	1	0	7	15
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	0	0	1	1	0	6	15
18	2	2	1	0	0	2	2	2	1	12	1	2	2	2	2	1	2	1	1	14	26
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	2	0	1	1	1	0	8	17
20	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8	1	1	0	1	1	1	1	1	0	7	15

Anexo N° 7: Guías de aprendizaje autónomo propuesta



INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO
PÚBLICO DE CHIMBOTE



L.E. N° 88016, " JOSÉ GÁLVEZ "

GUIA DE APRENDIZAJE AUTONOMO N° 01

NIVEL EDUCATIVO	PRIMARIA	GRADO	4º
RESPONSABLES	OLIVIA CHAVEZ BURGOS HERRERA VILLANUEVA ERICK		
TIEMPO	30 MINUTOS		

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

CALLINAS AL GALLINERO

MATERIALES Y RECURSOS A USAR:

- Ropa cómoda para realizar la actividad física.
- Cinta adhesiva o tizas
- 1 Goma o chaleco.



DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

- **PROPÓSITO:** reforzar sus habilidades motrices básicas del desplazamiento (corriendo), trabajando sus piernas haciendo movimientos en diferentes direcciones, con el apoyo de su familia.
- **ACTIVACIÓN FÍSICA:** Los niños se activan a través de la canción del "EL BAILE DE LOS ANIMALES"
 † **realizan** los movimientos respectivos, primero será caminando, luego agachándose y por último saltando con los dos pies.

El cocodrilo Dante, camina hacia adelante
 El elefante Blas, camina hacia atrás
 El pollito Lalo, camina hacia el costado
 Y yo en mi bicicleta, voy para el otro lado.



DESARROLLO DE LAS ACCIONES

En esta actividad, desarrollas un juego que implica desplazarte corriendo ida y vuelta. Para ello, realiza las siguientes tareas:

- 1) Establece un recorrido en tu casa con un punto de partida y de llegada. Dibuja en cada extremo un cuadrado grande que cumplirá la función del gallinero.
- 2) Se coloca un participante en el centro de los dos cuadrados, que realice la función de gavián

- 3) Dentro de uno de los cuadrados, se colocan los demás participantes, quienes serán las gallinas.
- 4) Cuando escuchan la palabra gallinas al gallinero los participantes se trasladaran de un cuadrado a otro, es su refugio y no hay peligro de ser atrapadas.
- 5) El que se encuentra en el centro, cumple la función del gavilán tiene como misión atrapar a una gallina, si logra atraparla se invertirán los roles.



- 6) El juego termina cuando los participantes lo decidan.

REFLEXION:

¿QUÉ HAS LOGRADO HOY APRENDER O MEJORAR?	¿CÓMO PUDISTE LOGRARLO?	¿QUÉ ASPECTO AUN TIENES QUE MEJORAR?
•	•	•
•	•	•
•	•	•

ORIENTACIONES FINALES.

- ☛ Este juego le ayuda al bienestar de su cuerpo y al óptimo funcionamiento de este
- ☛ También le ayuda a desarrollar sus estructuras cerebrales ya que aprende a ubicarse en el espacio
- ☛ Le ayuda sentirse seguros, generar confianza y contribuir a la buena socialización familiar.



GUIA DE APRENDIZAJE AUTONOMO N° 02

NIVEL EDUCATIVO	PRIMARIA	GRADO	4°
RESPONSABLES	OLIVIA CHAVEZ BURGOS HERRERA VILLANUEVA ERICK		
TIEMPO	30 MINUTOS		

TITULO DE LA ACTIVIDAD

TRES RAYA

MATERIALES Y RECURSOS A USAR:

- ☛ Ropa cómoda para realizar la actividad física.
- ☛ 9 aros medianos o tan.
- ☛ 12 conos, botellas de plástico o latas
- ☛ 8 conos, botellas de plástico o latas
- ☛ 1 tira o cinta adhesiva
- ☛ Un ambiente seguro.



DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

- ☛ **PROPOSITO:** Reforzar sus habilidades motoras básicas del salto, trabajando sus piernas realizando saltos con ambas pisa, y con un solo pie alternándolo, con el apoyo de su familia.
- ☛ **ACTIVACIÓN FÍSICA:** Los niños se activaran a través de la canción de "LA BATALLA DEL CALENTAMIENTO"
 - ☛ Los niños se encontraran acostados, realizando los movimientos respectivos, primero será realizando pequeños círculos con las manos y pies (1), luego separando y uniendo sus pizcitos(2) y por último estirando y recorriendo los dos pizcitos juntos
 - ☛ Cantando se pararan y mientras cantan caminaran de manera libre (4), luego rotaran de manera libre (5) y por último saltaran con los dos pies de manera libre (6).

Este es la batalla del calentamiento

Todo el cuerpo está en movimiento

Chicos a la carga (responde los estudiantes)con que

Chicos a la carga (responde los estudiantes)con que

Con las manitas y los pisa (realizaran pequeños círculos)



Este es la batalla del calentamiento

Todo el cuerpo está en movimiento

Chicos a la carga (responde los estudiantes)con que

Chicos a la carga (responde los estudiantes)con que

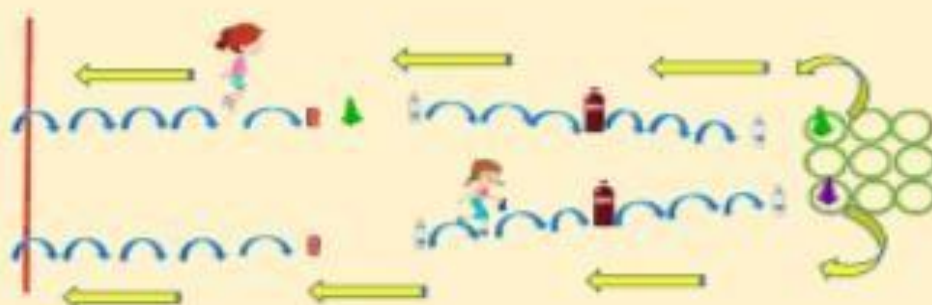
Con los pisa (separan y unen)



DESARROLLO DE LAS ACCIONES

En esta actividad, desarrollarás un juego que implica colocar un cono dentro de unos aros para lo cual tendrás que hacer el recorrido saltando y llegar a los aros y formar tres en raya. Para ello, realiza las siguientes tareas:

- Se formara dos grupos los cuales estarán formando en columnas detrás de la línea de partida.
- Al sonido del silbato los dos primeros estudiantes saldrán saltando con los dos pies hasta la lata.
- Cogerá el cono de su color, al llegar a botella saltara con un pie hasta llegar a la botella del centro, luego cambiara el pie hasta llegar a la botella final, colocara el cono donde crea conveniente dentro del aro.
- Regresara corriendo, al llegar le dará una palmada a su compañero en la mano para que pueda salir.



REFLEXION:

¿QUÉ HAS LOGRADO HOY APRENDER O MEJORAR?	¿CÓMO PUDISTE LOGRARLO?	¿QUÉ ASPECTO AUN TIENES QUE MEJORAR?
<ul style="list-style-type: none">•••	<ul style="list-style-type: none">•••	<ul style="list-style-type: none">•••

ORIENTACIONES FINALES.

- Este juego le ayuda al bienestar de su cuerpo y al óptimo funcionamiento de este
- También les ayuda a desarrollar sus estructuras cerebrales ya que aprende a ubicarse en el espacio
- Le ayuda sentirse seguros, generar confianza y contribuir a la buena socialización familiar.



GUIA DE APRENDIZAJE AUTONOMO N° 03

NIVEL EDUCATIVO	PRIMARIA	GRADO	4°
RESPONSABLES	OLIVIA CHAVEZ BURGOS HERRERA VILLANUEVA ERICK		
TIEMPO	30 MINUTOS		

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

ATANDO CUERDAS

MATERIALES Y RECURSOS A USAR:

- * Ropa cómoda para realizar la actividad física.
- * 2 Colchonetas, petates o pisos.
- * 21 cuerdas pequeñas, cintas o algún objeto que se preste para ser amarrado.
- * 2 parantes.
- * 2 canastas, cestos o cajas.
- * Tizas o cinta adhesiva.



DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

- * **PROPÓSITO:** Reforzar sus habilidades motrices básicas del giro, trabajando su lateralidad realizando giros en una colchoneta, con el apoyo de su familia.
- * **ACTIVACION FISICA:** Los niños se activarán a través de la canción de "MANO DERECHA AL FRENTE" Los niños se encontrarán parados en fila, realizando los movimientos respectivos de acuerdo a la canción:
 - + Colocará la mano derecha al frente (2) colocará la pierna derecha al frente primero y luego el pie de atrás lo unirá al de adelante (3) girará hacia la derecha (4) realizará lo mismo pero con la izquierda (5) saltará en el mismo sitio (6) saltará de costado ida y vuelta.
 - + luego lo realizarán con la mano al costado y por último con la mano hacia atrás.

MANO DERECHA AL FRENTE

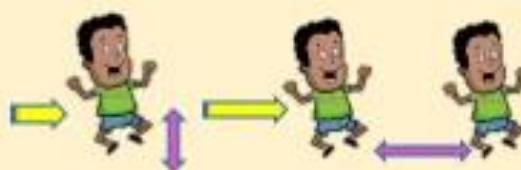
Mano derecha al frente
Pierna derecha al frente
Y una vueltita da:



mano izquierda al frente
Pierna izquierda al frente
Y otra vueltita más:



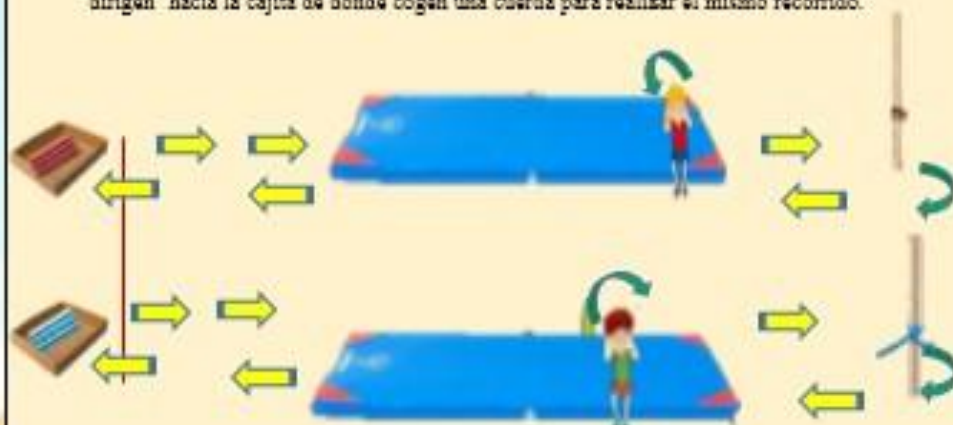
Y si damos unos saltitos lo vas disfrutar
Y si cambiamos de sitio volvemos a empezar



DESARROLLO DE LAS ACCIONES

En esta actividad, desarrollas un juego que implica realizar giros sobre una colchoneta para ambos lados y amarrar una cuerda en un **parante**, para lograrlo realiza las siguientes tareas:

- 1) Coges una cuerda y te colocas detrás de la línea y al sonido del silbato los dos primeros estudiantes corren hacia la colchoneta en la cual se echan y giran toda la colchoneta.
- 2) Se levantan luego se dirigen al **parante** que tienen al frente y amarran la cuerda.
- 3) Regresan hacia la colchoneta se colocan echados y giran hasta el final, luego se levantan y se dirigen hacia la cajita de donde cogen una cuerda para realizar el mismo recorrido.



- + Termina el juego cuando no quede ninguna cuerda en el interior de la cajita.
- + Gana el que amarró más cuerdas.

REFLEXION:

¿QUE HAS LOGRADO HOY APRENDER O MEJORAR?	¿CÓMO PUDISTE LOGRARLO?	¿QUE ASPECTO AUN TIENES QUE MEJORAR?
<ul style="list-style-type: none">•••	<ul style="list-style-type: none">•••	<ul style="list-style-type: none">•••

ORIENTACIONES FINALES.

- ✦ Este juego le ayuda al bienestar de su cuerpo y al óptimo funcionamiento de este.
- ✦ También les ayuda a desarrollar sus estructuras cerebrales ya que aprende a ubicarse en el espacio
- ✦ Le ayuda sentirse seguros, generar confianza y contribuir a la buena socialización familiar.





INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO
PÚBLICO DE CHIMBOTE



LE. N° 88016.° JOSÉ GÁLVEZ°

GUIA DE APRENDIZAJE AUTONOMO N° 04

NIVEL EDUCATIVO	PRIMARIA	GRADO	4°
RESPONSABLES	OLIVIA CHAVEZ BURGOS HERRERA VILLANUEVA ERICK		
TIEMPO	30 MINUTOS		

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

LANZANDO ME DIVERTO

MATERIALES Y RECURSOS A USAR:

- * Ropa cómoda para realizar la actividad física.
- * 2 Balones grandes pudiendo ser de fútbol, voley, béisbol.
- * 2 cajas grandes.
- * 2 Cajas medianas.
- * Pelotitas pequeñas, se las puede hacer de papel u otro material que se preste para la actividad y este a la mano.
- * 15 tarjetas con una letra, cada una.



DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

- * **PROPÓSITO:** Fortalecer sus habilidades motrices básicas del lanzamiento, con ambas manos y con una sola trabajando su motricidad fina y gruesa, para la realización de este juego.
- * **ACTIVACIÓN FÍSICA:** Los niños se activarán a través de la canción de "SOY UN SOLDADO DE CAMPO MILITAR".
 - + Realizarán los movimientos respectivos, marchando (1), gateando (2), rodando (3), volando (4), nadando (5), trotando (6).

SOY UN SOLDADO DE CAMPO MILITAR



Soy un soldado de campo militar

Marchando, marchando vamos sin cesar (1).

Soy un soldado de campo militar

Gateando, gateando vamos sin cesar (2).

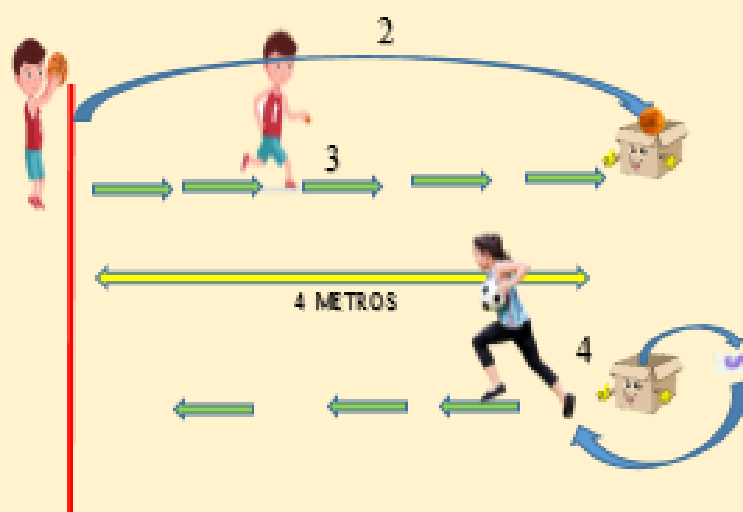
4



DESARROLLO DE LAS ACCIONES

En esta actividad, desarrollarás un juego que implica lanzar pelotas a una caja y sacar tarjetas para luego formar palabras. Para ello, realiza las siguientes tareas:

- 1) Establece un espacio en tu casa con un punto de lanzamiento y de encestar con una distancia aproximada de 4 metros.
- 2) Te ubicarás en la línea de lanzamiento desde el cual lanzarás el balón con dirección de la caja grande intentando encestar.
- 3) Una vez que encestaste correrás hacia la caja.
- 4) Después de sacar el balón cojarás una tarjeta y la colocarás en la parte de atrás de la caja, correrás de regreso a la línea de lanzamiento para empezar de nuevo.



- 5) Después de sacar todas las tarjetas, formarás la palabra "DIVIERTE" cambiando la caja por la más pequeña y realizarás el mismo procedimiento sólo que ahora lanzarás con una mano la pelotita a la caja en el siguiente lanzamiento lo harás con la otra mano.
- 6) El juego terminará cuando no haya ninguna tarjeta en la caja, ganando el que forme la palabra correcta "DIVIERTETE"

REFLEXION:

¿QUE HAS LOGRADO HOY APRENDER O MEJORAR?	¿CÓMO PUDISTE LOGRARLO?	¿QUÉ ASPECTO AUN TIENES QUE MEJORAR?
<ul style="list-style-type: none">...............	<ul style="list-style-type: none">...............	<ul style="list-style-type: none">...............

ORIENTACIONES FINALES.

- ✦ Este juego le ayuda al bienestar de su cuerpo y al óptimo funcionamiento de este.
- ✦ También le ayuda a desarrollar sus estructuras cerebrales ya que aprende a ubicarse en el espacio.
- ✦ Le ayuda sentirse seguros, generar confianza y contribuir a la buena socialización familiar.





INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO
PÚBLICO DE CHIMBOTE



I.E. N° 88016. " JOSÉ GÁLVEZ "

GUIA DE APRENDIZAJE AUTONOMO N° 05

NIVEL EDUCATIVO	PRIMARIA	GRADO	4°
RESPONSABLES	OLIVIA CHAVEZ BURGOS HERRERA VILLANUEVA ERICK		
TIEMPO	30 MINUTOS		

TITULO DE LA ACTIVIDAD

QUECHER

MATERIALES Y RECURSOS A USAR:

- ☛ Ropa cómoda para realizar la actividad física.
- ☛ 1 Balón
- ☛ Tiza o cinta adhesiva



DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

- ☛ **PROPOSITO:** Acentuar sus habilidades motrices básicas de recepción, trabajando sus brazos al ~~recepcciones~~ el balón con ambas manos, de manera ~~diversidad~~.

ACTIVACIÓN FÍSICA: Los niños se activaran a través de la canción "CABEZA, HOMBRO, RODILLAS Y PIES"

- ☛ Realizar los movimientos respectivos, primero será marchando, luego saltando y por último flexionando un brazo y al mismo tiempo el otro estirándolo.

CABEZA, HOMBROS, RODILLAS Y PIES

Cabeza, hombros, rodillas y pies, rodillas y pies (3 veces)

A marchar todos a marchar

A marchar los cuerpas a recargar

Cabeza, hombros, rodillas y pies, rodillas y pies (3 veces)

A brincar todos a brincar

A brincar tus músculos a bombear

Cabeza, hombros, rodillas y pies, rodillas y pies (3 veces)

Dem, dem, dem, tu brazo hace dem.

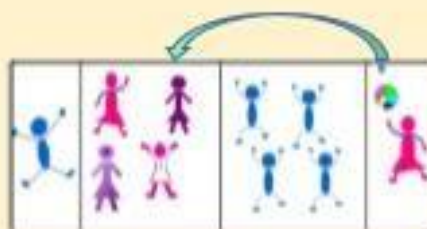
Dem, dem, dem, a desayunar



DESARROLLO DE LAS ACCIONES

En esta actividad, desarrollarás un juego que implica atrapar el balón con las dos manos sin que el equipo contrario te quite o caiga al suelo, para lo cual tendrás que realizar las siguientes tareas:

- 1) Se traza un área de juego en 4 partes, similar a la imagen, de tal manera que los encargados de lanzar se ubiquen en los extremos y sus respectivos equipos queden separados.
- 2) El jugador del extremo lanza el balón a su equipo para que estos lo **caapccionen**.
- 3) El equipo contrario trata de impedir de que llegue el balón a su destino, si estos lo logran, lo devuelven a su lanzador, para que los pueda lanzar el balón.



- 4) Ganará el equipo que lance 5 veces consecutivas logrando **caapccionar** el balón su equipo
- 5) El balón que toque el piso no cuenta.

REFLEXION:

¿QUÉ HAS LOGRADO HOY APRENDER O MEJORAR?	¿CÓMO PUDISTE LOGRARLO?	¿QUÉ ASPECTO AUN TIENES QUE MEJORAR?
<ul style="list-style-type: none">•••	<ul style="list-style-type: none">•••	<ul style="list-style-type: none">•••

ORIENTACIONES FINALES.

- ✿ Este juego le ayuda al bienestar de su cuerpo y al óptimo funcionamiento de este
- ✿ También les ayuda a desarrollar sus estructuras cerebrales ya que aprende a ubicarse en el espacio
- ✿ Le ayuda sentirse seguros, generar confianza y contribuir a la buena socialización familiar.



GUIA DE APRENDIZAJE AUTONOMO N° 06

NIVEL EDUCATIVO	PRIMARIA	GRADO	4º
RESPONSABLES	OLIVIA CHAVEZ BURGOS HERRERA VILLANUEVA ERICK		
TIEMPO	30 MINUTOS		

TITULO DE LA ACTIVIDAD

SIGUE LA RONDA

MATERIALES Y RECURSOS A USAR:

- Ropa cómoda para realizar la actividad física.
- 10 Balones grandes pudiendo ser de fútbol, vóley, básquet
- 1 cajas grandes por participante



DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

- **PROPOSITO:** Mejorar sus habilidades motrices básicas de la recepción, en un recipiente, a través de la realización de este juego.
- **ACTIVACIÓN FÍSICA:** Los niños se activaran a través de la canción de "ERA UNA SANDILLA GORDA, GORDA"
 - † Empezara cantando una sola persona y los demás repetirán la canción.
 - † Cantaran caminando de manera libre en el espacio determinado.
 - † Realizaran los movimientos respectivos, marchando (1), gateando (2), rodando (3), volando (4), nadando (5), trotando (6).

ERA UNA SANDILLA GORDA, GORDA

Era una sandia gorda, gorda, gorda
que quería ser la más bella del mundo
y para el mundo conquistar...
flash! flash! ~~aprendió a gatear~~ (1)



Era una sandia gorda, gorda, gorda
que quería ser la más bella del mundo
y para el mundo conquistar...
boing! boing! aprendió a nadar(2)
boing! boing! aprendió a saltar (1)

Era una sandia gorda, gorda, gorda
que quería ser la más bella del mundo
y para el mundo conquistar...
boing! boing! aprendió a saltar (3)
boing! boing! aprendió a nadar(2)
boing! boing! aprendió a saltar (1)

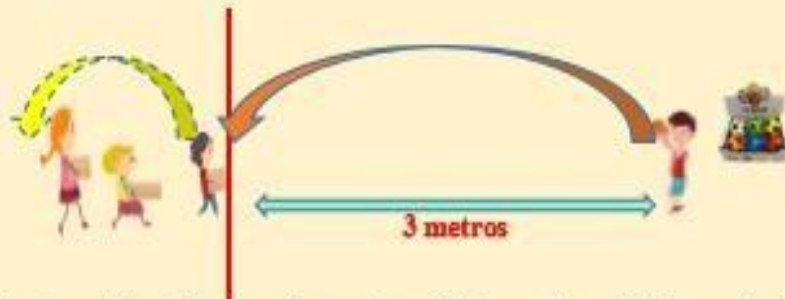


oay! oay! aprendió a trotar (4)

DESARROLLO DE LAS ACCIONES

En esta actividad, desarrollarás un juego que implique lanzar pelotas a una caja y decir nombres de objetos de manera consecutiva sin equivocarse. Para ello, realiza las siguientes tareas:

- 1) Establece un espacio en tu casa con un punto de lanzamiento y de receptor con una distancia aproximada de 3 metros.
- 2) Te ubicaras en la línea de recepción con tu caja formando una columna.
- 3) El lanzador se encontrará al frente tuyo a unos 3 metros aproximadamente desde el cual lanzara los balones y junto a ti habrá un recipiente grande con los balones disponibles.
- 4) El que tiene el balón dirá una palabra antes de lanzarlo, El que la recibe tendrá que decir la palabra que ha mencionado y añadir otra relacionada.
- 5) Por ejemplo el lanzador dijo azul, el que recibe tendrá que decir azul y otro color más y se colocara en la parte final de la columna.



- 6) Se retiraran del juego los que no puedan recibir el balón en su caja, y también los que repitan la palabra que fue dicha anteriormente.
- 7) Tendrá 5 segundos para responder si se pasa se retirara del juego.
- 8) Gana el participante que quede hasta el final.

REFLEXION:

¿QUÉ HAS LOGRADO HOY APRENDER O MEJORAR?	¿CÓMO PUDISTE LOGRARLO?	¿QUÉ ASPECTO AUN TIENES QUE MEJORAR?
<ul style="list-style-type: none">...............	<ul style="list-style-type: none">...............	<ul style="list-style-type: none">...............

ORIENTACIONES FINALES.

- ✿ Este juego le ayuda al bienestar de su cuerpo y al óptimo funcionamiento de este
- ✿ También le ayuda a desarrollar sus estructuras cerebrales ya que aprende a ubicarse en el espacio
- ✿ Le ayuda sentirse seguros, generar confianza y contribuir a la buena socialización familiar.





GUIA DE APRENDIZAJE AUTONOMO N° 07

NIVEL EDUCATIVO	PRIMARIA	GRADO	4°
RESPONSABLES	OLIVIA CHAVEZ BURGOS HERRERA VILLANUEVA ERICK		
TIEMPO	30 MINUTOS		

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

LA CASA SE QUEMA

MATERIALES Y RECURSOS A USAR:

- Ropa cómoda para realizar la actividad física.
- 1 Balón grande pudiendo ser de fútbol, vóley, básquet, por participante.
- 1 Aro por participante.
- Tiza o cinta adhesiva.



DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

- **PROPÓSITO:** Reforzar sus habilidades motrices generales como lo es, el bote con las dos manos primero en un sitio estático, segundo movilizándose de manera libre y por último en forma de zigzag, a través de la realización de este juego.

- **ACTIVACIÓN FÍSICA:** Los niños se activan a través de la canción de "ERA UNA SANDÍA GORDA, GORDA"

- + Empiezan cantando una sola persona y los demás repetirán la canción.
- + Cantan caminando de manera libre en el espacio determinado.
- + Realizan los movimientos respectivos, desfilando (1), nadando (2), saltando (3), trotando (4).

ERA UNA SANDÍA GORDA, GORDA

Era una sandía gorda, gorda, gorda
que quería ser la más bella del mundo
y para el mundo conquistar...
flash! flash! **aprendió a desfilas** (1)

Era una sandía gorda, gorda, gorda
que quería ser la más bella del mundo
y para el mundo conquistar...
boip! boip! **aprendió a nadar**(2)
boim! boim! **aprendió a saltar** (1)

Era una sandía gorda, gorda, gorda
que quería ser la más bella del mundo
y para el mundo conquistar...
boip! boip! **aprendió a saltar** (3)
boim! boim! **aprendió a nadar**(2)
boip! boip! **aprendió a saltar** (1)

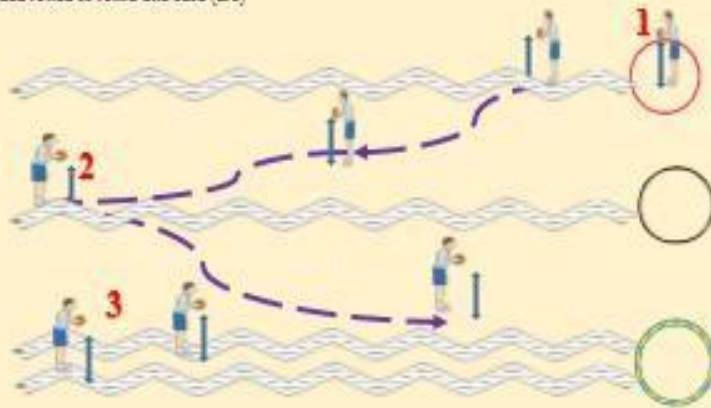
gum! gum! **aprendió a trotar** (4)



DESARROLLO DE LAS ACCIONES

En esta actividad, desarrollas un juego que implica dar botes en diferentes circunstancias a la pelota y ubicarse dentro de un aro. Para ello, realiza las siguientes tareas:

- 1) Todos los participantes se ubican dentro de un aro, dando botes al balón con ambas manos en su mismo sitio.
- 2) Al escuchar la casa se quema todos salen del aro caminando de manera libre dando botes con ambas manos, por todo el espacio destinado para el juego.
 - a. El que dirige el juego habla en voz alta, describiendo como llaman a los bomberos, a cuantas cuerdas esta, como está apagando el incendio.
- 3) Cuando escucha la palabra salvado, los participantes se ubican en el inicio del camino en forma de zigzag, para avanzar hacia su casa que ya fue apagada (aro).
 - Cada casa (aro) tiene dos caminos pero se queda solo el que ingresa primero al aro.
 - En cada ronda se retira una casa (aro)



- 4) Ganará el participante que ingresa al último aro (casa).

REFLEXION:

¿QUÉ HAS LOGRADO HOY APRENDER O MEJORAR?	¿CÓMO PUDISTE LOGRARLO?	¿QUÉ ASPECTO AUN TIENES QUE MEJORAR?
<ul style="list-style-type: none"> • • • 	<ul style="list-style-type: none"> • • • 	<ul style="list-style-type: none"> • • •

ORIENTACIONES FINALES.

- ✦ Este juego le ayuda al bienestar de su cuerpo y al óptimo funcionamiento de este.
- ✦ También le ayuda a desarrollar sus estructuras cerebrales ya que aprende a ubicarse en el espacio
- ✦ Le ayuda sentirse seguros, generar confianza y contribuir a la buena socialización familiar.





GUIA DE APRENDIZAJE AUTONOMO N° 08

NIVEL EDUCATIVO	PRIMARIA	GRADO	4°
RESPONSABLES	OLIVIA CHAVEZ BURGOS HERRERA VILLANUEVA ERICK		
TIEMPO	30 MINUTOS		

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

DESCUBRIENDO LA FRASE

MATERIALES Y RECURSOS A USAR:

- Ropa cómoda para realizar la actividad física.
- 2 Canastas, cesto o algo que se le asemeje
- 1 Globos inflados, por participante.
- 2 Conos, lata o botellita
- 2 Aros grandes.
- 8 Tarjetas con palabras



DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

- **PROPÓSITO:** Afianzar sus habilidades motoras generales como lo es, el golpeo con las dos manos primero, con las dos manos, segundo alternando las manos, y por último con la cabeza, a través de la realización de este juego.
- **ACTIVACIÓN FÍSICA:** Los niños se activarán a través de la canción de "CON MI CABECITA DIGO SÍ SÍ" se ubicarán en el espacio señalado y se contarán
 1. Moverán la cabeza de arriba abajo, consecutivamente (SÍ); moverán la cabeza a los costados de izquierda a derecha consecutivamente (NO).
 2. Estirarán los brazos de frente. Subiéndolo y bajándolo consecutivamente (SÍ); estirarán los brazos a los costados y los sobrepone uno sobre otro y los regresará a sus sitio consecutivamente (NO).
 3. Estirarán las piernas de frente. Subiéndolo y bajándolo consecutivamente (SÍ); estiraran las piernas separándolas y las unirán sobreponeéndolas uno sobre otro y los regresará a sus sitio consecutivamente (NO).

CON MI CABECITA DIGO SÍ SÍ.

Con mi cabecita digo: sí, sí
Con mi cabecita digo: no, no
Digo, digo: sí, sí
Digo, digo: no, no
Y esta cabecita se escondió



Con mi piernita digo: sí, sí
Con mi piernita digo: no, no
Digo, digo: sí, sí
Digo, digo: no, no
Y esta piernita se escondió



Con mi manito digo: sí, sí
Con mi manito digo: no, no
Digo, digo: sí, sí
Digo, digo: no, no
Y esta manito se escondió



Con mi tronquito digo: sí, sí
Con mi tronquito digo: no, no
Digo, digo: sí, sí
Digo, digo: no, no
Y este tronquito se escondió



DESARROLLO DE LAS ACCIONES

En esta actividad, desarrollarás un juego que implica dar pequeños golpes a un globo, primero será con ambas manos, segundo alternando las manos derecha - izquierda y por último con la cabeza. Para ello, realiza las siguientes tareas:

- 1) Todos los participantes se ubicarán detrás del cono y al sonido del silbato saldrán.
- 2) Se desplazarán desde el cono hasta el aro dando golpes leves al globo con ambas manos.
- 3) Harán que pase el globo por el aro, seguirán dando golpes al globo pero esta vez será de manera alternando la derecha con la izquierda, llegando al cono donde cogerán el globo con ambas manos y cogerán una tarjeta del cesto.
- 4) Una vez que tienen las tarjetas e colocarán detrás del cono y colocaran el globo en su cabeza para empezar a dar golpes al globo con la cabeza y de esa manera caminaran hasta el cono rojo, al llegar cogerá con sus manos el globo y colocaran la tarjeta en el piso.



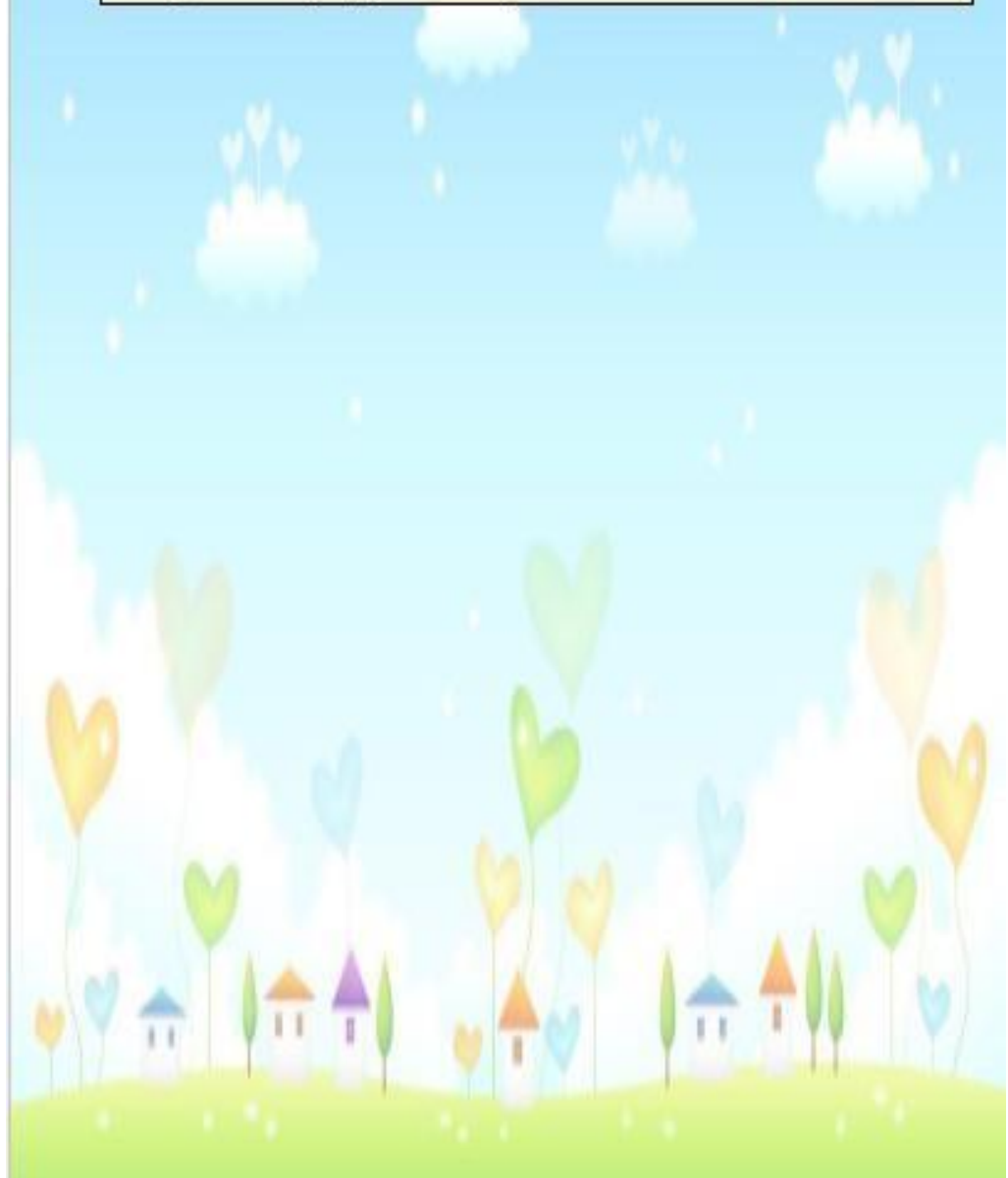
- 5) El juego terminará cuando hayan sacado todas las tarjetas.
- 6) Ganará el que sacó primero la palabra correcta (MENTE SANA EN CUERPO SANO).

REFLEXION:

¿QUÉ HAS LOGRADO HOY APRENDER O MEJORAR?	¿CÓMO PUDISTE LOGRARLO?	¿QUÉ ASPECTO AUN TIENES QUE MEJORAR?
<ul style="list-style-type: none">...............	<ul style="list-style-type: none">...............	<ul style="list-style-type: none">...............

ORIENTACIONES FINALES.

- ✦ Este juego le ayuda al bienestar de su cuerpo y al óptimo funcionamiento de este.
- ✦ También les ayuda a desarrollar sus estructuras cerebrales ya que aprende a ubicarse en el espacio
- ✦ Le ayuda sentirse seguros, generar confianza y contribuir a la buena socialización familiar.





GUIA DE APRENDIZAJE AUTONOMO N° 09

NIVEL EDUCATIVO	PRIMARIA	GRADO	4°
RESPONSABLES	OLIVIA CHAVEZ BURGOS HERRERA VILLANUEVA ERICK		
TIEMPO	30 MINUTOS		

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

GATEANDO CON EL BALÓN

MATERIALES Y RECURSOS A USAR:

- ☛ Ropa cómoda para realizar la actividad física.
- ☛ Cinta adhesiva o tiza.
- ☛ 2 Cajas
- ☛ Tarjetas con animales.
- ☛ 2 balones



DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

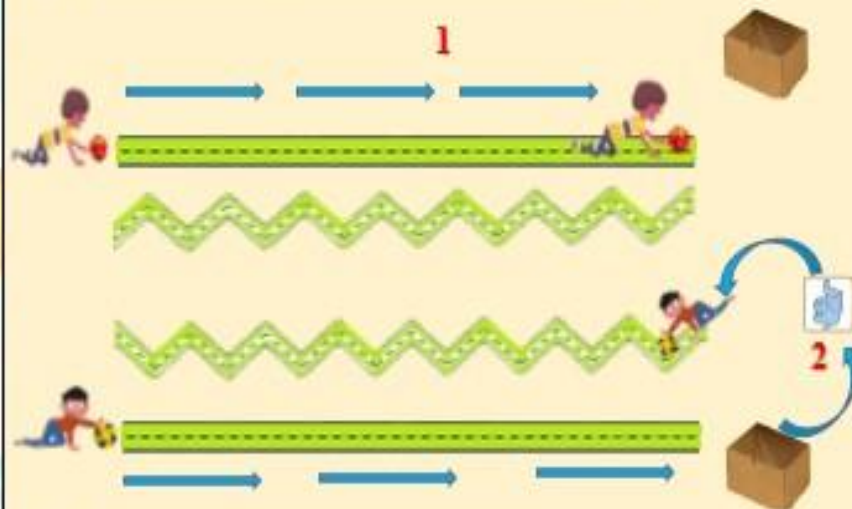
- ☛ **PROPÓSITO:** Fortalecer sus habilidades motoras generales de conducción del balón trasladando el balón primero en línea recta, luego en zigzag con su mano, ambas actividades se realizarán en posición de **cuadrúpeda**.
- ☛ **ACTIVACIÓN FÍSICA:** Los niños se activarán a través del yoga para niños "POSTURAS DE ANIMALES" se ubicarán en el espacio destinado.
 1. **Postura de la mariposa:** Cógate los tobillos con las manos, pon la espalda recta, abre el pecho y baja los hombros. moverás las rodillas de arriba a abajo como si saltaras.
 2. **Postura de la serpiente:** Se colocarán boca abajo con las manos a la altura de los hombros, tomando aire presionará con las manos en el suelo, tomando aire, levantar la cabeza y el pecho a la vez, después soltará el aire por la boca y regresaremos a la postura inicial.
 3. **Postura de la jirafa:** **Segaré** los pies, saca un pie hacia afuera flexionando la rodilla, levanta el brazo contrario bien estirado en la misma línea que la pierna estirada y hacemos el mismo procedimiento con el otro lado.
 4. **Postura de la rana:** Ponte en **cuadrúpeda** con las piernas un poco separada, mete los brazos entre las piernas y apoya las manos en el suelo, estira y flexiona las piernas.
 5. **Postura del flamenco:** Ponte de pie con los brazos a lo largo del cuerpo, junta las manos delante del pecho, mantén el equilibrio sobre una pierna mientras doblas la otra.
 6. **Postura del gato:** Apoya las rodillas y las manos en el suelo. Según respiras, deberás hacer una curva con la espalda, sacándola y metiéndola, como si fueras un gatito.



DESARROLLO DE LAS ACCIONES

En esta actividad, desarrollarás un juego que implica la conducción de un balón con una mano gateando en línea recta y en zigzag. Para ello, realiza las siguientes tareas:

- 1) Todos los participantes se ubicarán en la parte inicial de la línea recta y al sonido del silbato saldrán gateando sosteniendo con una mano su cuerpo y con la otra haciendo rodar una pelota.
- 2) Al llegar al final de la línea cogerán una tarjeta de un animal y lo colocará en el piso.
- 3) Retornará por el camino marcado en forma de zigzag de la misma manera.
- 4) Realizará lo mismo consecutivamente hasta sacar todas las tarjetas de animales.



- 5) Ganará el que termine primero de sacar todas las tarjetas de animales.

REFLEXION:

**¿QUE HAS LOGRADO HOY
APRENDER O MEJORAR?**

-
-
-

**¿CÓMO PUDISTE
LOGRARLO?**

-
-
-

**¿QUE ASPECTO AUN
TIENES QUE MEJORAR?**

-
-
-

ORIENTACIONES FINALES.

- ✦ Este juego le ayuda al bienestar de su cuerpo y al óptimo funcionamiento de este.
- ✦ También le ayuda a desarrollar sus estructuras cerebrales ya que aprende a ubicarse en el espacio
- ✦ Le ayuda sentirse seguros, generar confianza y contribuir a la buena socialización familiar.





GUIA DE APRENDIZAJE AUTONOMO N° 10

NIVEL EDUCATIVO	PRIMARIA	GRADO	4º
RESPONSABLES	OLIVIA CHAVEZ BURGOS HERRERA VILLANUEVA ERICK		
TIEMPO	30 MINUTOS		

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

CUIDADO QUE EXPLOTE

MATERIALES Y RECURSOS A USAR:

- Ropa cómoda para realizar la actividad física.
- Cinta adhesiva o tiza
- 4 Cajas u otro depósito que tenga el mismo uso
- 10 pelotas de fútbol o de voleib o básquet.
- 20 botellas plásticas o latas o conos.



DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

- **PROPÓSITO:** Fortalecer sus habilidades motoras generales de conducción del balón trasladando el balón primero en línea recta, luego en zigzag con su mano, ambas actividades se realizarán en posición de cuadrúpedo.
- **ACTIVACIÓN FÍSICA:** Los niños se activarán a través del yoga para niños "POSTURAS DE ANIMALES" se ubicarán en el espacio destinado.
 1. **Postura de la mariposa.** Cógete los tobillos con las manos, pon la espalda recta, abre el pecho y baja los hombros, mueve las rodillas de arriba a abajo como si aletearas.
 2. **Postura de la serpiente.** Se colocará boca abajo con las manos a la altura de los hombros, tomando aire presionará con las manos en el suelo, tomando aire levantar la cabeza y el pecho a la vez, después soltará el aire por la boca y regresaremos a la postura inicial.
 3. **Postura de la jirafa.** Separará los pies, sacando un pie hacia afuera flexionando la rodilla, levantando el brazo contrario bien estirado en la misma línea que la pierna estirada y hará el mismo procedimiento con el otro lado.
 4. **Postura de la rana.** Se pondrá en **cuadrúpedo** con las piernas un poco separada, moverá los brazos entre las piernas y apoyará las manos en el suelo, estirará y flexionará las piernas.
 5. **Postura del flamenco.** Se pondrá de pie con los brazos a lo largo del cuerpo, juntará las manos delante del pecho, mantendrá el equilibrio sobre una pierna mientras dobla la otra.
 6. **Postura del gato.** Apoyará las rodillas y las manos en el suelo. Según respire, deberá hacer una curva con la espalda, saciéndola y metiéndola, como si fuera un gato.

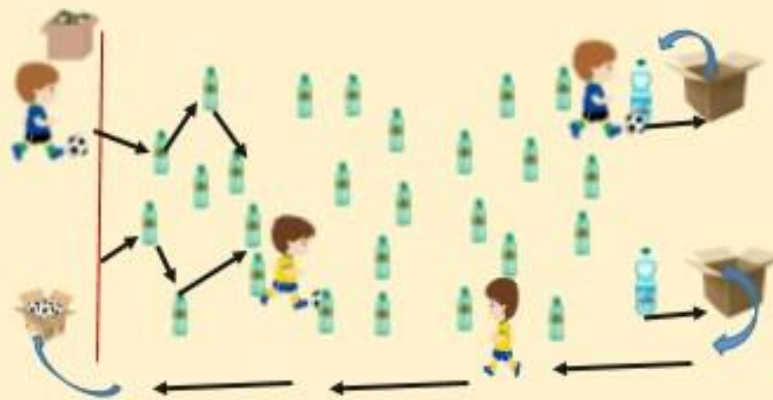




DESARROLLO DE LAS ACCIONES

En esta actividad, desarrollarás un juego que implica la conducción de un balón con un pie en zigzag, de manera libre sin botear ninguna botella que simulan ser unas minas. Para ello, realizará las siguientes tareas:

- 1) Todos los participantes se ubicarán en la parte inicial detrás de la línea con su balón en el suelo y al sonido del silbato saldrán haciendo rodar una pelota (conducción) de manera libre pero en zigzag.
- 2) Al llegar a la botella (lista o cono) de otro color rodarán el balón en línea recta a la caja en donde colocarán el balón.
- 3) Después de colocar el balón regresa corriendo de nuevo a la línea de partida cogerá un balón de la caja y empezará todo de nuevo.



- 4) El juego terminará cuando todos los balones de la caja que está detrás de la línea inicial sean trasladados a la otra caja.
- 5) Ganará el que menos minas explotó (botellas caídas) en el transcurso del juego.

REFLEXION:

¿QUÉ HAS LOGRADO HOY APRENDER O MEJORAR?	¿CÓMO PUDISTE LOGRARLO?	¿QUÉ ASPECTO AUN TIENES QUE MEJORAR?
<ul style="list-style-type: none">...............	<ul style="list-style-type: none">...............	<ul style="list-style-type: none">...............

ORIENTACIONES FINALES.

- ✦ Este juego le ayuda al bienestar de su cuerpo y al óptimo funcionamiento de este.
- ✦ También les ayuda a desarrollar sus estructuras cerebrales ya que aprende a ubicarse en el espacio
- ✦ Le ayuda sentirse seguros, generar confianza y contribuir a la buena socialización familiar.



Anexo N°8: Fichas de validación de las guías de aprendizaje autónomo.



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
POLITÉCNICO PÍO DEL RÍO HORTA

FICHA DE VALIDACION DE LAS GUIAS DE APRENDIZAJE AUTONOMOS

Nombre del experto : Judith López Chávez Fecha: 16/11/20202

Especialidad : Educación Inicial

Nº	Criterio	Adecuado	Mediamente adecuado	Inadecuado	Sugerencias
1.	Se identifica la denominación de la guía y el número respectivo.	✓			
2.	Establece los datos generales de la guía.	✓			
3.	Presenta una denominación acorde a su propósito y contenido.	✓			
4.	El propósito se encuentra claramente establecido.	✓			
5.	Presenta el lista de materiales o recursos para el desarrollo de la guía.	✓			
6.	Los materiales o recursos se representan gráficamente.	✓			
7.	Se presentan actividades de calentamiento o de activación.	✓			
8.	Las actividades de calentamiento o de activación se describen con claridad.	✓			
9.	Las actividades de calentamiento o de activación muestran una representación gráfica.	✓			
10.	El desarrollo de las acciones tienen una secuencia lógica.	✓			
11.	El desarrollo de las acciones se acompaña de imágenes.	✓			
12.	La guía presenta un espacio para la reflexión del estudiante.	✓			
13.	La redacción de las interrogantes de reflexión evidencian coherencia con la edad de los estudiantes.	✓			
14.	La guía presenta orientaciones finales.	✓			
15.	El tipo y tamaño de letra de la guía permite la lectura de la guía.	✓			Considerar la jerarquía visual.
16.	Se hace un buen uso de la ortografía en la redacción de la guía.	✓			
17.	El color del texto es pertinente con el fondo de la hoja.	✓			
18.	Las imágenes se muestran con claridad.	✓			
19.	Se ha hecho una correcta distribución de textos e imágenes.	✓			
20.	En general la guía presenta un formato acorde a la edad de los estudiantes.	✓			

FIRMA DEL EXPERTO



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
POLITÉCNICO PÓLOVO DE CHILE

FICHA DE VALIDACION DE LAS GUIAS DE APRENDIZAJE AUTONOMOS

Nombre del experto : Julio Walder Herrera Ramos

Fecha: 19 / 11 /2020

Especialidad : Educación Física

Nº	Criterio	Adecuado	Mediamente adecuado	Inadecuado	Sugerencias
1.	Se identifica la denominación de la guía y el número respectivo.	X			
2.	Establece los datos generales de la guía.	X			
3.	Presenta una denominación acorde a su propósito y contenido.	X			
4.	El propósito se encuentra claramente establecido.	X			
5.	Presenta la lista de materiales o recursos para el desarrollo de la guía.	X			
6.	Los materiales o recursos se representan gráficamente.	X			
7.	Se presentan actividades de calentamiento o de activación.	X			
8.	Las actividades de calentamiento o de activación se describen con claridad.	X			
9.	Las actividades de calentamiento o de activación muestran una representación gráfica.	X			
10.	El desarrollo de las acciones tienen una secuencia lógica.	X			
11.	El desarrollo de las acciones se acompaña de imágenes.	X			
12.	La guía presenta un espacio para la reflexión del estudiante.	X			
13.	La redacción de las interrogantes de reflexión evidencian coherencia con la edad de los estudiantes.	X			
14.	La guía presenta orientaciones finales.	X			
15.	El tipo y tamaño de letra de la guía permite la lectura de la guía.	X			
16.	Se hace un buen uso de la ortografía en la redacción de la guía.	X			LA REDACCION DE LAS ACCIONES SE HACEN EN PRESENTE: (REALIZA, EJECUTA, DESARROLLA)
17.	El color del texto es pertinente con el fondo de la hoja.	X			
18.	Las imágenes se muestran con claridad.	X			
19.	Se ha hecho una correcta distribución de textos e imágenes.	X			
20.	En general la guía presenta un formato acorde a la edad de los estudiantes.	X			


Julio Walder Herrera Ramos
FIRMA DEL EXPERTO
Profesor




MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y DEPORTE
REPUBLICA DOMINICANA

FICHA DE VALIDACION DE LAS GUIAS DE APRENDIZAJE AUTONOMOS

Nombre del experto : TICERAN FUENTES RIVERA Luis Enrique Fecha: 16 noviembre 2020

Especialidad : EDUCACION FISICA

Nº	Criterio	Adecuado	Mediamente adecuado	Inadecuado	Sugerencias
1.	Se identifica la denominación de la guía y el número respectivo.	X			
2.	Establece los datos generales de la guía.	X			
3.	Presenta una denominación acorde a su propósito y contenido.	X			
4.	El propósito se encuentra claramente establecido.	X			
5.	Presenta o lista de materiales o recursos para el desarrollo de la guía.	X			
6.	Los materiales o recursos se representan gráficamente.	X			
7.	Se presentan actividades de calentamiento o de activación.	X			
8.	Las actividades de calentamiento o de activación se describen con claridad.	X			
9.	Las actividades de calentamiento o de activación muestran una representación gráfica.	X			
10.	El desarrollo de las acciones tienen una secuencia lógica.	X			
11.	El desarrollo de las acciones se acompaña de imágenes.	X			
12.	La guía presenta un espacio para la reflexión del estudiante.	X			
13.	La redacción de las interrogantes de reflexión evidencian coherencia con la edad de los estudiantes.	X			
14.	La guía presenta orientaciones finales.	X			
15.	El tipo y tamaño de letra de la guía permite la lectura de la guía.	X			
16.	Se hace un buen uso de la ortografía en la redacción de la guía.	X			
17.	El color del texto es pertinente con el fondo de la hoja.	X			
18.	Las imágenes se muestran con claridad.	X			Sugiere que las imágenes deben de ser de personas reales y no de animaciones
19.	Se ha hecho una correcta distribución de textos e imágenes.	X			
20.	En general la guía presenta un formato acorde a la edad de los estudiantes.	X			


TICERAN FUENTES RIVERA Luis Enrique
FIRMA DEL EXPERTO



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
POLITÉCNICO "PÁEZ" DE BÓLIVAR

FICHA DE VALIDACION DE LAS GUIAS DE APRENDIZAJE AUTONOMOS

Nombre del experto : **Dña. Polo Milagros Carolina.** Fecha: 18/ 11/ 20

Especialidad : Educación Física.

Nº	Criterio	Adecuado	Mediamente adecuado	Inadecuado	Sugerencias
1.	Se identifica la denominación de la guía y el número respectivo.	X			
2.	Establece los datos generales de la guía.	X			
3.	Presenta una denominación acorde a su propósito y contenido.	X			
4.	El propósito se encuentra claramente establecido.	X			
5.	Presenta el lista de materiales o recursos para el desarrollo de la guía.	X			
6.	Los materiales o recursos se representan gráficamente.	X			
7.	Se presentan actividades de calentamiento o de activación.	X			
8.	Las actividades de calentamiento o de activación se describen con claridad.	X			
9.	Las actividades de calentamiento o de activación muestran una representación gráfica	X			
10.	El desarrollo de las acciones tienen una secuencia lógica.	X			
11.	El desarrollo de las acciones se acompaña de imágenes.	X			
12.	La guía presenta un espacio para la reflexión del estudiante	X			
13.	La redacción de las interrogantes de reflexión evidencian coherencia con la edad de los estudiantes	X			
14.	La guía presenta orientaciones finales	X			
15.	El tipo y tamaño de letra de la guía permite la lectura de la guía.	X			
16.	Se hace un buen uso de la ortografía en la redacción de la guía.	X			
17.	El color del texto es pertinente con el fondo de la hoja.	X			
18.	Las imágenes se muestran con claridad.	X			
19.	Se ha hecho una correcta distribución de textos e imágenes.	X			
20.	En general la guía presenta un formato acorde a la edad de los estudiantes.	X			

FIRMA DEL EXPERTO



DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR
MINISTERIO DE EDUCACIÓN PÚBLICA CUBANA

FICHA DE VALIDACION DE LAS GUIAS DE APRENDIZAJE AUTONOMOS

Nombre del experto : LII ROSARIO PAREDES SAENZ Fecha: 22 /11/2020

Especialidad : Educación Física

Nº	Criterio	Adecuado	Mediamente adecuado	Inadecuado	Sugerencias
1.	Se identifica la denominación de la guía y el número respectivo.	X			
2.	Establece los datos generales de la guía.	X			
3.	Presenta una denominación acorde a su propósito y contenido.	X			
4.	El propósito se encuentra claramente establecido.	X			
5.	Presenta el título de materiales o recursos para el desarrollo de la guía.	X			
6.	Los materiales o recursos se representan gráficamente.	X			
7.	Se presentan actividades de calentamiento o de activación.	X			
8.	Las actividades de calentamiento o de activación se describen con claridad.	X			
9.	Las actividades de calentamiento o de activación muestran una representación gráfica.	X			
10.	El desarrollo de las acciones tienen una secuencia lógica.	X			
11.	El desarrollo de las acciones se acompaña de imágenes.	X			
12.	La guía presenta un espacio para la reflexión del estudiante.	X			
13.	La redacción de las interrogantes de reflexión evidencian coherencia con la edad de los estudiantes.	X			
14.	La guía presenta orientaciones finales.	X			
15.	El tipo y tamaño de letra de la guía permite la lectura de la guía.	X			
16.	Se hace un buen uso de la ortografía en la redacción de la guía.	X			
17.	El color del texto es pertinente con el fondo de la hoja.	X			
18.	Las imágenes se muestran con claridad.	X			
19.	Se ha hecho una correcta distribución de textos e imágenes.	X			
20.	En general la guía presenta un formato acorde a la edad de los estudiantes.	X			

FIRMA DEL EXPERTO



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO CUSCO

FICHA DE VALIDACION DE LAS GUIAS DE APRENDIZAJE AUTONOMOS

Nombre del experto : Katherine **Buelna** Ramírez **Vasquez** Fecha: 21/11/2020

Especialidad : Educación Física

Nº	Criterio	Adecuado	Mediamente adecuado	Inadecuado	Sugerencias
1.	Se identifica la denominación de la guía y el número respectivo.	X			
2.	Establece los datos generales de la guía.	X			
3.	Presenta una denominación acorde a su propósito y contenido.	X			
4.	El propósito se encuentra claramente establecido.		X		Usar palabras técnicas
5.	Presenta la lista de materiales o recursos para el desarrollo de la guía.	X			
6.	Los materiales o recursos se representan gráficamente.	X			
7.	Se presentan actividades de calentamiento o de activación.	X			
8.	Las actividades de calentamiento o de activación se describen con claridad.	X			
9.	Las actividades de calentamiento o de activación muestran una representación gráfica.	X			
10.	El desarrollo de las acciones tiene una secuencia lógica.	X			
11.	El desarrollo de las acciones se acompaña de imágenes.	X			
12.	La guía presenta un espacio para la reflexión del estudiante.	X			
13.	La redacción de las interrogantes de reflexión evidencian coherencia con la edad de los estudiantes.	X			
14.	La guía presenta orientaciones finales.	X			
15.	El tipo y tamaño de letra de la guía permite la lectura de la guía.	X			
16.	Se hace un buen uso de la ortografía en la redacción de la guía.	X			
17.	El color del texto es pertinente con el fondo de la hoja.	X			
18.	Las imágenes se muestran con claridad.	X			
19.	Se ha hecho una correcta distribución de textos e imágenes.	X			
20.	En general la guía presenta un formato acorde a la edad de los estudiantes.	X			

FIRMA DEL EXPERTO



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
TECNOLÓGICA PÚBLICA OROYA

FICHA DE VALIDACIÓN DE LAS GUÍAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMOS

Nombre del experto : Feliciano Simon

Fecha: 19/11/2020

Especialidad : Profesor, Licenciado Generalista, en Educación Básica.

Nº	Criterio	Adecuado	Medianamente adecuado	Inadecuado	Sugerencias
1.	Se identifica la denominación de la guía y el número respectivo.	✓			
2.	Establece los datos generales de la guía.	✓			
3.	Presenta una denominación acorde a su propósito y contenido.	✓			
4.	El propósito se encuentra claramente establecido.	✓			
5.	Presenta el lista de materiales o recursos para el desarrollo de la guía.	✓			
6.	Los materiales o recursos se representan gráficamente.	✓			
7.	Se presentan actividades de calentamiento o de activación.	✓			
8.	Las actividades de calentamiento o de activación se describen con claridad.	✓			
9.	Las actividades de calentamiento o de activación muestran una representación gráfica.	✓			
10.	El desarrollo de las acciones tienen una secuencia lógica.	✓			
11.	El desarrollo de las acciones se acompaña de imágenes.	✓			
12.	La guía presenta un espacio para la reflexión del estudiante.	✓			
13.	La redacción de las interrogantes de reflexión evidencian coherencia con la edad de los estudiantes.	✓			
14.	La guía presenta orientaciones finales.	✓			
15.	El tipo y tamaño de letra de la guía permite la lectura de la guía.	✓			Debería ser nº 12.
16.	Se hace un buen uso de la ortografía en la redacción de la guía.	✓			
17.	El color del texto es pertinente con el fondo de la hoja.	✓			
18.	Las imágenes se muestran con claridad.	✗			De acuerdo a la realidad de muchos niños y niñas y a las distintas necesidades en el aprendizaje las imágenes deberían ser un poco más grande.
19.	Se ha hecho una correcta distribución de textos e imágenes.	✓			Considerando en el ítem anterior con las imágenes.
20.	En general la guía presenta un formato acorde a la edad de los estudiantes.	✓			


FIRMA DEL EXPERTO



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y SUPERIOR
POLIVALENTE PÚBLICO CHEJERE

FICHA DE VALIDACIÓN DE LAS GUÍAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMAS

Nombre del experto : Carlos Melgarejo ~~Valderrama~~, Fecha: 18 / 11 / 2020

Especialidad : Licenciado en Educación Física

Nº	Criterio	Adecuado	Mediamente adecuado	Inadecuado	Sugerencias
1.	Se identifica la denominación de la guía y el número respectivo.				
2.	Establece los datos generales de la guía.				
3.	Presenta una denominación acorde a su propósito y contenido.				
4.	El propósito se encuentra claramente establecido.				
5.	Presenta el lista de materiales o recursos para el desarrollo de la guía.				
6.	Los materiales o recursos se representan gráficamente.				
7.	Se presentan actividades de calentamiento o de activación.				
8.	Las actividades de calentamiento o de activación se describen con claridad.				
9.	Las actividades de calentamiento o de activación muestran una representación gráfica.				
10.	El desarrollo de las acciones tienen una secuencia lógica.				
11.	El desarrollo de las acciones se acompaña de imágenes.				
12.	La guía presenta un espacio para la reflexión del estudiante.				
13.	La redacción de las interrogantes de reflexión evidencian coherencia con la edad de los estudiantes.				
14.	La guía presenta orientaciones finales.				
15.	El tipo y tamaño de letra de la guía permita la lectura de la guía.				
16.	Se hace un buen uso de la ortografía en la redacción de la guía.				
17.	El color del texto es pertinente con el fondo de la hoja.				
18.	Las imágenes se muestran con claridad.				
19.	Se ha hecho una correcta distribución de textos e imágenes.				
20.	En general la guía presenta un formato acorde a la edad de los estudiantes.				

FIRMA DEL EXPERTO



Ministerio de Educación
Instituto Nacional de Educación

FICHA DE VALIDACIÓN DE LAS GUÍAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMOS

Nombre del experto : Celda José Paredes Lavado Fecha: 25 de noviembre de 2020

Especialidad : Educación Primaria

Nº	Criterio	Adecuado	Mediamente adecuado	Inadecuado	Sugerencia
1.	Se identifica la denominación de la guía y el número respectivo.	X			
2.	Establece los datos generales de la guía.	X			
3.	Presenta una denominación acorde a su propósito y contenido.	X			
4.	El propósito se encuentra claramente establecido.	X			
5.	Presenta el lista de materiales o recursos para el desarrollo de la guía.	X			
6.	Los materiales o recursos se representan gráficamente.	X			
7.	Se proponen actividades de calentamiento o de activación.	X			
8.	Las actividades de calentamiento o de activación se describen con claridad.	X			
9.	Las actividades de calentamiento o de activación cuentan con una representación gráfica.	X			
10.	El desarrollo de las acciones tienen una secuencia lógica.	X			
11.	El desarrollo de las acciones se acompaña de imágenes.	X			
12.	La guía presenta un espacio para la reflexión del estudiante.	X			
13.	La redacción de los interrogantes de reflexión evidencian coherencia con la edad de los estudiantes.	X			
14.	La guía presenta orientaciones reales.	X			
15.	El tipo y tamaño de letra de la guía permite la lectura de la guía.	X			
16.	Se hace un buen uso de la ortografía en la redacción de la guía.	X			
17.	El color del texto es pertinente con el fondo de la hoja.	X			
18.	Las imágenes se muestran con claridad.	X			
19.	Se ha hecho una correcta distribución de textos e imágenes.	X			
20.	En general la guía presenta un formato acorde a la edad de los estudiantes.	X			

FIRMA DEL EXPERTO



DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PÚBLICA DEL PERÚ

FICHA DE VALIDACIÓN DE LAS GUÍAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMAS

Nombre del experto : Dennis ~~Agui~~ Naza ~~Agui~~ Fecha: Chimbote, 18-11-2020

Especialidad : Educación Física

Nº	Criterio	Adecuado	Mediamente adecuado	Inadecuado	Sugerencias
1.	Se identifica la denominación de la guía y el número respectivo.	x			
2.	Se indican los datos generales de la guía.	x			
3.	Presenta una denominación acorde a su propósito y contenido.	x			
4.	El propósito se encuentra claramente establecido.	x			
5.	Presenta el lista de materiales o recursos para el desarrollo de la guía.	x			
6.	Los materiales o recursos se representan gráficamente.	x			
7.	Se presentan actividades de calentamiento o de activación.	x			
8.	Las actividades de calentamiento o de activación se describen con claridad.	x			
9.	Las actividades de calentamiento o de activación muestran una representación gráfica.	x			
10.	El desarrollo de las secciones tienen una secuencia lógica.	x			
11.	El desarrollo de las secciones se acompaña de imágenes.	x			
12.	La guía presenta un espacio para la reflexión del estudiante.	x			
13.	La redacción de las interrogantes de reflexión evidencian coherencia con la edad de los estudiantes.	x			
14.	La guía presenta orientaciones finales.	x			
15.	El tipo y tamaño de letra de la guía permite la lectura de la guía.	x			
16.	Se hace un buen uso de la ortografía en la redacción de la guía.	x			
17.	El color del texto es pertinente con el fondo de la hoja.	x			
18.	Las imágenes se muestran con claridad.	x			
19.	Se ha hecho una correcta distribución de textos e imágenes.	x			
20.	En general la guía presenta un formato acorde a la edad de los estudiantes.	x			

FIRMA DEL EXPERTO

Anexo N°9: Evidencias fotográficas



En este grafico se observa que el estudiante camina de manera libre dentro del cuadrado y al sonido del silbato gira hacia su derecha dando una vuelta completa



En esta otra imagen observamos que el estudiante no puede recepcionar el balón dentro de un cesto que su papá le lanza.



En la tercera imagen observamos como el estudiante golpea el globo con la cabeza, evitando que éste caiga al suelo.



En esta última imagen se observa como la estudiante trata de trasladar el balón, en zigzag, incorrectamente.