

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA CHIMBOTE**



PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN FÍSICA

**Juegos predeportivos para la coordinación motora en
estudiantes de secundaria de la institución educativa
Politécnico Nacional del Santa, Chimbote, 2022**

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

AUTORES:

Casas Salazar Alicia Elizabeth (ORCID: 0000-0002-2452-8745)

Cayotopa Acosta Alizet Aurora (ORCID: 0000-0003-1913-0449)

Dominguez Chávez Johan Edson (ORCID: 0000-0002-7889-8936)

Silva Cuba Bridggith Jhoselyn (ORCID: 0000-0003-2253-1016)

ASESOR:

Valera Rodríguez Santos Valentín (ORCID: 0000-0001-8525-1447)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Teorías y métodos educativos:

SUB LINEA DE INVESTIGACIÓN

Estrategias lúdicas.

Nuevo Chimbote – Perú

2024

Dedicatoria

A Dios por regalarnos la vida y la fortaleza para lograr los objetivos de la presente investigación, a cada una de nuestras familias por brindarnos incondicionalmente su apoyo con principios y valores. A quienes en vida fueron un pilar para nosotros, este logro también es para ustedes.

Los Autores.

Agradecimiento

Al Dr. Santos Valentín Valera Rodríguez, por su disponibilidad y asesoramiento en la presente investigación. A los docentes, personal administrativo y de servicio por compartir conocimientos, experiencias y valores, además del esfuerzo, dedicación y paciencia que contribuyeron en nuestra formación profesional. A los estudiantes de la institución educativa “Politécnico Nacional del Santa” por su cooperación y compromiso en el presente estudio.

Finalmente, agradecemos a nuestra Alma Máter, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, por acogernos en sus aulas durante nuestro proceso de formación pedagógica.

El Equipo Investigador.

Índice temático

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice temático	iv
Índice de tablas y gráficos	v
Resumen	vii
Abstract	viii
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	9
1.1. Descripción y delimitación del problema	9
1.2. Objetivos de la investigación	11
1.3. Justificación del estudio	12
2. MARCO TEÓRICO	14
2.1. Marco referencial	14
2.2. Bases teóricas científicas	18
2.3. Marco conceptual	34
3. METODOLOGÍA	36
3.1. Tipo y diseño de investigación	36
3.2. Hipótesis	37
3.3. Operacionalización de variable	38
3.4. Población, muestra y muestreo	39
3.5. Procedimientos para la validación y confiabilidad de instrumentos	39
3.6. Técnicas estadísticas para el procedimiento de datos y pruebas de hipótesis	40
3.7. Aspectos éticos	41
4. RESULTADOS OBTENIDOS	42
4.1. Resultados del objetivo específico 1	42
4.2. Resultados del objetivo específico 2	46
4.3. Resultados del objetivo específico 3	50
4.4. Resultados del objetivo general	54
4.5. Comprobación de hipótesis	55
5. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	59
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	62
6.1. Conclusiones	62
6.2. Recomendaciones	63
REFERENCIAS	64
ANEXOS	

Índice de tablas y gráficos

Tabla 1 Frecuencia en la dimensión coordinación dinámica general	42
Tabla 2 Ítems 1: Se desplaza dentro del campo delimitado evadiendo el balón que lanza el contrincante.	43
Tabla 3 Ítems 2: Realiza el lanzamiento del balón por encima de la cuerda al campo contrario.	44
Tabla 4 Ítems 3: Se traslada hacia una dirección y al sonido del silbato cambia de dirección.	45
Tabla 5 Frecuencia en la dimensión coordinación óculo-manual	46
Tabla 6 Ítems 4: Recepciona el balón tomando la tela con dos manos.	47
Tabla 7 Ítems 5: Recibe la pelota de trapo sosteniendo un cono.	48
Tabla 8 Ítems 6: Pasa el balón con los dedos sin salir del aro.	49
Tabla 9 Frecuencia en la dimensión coordinación óculo-podal	50
Tabla 10 Ítems 7: Se desplaza alternando ambos pies sobre la hoja de papel hasta llegar al cono.	51
Tabla 11 Ítems 8: Salta la cuerda alternando ambos pies sobre los aros.	52
Tabla 12 Ítems 9: Organiza sus movimientos teniendo en cuenta su lateralidad (I – D – I, D) al ubicar sus pies en los huelleros.	53
Tabla 13 Frecuencia en la variable dependiente coordinación motora	54
Tabla 14 Prueba de significancia “t student” para la coordinación dinámica general	55
Tabla 15 Prueba de significancia “t student” para la coordinación óculo-manual	56
Tabla 16 Prueba de significancia “t student” para la coordinación óculo-podal	57

Tabla 17 Prueba de significancia “t student” juegos predeportivos para la coordinación motora	58
.....	58
Gráfico 1 Frecuencia en la dimensión coordinación dinámica general	42
.....	42
Gráfico 2 Ítems 1: Se desplaza dentro del campo delimitado evadiendo el balón que lanza el contrincante.	43
.....	43
Gráfico 3 Ítems 2: Realiza el lanzamiento del balón por encima de la cuerda al campo contrario.	44
.....	44
Gráfico 4 Ítems 3: Se traslada hacia una dirección y al sonido del silbato cambia de dirección.	45
.....	45
Gráfico 5 Frecuencia en la dimensión coordinación óculo-manual	46
.....	46
Gráfico 6 Ítems 4: Recepciona el balón tomando la tela con dos manos.	47
.....	47
Gráfico 7 Ítems 5: Recibe la pelota de trapo sosteniendo un cono.	48
.....	48
Gráfico 8 Ítems 6: Pasa el balón con los dedos sin salir del aro.	49
.....	49
Gráfico 9 Frecuencia en la dimensión coordinación óculo-podal	50
.....	50
Gráfico 10 Ítems 7: Se desplaza alternando ambos pies sobre la hoja de papel hasta llegar al cono.	51
.....	51
Gráfico 11 Ítems 8: Salta la cuerda alternando ambos pies sobre los aros.	52
.....	52
Gráfico 12 Ítems 9: Organiza sus movimientos teniendo en cuenta su lateralidad (I – D – I, D) al ubicar sus pies en los huelleros.	53
.....	53
Gráfico 13 Frecuencia en la variable dependiente coordinación motora	54
.....	54
Gráfico 17 Prueba de significancia “t student” juegos predeportivos para la coordinación motora	58
.....	58

Resumen

La presente investigación ha tenido como objetivo; determinar los niveles de mejora de la coordinación motora en estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa “Politécnico Nacional del Santa”, Chimbote, 2022.

Se consideró dentro de la metodología el tipo de estudio ‘Tecnológica - Aplicada’, empleando el diseño ‘Pre experimental’ con un sólo grupo de 99 estudiantes durante el Pre test y Post test, aplicando estrategias lúdicas; dentro de la cual se logró recoger información por medio de la técnica de investigación ‘Observación directa’ apoyada por el instrumento denominado ‘Escala valorativa’; la cual fue sometida a procesos de validación a través de consultas a expertos y una confiabilidad del valor de 0,79 %, mediante el método Alpha de Cronbach que indica un nivel alto de confiabilidad.

Los resultados de la investigación en relación al Pre Test y Post test indican que la coordinación dinámica general alcanzó una diferencia del 50,5 %; la coordinación óculo - manual un 41,41 % y la coordinación óculo - podal en 45,45 %, mientras que la variable dependiente ‘coordinación motora’, alcanzó el nivel *muy bueno* con un 55,56 % de ganancia pedagógica real; con lo cual, se concluye que la aplicación de los juegos predeportivos mejora la coordinación motora en los estudiantes de secundaria.

Palabras claves: Coordinación motora, Juegos predeportivos, Estrategias lúdicas.

Abstract

The present investigation has had as objective; to determine the levels of improvement of motor coordination in students of the fifth grade of secondary school of the educational institution "Politécnico Nacional del Santa", Chimbote, 2022.

It was considered within the methodology the type of study 'Technological - Applied', using the design 'Pre experimental' with a single group of 99 students during the Pre test and Post test, applying playful strategies; within which it was possible to collect information through the research technique 'Direct observation' supported by the instrument called 'Rating Scale'; which was subjected to validation processes through consultations with experts and a reliability value of 0,79%, using the Cronbach's Alpha method which indicates a high level of reliability.

The results of the research in relation to the Pre Test and Post test indicate that the general dynamic coordination reached a difference of 50,5%; the hand-eye coordination 41,41% and the foot-eye coordination 45,45%, while the dependent variable 'motor coordination', reached the very good level with a 55,56% of real pedagogical gain; with which, it is concluded that the application of pre-sports games improves motor coordination in high school students.

Keywords: motor coordination, pre-sports games, ludic strategies.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:

1.1. Descripción y delimitación del problema

En nuestra vida diaria, el movimiento es esencial para desarrollarnos, pero en diferentes situaciones se ha desestimado el buen desarrollo de las habilidades motrices básicas, siendo indispensable aprender, desarrollar y fortalecer la coordinación motora; en tal sentido, se evidencia a estudiantes que están por culminar la educación básica regular con deficiencias en esta capacidad, impidiendo un buen desenvolvimiento académico y limitando una óptima participación.

Actualmente, en el área de educación física, podemos observar cómo los estudiantes del séptimo ciclo de educación básica regular realizan movimientos mostrando deficiencias coordinativas, imposibilitando su participación adecuada en los diversos juegos y deportes que participan. Es muy lamentable que los estudiantes hayan cursado grados inferiores sin haber podido obtener una madurez motora referida a la coordinación para ejecutar sus actividades de manera correcta. Algunas de las habilidades motrices básicas si se han logrado de manera adecuada; mientras tanto, hay acciones que exigen mayor coordinación tales como: lanzar una pelota de trapo a un objetivo, ejecutar un saque de potencia en vóleibol, desplazarse alternando los pies y evadiendo obstáculos; es aquí donde la coordinación exige al estudiante ser preciso.

Muñoz (2021), docente de la carrera de Kinesiología, nos menciona que las consecuencias de haberse encontrado en confinamiento, impactó significativamente la competencia motriz en los menores ya que no se desarrollaban a tiempo completo, por falta de espacio, motivación extrínseca. En ese sentido, Bronfenbrenner (1987), menciona en su investigación del desarrollo humano, sobre la importancia de crear un ambiente adecuado para un eficaz desarrollo motor en los estudiantes.

MINEDU (2016), refiere que todos los docentes deben iniciar su planificación curricular a partir de un diseño curricular nacional, para lograr los propósitos y competencias en cada uno de los estudiantes, contrastando con los niveles y estándares; teniendo en cuenta que se deben desarrollar en ambientes seguros y motivadores, mediante una organización de espacio y tiempo seleccionados con pertinencia. Frente a lo presentado por el Ministerio de Educación, manifestamos que estamos totalmente de acuerdo, porque, es cierto que si no se planifica con anticipación no obtendremos los resultados.

En la ciudad de Lima, Perú, Cutipa (2019), realizó un estudio de las habilidades motoras en los estudiantes de una institución educativa de Ventanilla, donde logra identificar que la mayor parte de los estudiantes presentaban dificultades en sus habilidades para el equilibrio, movimiento, coordinación y desplazamiento, encontrándose con un nivel de riesgo que se ubica en un 34,1% y en el nivel de retraso, en un 15,9%, causando realmente un desasosiego frente al bienestar correspondiente a la coordinación. El equipo investigador frente a lo manifestado por Cutipa, en lo que refiere a las habilidades motrices básicas y principalmente a la coordinación de manera general, afirmamos que el estudio es de carácter progresivo y facilitará aprendizajes posteriores en los estudiantes.

Asimismo, en la región Áncash, Bedón (2019) realizó un análisis frente a los resultados sobre las habilidades motrices gruesas en estudiantes; como objetivo principal era precisar los niveles en los que se encontraban los estudiantes del último grado de educación básica regular; determinó que la mayoría de los estudiantes se encuentran en los niveles de retraso en cuanto a la coordinación motora.

Durante el cumplimiento de nuestras prácticas preprofesionales en las diversas instituciones educativas del distrito de Chimbote, tuvimos la oportunidad de observar diversas situaciones durante el desarrollo de las experiencias de aprendizaje. Los estudiantes de la institución educativa “Politécnico Nacional del Santa”, mostraban algunas deficiencias en la adquisición y ejecución de habilidades motoras; se evidenciaba la ausencia de coordinación de brazos y piernas, control y orientación postural reprimiendo que la coordinación se efectúe de manera concreta.

En la Institución Educativa “Politécnico Nacional del Santa” se apreció también la falta de compromiso de estudiantes y profesor el área de educación física para superar las deficiencias coordinativas y la participación en deportes que exijan esta capacidad; aunque se sabe que para mejorar la coordinación motora en los estudiantes se debe planificar, contar con materiales y ambiente adecuado, hacer uso del tiempo, entre otros; esta institución educativa emblemática goza con muchos de los aspectos para lograrlo, sin embargo, no posee una adecuada infraestructura y algunos materiales en su mayoría, entorpeciendo el trabajo para el desarrollo de la coordinación motora en los estudiantes.

Frente a la problemática descrita, se realizó la investigación titulada: “Juegos predeportivos para la coordinación motora en estudiantes de secundaria de la institución educativa Politécnico Nacional del Santa, Chimbote, 2022”. La cual ofreció una respuesta a la interrogante que a continuación presentamos:

Problema general

¿Cuál es el nivel de mejora en la coordinación motora al aplicar los juegos predeportivos en estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa “Politécnico Nacional del Santa”?

Problemas específicos

¿Qué mejora produce los juegos predeportivos en la coordinación dinámica general en estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa “Politécnico Nacional del Santa”, Chimbote, 2022?

¿Qué mejora produce los juegos predeportivos en la coordinación óculo - manual en estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa “Politécnico Nacional del Santa”, Chimbote, 2022?

¿Qué mejora produce los juegos predeportivos en la coordinación óculo - podal en estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa “Politécnico Nacional del Santa”, Chimbote, 2022?

1.2. Objetivos de la investigación

En la presente investigación se consideró un objetivo general y 3 objetivos específicos como se detalla a continuación:

1.2.1. General

Determinar los niveles de mejora de la coordinación motora en estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa “Politécnico Nacional del Santa”, Chimbote, 2022.

1.2.2. Específicos

a) Mejorar la coordinación dinámica general en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa “Politécnico Nacional del Santa”, Chimbote, 2022, mediante la aplicación de los juegos predeportivos.

b) Mejorar la coordinación óculo - manual en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa “Politécnico Nacional del Santa”, Chimbote, 2022, mediante la aplicación de los juegos predeportivos.

c) Mejorar la coordinación óculo - podal en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa “Politécnico Nacional del Santa”, Chimbote, 2022, mediante la aplicación de los juegos predeportivos.

1.3. Justificación del estudio

La investigación a través de la propuesta, busca brindar acciones para reducir la dificultad de la coordinación motora en el desarrollo de los juegos predeportivos.

Desde el aspecto teórico, se considera acciones diversas de análisis bibliográficos y páginas web que permiten ampliar el conocimiento teórico frente a la coordinación motora y los juegos predeportivos que se emplearon para disminuir las deficiencias coordinativas en el estudiante de educación secundaria.

Desde el aspecto práctico, los juegos predeportivos que se ejecutaron son para fortalecer y desarrollar la coordinación dinámica general, coordinación óculo - manual y coordinación óculo - podal. En tal sentido, el presente trabajo de investigación proporciona una propuesta innovadora para hacer frente a la problemática cotidiana y evidente que se aprecia en las instituciones educativas, implementando estrategias pedagógicas que faciliten y mejoren la coordinación motriz.

Desde el aspecto metodológico logramos cumplir con los objetivos propuestos, empleando el instrumento escala valorativa que identifica el nivel de coordinación para el desarrollo de los aspectos: coordinación dinámica general, coordinación óculo - manual y coordinación óculo - podal. Así mismo, las estrategias aplicadas durante los procesos pedagógicos y didácticos, facilitaron a los profesores de educación física, las formas y maneras innovadoras para trabajar con estudiantes de educación secundaria.

Desde el aspecto filosófico, se considera el aporte educativo como sustento de la filosofía institucional de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, la cual se apoya en tres ejes fundamentales: 1. Educación, tarea de humanización, cuyo propósito se situó a beneficio de los estudiantes de educación secundaria de la institución educativa Politécnico Nacional del Santa, permitiendo el buen trato con los estudiantes y buscando contribuir en la mejora de su coordinación motora mediante los juegos predeportivos. 2. Educación, vocación de servicio y solidaridad, constituye el compromiso permanente en la labor educativa, es decir, la disposición para involucrarnos en las actividades desarrolladas de nuestras prácticas educativas en cualquier contexto. 3. Educación, proceso en continuo cambio, dentro del contexto familiar, establecer una forma de apoyar e innovar la labor educativa, donde el núcleo familiar sea partícipe del proceso

enseñanza-aprendizaje, de permitir al estudiante descubrir sus habilidades, actitudes y aptitudes. Dentro del ámbito educativo, la implementación de nuevas estrategias en contraste con los avances de la tecnología y los recursos didácticos, permiten una educación eficaz.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Marco referencial

En relación con los antecedentes internacionales para la investigación, Marín (2021), en su tesis titulada “Los juegos predeportivos en las habilidades motrices”, realizada en la Universidad de Ambato, Ecuador. Tuvo como objetivo, determinar si la implementación de los juegos predeportivos como estrategia mejora el perfeccionamiento de sus habilidades motrices. Se aplicó un programa, mediante etapas de forma entretenida y estructurada a partir de una sucesión de juegos plasmados. Los resultados fueron manejados con la ayuda del programa Microsoft Excel que sirvió de apoyo en la búsqueda de artículos. Se concluyó que el desarrollo de habilidades motrices viene a la par ante la práctica de juegos predeportivos y varias actividades físicas con los niños proyectados por los docentes en la clase de educación física que ayudan a movimientos complejos en la vida futura de quienes asimilaron dichos ejercicios.

Ponce (2021), en su tesis titulada “La coordinación en los juegos populares en los estudiantes de la Unidad Educativa La Granja – Ecuador”, realizada en la Universidad Técnica de Ambato. Tuvo como propósito, determinar la coordinación como factor determinante en su desarrollo motor. Teniendo como muestra a 64 estudiantes con una edad de 7 a 8 años especificando: hombres 32 y mujeres 32. La información se recolectó mediante la encuesta realizada en Google Forms, dando como resultado un bajo nivel de coordinación motriz del alumnado.

Polo (2019), en su tesis titulada “Incidencia de un programa de juegos predeportivos en el desarrollo de las cualidades motrices básicas en escolares de Santiago de Cali”, realizada en la Universidad del Valle, Colombia. Tuvo como objetivo, determinar la incidencia de una propuesta metodológica basada en juegos predeportivos de diferentes disciplinas en el desarrollo de las cualidades motrices básicas en escolares de la ciudad de Cali. Teniendo como muestra a 23 niños de tercero (n=14) y segundo (n=9) de primaria de una institución educativa de la ciudad de Cali. A los estudiantes de tercero (grupo experimental) se le aplicó la metodología propuesta tres veces por semana por un total de 16 semanas, mientras los estudiantes de segundo (el grupo control), siguió con su clase tradicional de educación física tres sesiones semanales. Ambos grupos fueron evaluados antes y después de la intervención a través del test de desarrollo motor grueso 2da edición (TGMD-2) propuesto por Ulrich y posteriormente se pasó al análisis estadístico descriptivo y a la comparación de los datos obtenidos en las diferentes tomas para ambos grupos. Los resultados mostraron una mejora importante en las cualidades motrices básicas para ambos grupos.

Muñoz (2018), en su estudio titulado “El juego motor en la mejora de la coordinación motriz”, realizada en la Universidad Autónoma de Puebla, México. Tuvo como objetivo, aplicar el juego motor como estrategia de intervención para la mejorar de la coordinación motriz de los alumnos de 5° de la escuela primaria bilingüe “Cuitláhuac”. Teniendo como muestra a 32 alumnos que cursan el 5° grado, de los cuales fueron 44% mujeres y 56% hombre de edades entre los 10 a 14 años. Se aplicó el test KTK. El análisis de los datos obtenidos se realizó en el software Office Profesional 2016, en el programa Excel. Se concluyó que la ejecución de las estrategias lúdicas en las clases de educación física es válida, ya que existió una mejora en el desarrollo motriz de los alumnos de la Escuela Primaria Bilingüe “Cuitláhuac”; así mismo, el estudio es una herramienta para el desarrollo socioafectivo y emocional.

En relación con los antecedentes nacionales para la investigación, Ayala (2020), en tesis titulada “Práctica del básquetbol y coordinación motora en estudiantes de séptimo ciclo, La Mar, 2019”, realizada en la Universidad César Vallejo. Tuvo como objetivo, determinar la relación entre las variables de estudio referido a la práctica del básquetbol y la coordinación motora en estudiantes del séptimo ciclo en la provincia de la Mar-Ayacucho. Teniendo como muestra a 25 estudiantes, conformado 15 del cuarto año y 10 de quinto año. Para el recojo de datos se empleó la técnica de la encuesta y la observación, para ello se aplicó dos instrumentos a la muestra conformada por estudiantes del cuarto y quinto grado de educación secundaria de la IE “Víctor Raúl Haya de la Torre” de La Mar, durante el año 2019. Los resultados muestran que el 68 % de los estudiantes practican con frecuencia el básquetbol y en ese mismo porcentaje se ubican en la valoración buena respecto al desarrollo de la coordinación motora. Las conclusiones indican que existe asociación directa entre las variables de estudio ($\rho = ,834$; $p_valor = ,000$), lo que significa que la práctica del básquetbol favorece el desarrollo de la coordinación motora.

Ambrosio (2019), en su estudio titulado “Juegos predeportivos de voleibol para desarrollar capacidades físicas básicas en estudiantes de 6° grado de la I.E Juan Velasco Alvarado - Cayhuayna 2017 – 2018”. Realizada en la Universidad de Huánuco. Tuvo como objetivo, perfeccionar las capacidades físicas básicas de los estudiantes de dicha institución educativa. A su vez, se trabajó con una muestra de 29 alumnos siendo grupo único (grupo experimental) por lo cual se aplicó un Pre Test. Se concluyó que existe una influencia significativamente en el desarrollo de las capacidades físicas básicas en los estudiantes.

Valderrama (2019), en su estudio titulado “Actividad física y coordinación motora gruesa en los estudiantes del V ciclo de la I.E San Lucas del distrito de Chorrillos-2016”, realizada en la Universidad César Vallejo. Tuvo como objetivo, determinar la relación existente entre la actividad física y la coordinación motora gruesa en los estudiantes de dicha institución educativa; la cual ha sido aplicada a una muestra de 108 niños y niñas. Como resultado de la parte descriptiva, se observó que el 54% de los estudiantes evaluados presentan un nivel bajo de actividad física. El 38% de los estudiantes evaluados presentan un nivel medio y el 8% de los estudiantes evaluados presentan un nivel alto; así mismo, observamos que el 31% de los estudiantes evaluados presentan un nivel bajo de coordinación motora gruesa, el 39% de los estudiantes evaluados presentan un nivel medio y el 30% de los estudiantes evaluados presentan un nivel alto de coordinación motora gruesa.

Torres y Tapia (2019), en su tesis titulada “Programa juegos predeportivos en el aprendizaje de los fundamentos técnicos del fútbol del primero de secundaria de la Institución Educativa 16651 Caserío La Victoria – Utcubamba”, realizada en la Universidad César Vallejo. Tuvo como objetivo, determinar la influencia del programa juegos pre deportivos en el aprendizaje de los fundamentos técnicos del futbol en los niños de la institución educativa inicial primaria secundaria de menores N° 16651 Caserillo la Victoria. Teniendo su población constituida por los 17 alumnos del primer grado educación secundaria entre varones y mujeres de las cuales 11 de ellos son mujeres y 6 varones, la muestra está constituida por la población por ello se denomina población muestral, se utilizó el método observación científica, experimental, deductivo, analítico, se empleó el instrumento de recolección: Test, la observación, ficha de observación, el cuestionario, los tipos de juegos pre deportivos que practicados por los alumnos a un 95% de confianza se estima que la aplicación del programa mejora su aprendizaje, sus capacidades y habilidades deportivas haciendo del futbol más divertido y atractivo.

En relación con los antecedentes regionales para la investigación, Aguirre (2021), en su tesis titulada “Actividades lúdicas como estrategias para desarrollar la coordinación viso-manual de niños y niñas de 5 años de la institución educativa N°89506 Eduardo Ferrick Ring, distrito de Coishco, provincia de Santa - año 2018”, realizada en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Tuvo como objetivo, determinar si las actividades lúdicas como estrategias desarrolla la coordinación viso-manual de niños y niñas de 05 años. Teniendo como muestra a 20 niños entre varones y mujeres de 5 años. Se empleó la técnica de observación y su instrumento a evaluar fue una lista de cotejo. Los resultados obtenidos en el pre test, mostró que el 75 % de los estudiantes se encuentran en un nivel

C, estos resultados mostraron que los estudiantes no tenían desarrollado su coordinación viso-manual. Posteriormente, los resultados del post test mostraron que el 60% de los niños y niñas han podido lograr un alto desarrollo de la coordinación viso-manual, lo cual se evidenció en el resultado obtenido. Se realizó el procesamiento de datos mediante la prueba estadística de Wilcoxon y se concluyó que el valor de P es < 0.001 ; lo que indica que las actividades lúdicas como estrategia desarrollan la coordinación viso-manual, por lo tanto, se acepta la hipótesis de la investigación.

Blas (2021), en su investigación titulada “Nivel de desarrollo motriz de los niños y niñas de inicial de 4 años en la institución educativa privada San Juan Bosco de la provincia de Huarmey en el año 2019”, realizada en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Tuvo como objetivo, determinar el nivel del desarrollo motriz en los estudiantes. Teniendo como muestra a 12 estudiantes. Se utilizó la técnica de observación y el instrumento de escala de evaluación de la psicomotricidad en preescolar. Los resultados concluyeron que el 66.7 % de los niños se ubican en el nivel normal en relación al equilibrio corporal, con respecto a la coordinación de piernas el 50 % de los niños muestreados se encuentran en el nivel bajo, en cambio el 58.3% del total de los niños se ubicaron en el nivel normal. Como conclusión la mayoría de niños y niñas de 4 años mostraron un nivel normal en cuanto a su desarrollo motriz, es decir se encuentran dentro de lo esperado.

Aguilar (2020), en su estudio titulado “Actividades lúdicas para desarrollar la coordinación motora en estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial N° 514 Moro, 2018, de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote”. Tuvo como objetivo, determinar los efectos la aplicación de las actividades lúdicas en el desarrollo de la coordinación motora en estudiantes de 5 años de la institución Educativa. Teniendo como muestra a 26 estudiantes de 5 años de la institución Educativa Inicial N° 514. Como técnica se empleó la observación con el instrumento lista de cotejo. Los resultados indican que el nivel A se ha obtenido una mejora en el desarrollo de la coordinación motora en un 57,69 %; en el nivel C se alcanzó a reducir en un 38,46 %, con lo cual se concluye que se ha mejorado el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa y reducido las deficiencias gracias a las actividades lúdicas en las que participaron.

Bedón (2019), en su tesis titulada “Motricidad Gruesa de los niños de 5 años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Chacas, provincia de Asunción – Áncash, 2019”. Realizada en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Trabajo de investigación para optar el grado académico de bachiller en educación. Tuvo como objetivo determinar el nivel de la motricidad gruesa de las niñas de 5 años y comparar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa entre los niños y niñas de la misma edad. La técnica e

instrumento utilizado para la recolección de información fue un test de desarrollo psicomotor, que sirvió para comparar la motricidad gruesa entre los niños y niñas. Como conclusión de esta investigación se puede observar que en el desarrollo de la motricidad gruesa el 39% de niños y un 41% de niñas, se situaron en el nivel de retraso mientras que el 48% de niños y 46% de niñas se ubicaron en el nivel de riesgo solo el 13% de niños y niñas se situaron en el nivel normal. De este modo, se concluyó que los estudiantes de ambos sexos necesitan realizar más actividades, estrategias activas y espacios donde tenga lugar su desarrollo motriz, para lograr así un desarrollo óptimo de las habilidades motoras gruesas que favorecerán su desarrollo cognitivo.

2.2. Bases teóricas científicas

2.2.1. Coordinación motora

A. Coordinación

Robles (2008), la define como un conjunto de capacidades que organizan, regulan de forma precisa todos los procesos parciales de un acto motor. De esta manera, el factor primario de la coordinación es la localización espacial y respuestas de direcciones precisas; los 5 sentidos juegan un papel muy importante en dicho desarrollo.

Según Häfelinger y Schubase (2010) refieren a la coordinación como una base de los movimientos humanos y la responsable del aprendizaje para la autorregulación, es decir, es considerada como un factor central de la capacidad del rendimiento motor ya que esta les permite que las demás capacidades motoras básicas puedan ser utilizadas; fuerza, resistencia, velocidad y movilidad, el objetivo es ejecutar un movimiento determinado de una forma económica; ya que cuanto sea mayor la capacidad de coordinación más económica y precisa será la secuencia motora.

De acuerdo con Paish (1992), citado en Martínez (2007), determina la coordinación como la actividad armónica de diferentes partes que participan en una acción, especialmente entre grupos musculares bajo la dirección cerebral.

B. Coordinación motora

Según Mori (2008), su evolución se puede observar en el estado madurativo en el que se encuentra una persona.

De acuerdo con Díaz (2006), la coordinación motriz es la posibilidad que poseemos para realizar diversos movimientos en los que participan distintas partes del cuerpo de una manera sistematizada, permitiéndonos actuar con precisión.

Alarcón (2018) investigó que las teorías más sustentadas sobre el desarrollo de la coordinación motora son aquellas que explican este fenómeno a través del desarrollo neurológico del sistema nervioso, porque las órdenes que a nivel de neurotransmisores se determinan, proviene del sistema neo cortical, por lo tanto, los movimientos son producto de procesos cognitivos, tomando en cuenta esta teoría, en la mayoría de los países asiáticos se ha incorporado desde la primera infancia el desarrollo de actividades físicas, porque se entiende que este tipo de actividades desencadenan diferentes procesos cognitivos, los mismos que favorecen el desarrollo de la parte física y mental de los estudiantes.

Ruiz (2005) indica que la función de la coordinación como fundamental para el desarrollo de la competencia motriz, tiene un proceso de reducción de grados de libertad y eliminación de superfluos para convertirlo en sistema controlable.

C. Clasificación de coordinación motora

Según, Hurtado y Carrizosa (2002), clasifica la coordinación en tres grandes grupos:

• Coordinación dinámica general:

Es la responsable de los movimientos en los que se produce una participación global de todo el cuerpo. Su desarrollo se concreta a través de las habilidades básicas, entre las que incluimos: carreras, giros, trepas, saltos, propulsiones, reptaciones, etc.

Este tipo de coordinación es de gran importancia hasta los 12 años aproximadamente, puesto que implica un esfuerzo de ajuste dirigido hacia la meta que se pretende conseguir. No hay duda de que a través de la coordinación seguimos incidiendo en aspectos de tipo psicomotor y, a su vez, aún sin un interés expreso, intervenimos en las propias capacidades físicas del niño, mejorando su eficacia. Ello no quiere decir que nuestra intervención esté centrada en ello, pero, indudablemente, los factores de ejecución de estas capacidades participan en la tarea motriz y, en consecuencia, mejoran.

Las actividades más características de este tipo de coordinación implican movimientos de locomoción, como, por ejemplo, la marcha, la carrera, los saltos, los giros, etc.

Por otro lado, Muñoz (2009) refiere a la coordinación motora como el funcionamiento existente entre el S.N.C. y la musculatura esquelética en movimiento. Se caracteriza porque hay una gran participación muscular.

- **Coordinación dinámica especial o segmentaria:** responsable de aquellos movimientos en los que se utilizan de forma específica las extremidades superiores o inferiores y en los que la vista tiene un papel protagonista, así como los mecanismos de tipo perceptivo. En este tipo de coordinación nos encontramos:
- **Coordinación óculo-manual:** responsable de los movimientos en los que intervienen las extremidades superiores.
- **Coordinación óculo-pédica:** responsable de los movimientos en los que intervienen las extremidades inferiores.

Según López y Garoz (2004), citado en Cañizares y Carbonero (2017), clasifican a la coordinación en dos grandes grupos:

- **Dinámica general:** Organiza los movimientos corporales globales y es apoyo motor de las habilidades motrices, junto al equilibrio. En actividades para desarrollar la coordinación de dinámica general se implica una reequilibración continua.
- **Óculo-segmentaria** Organiza movimientos que involucra el enlace de la vista y un segmento corporal como la mano o pie.

D. Componentes de la coordinación

Cañizares (2001), Conde y Viciano (2001) y Cachadiña coord. (2006) citado en Cañizares y Carbonero (2009), mencionan que los componentes deben tener un previo desarrollo para que exista un control del movimiento:

- **Adaptación:** Acomodar el movimiento al cambio que se presenta de forma continua en el entorno tales como compañeros, materiales y a los espacios reglamentarios para jugar.
- **Reacción:** Es responder acomodándose ante una alteración de la situación inesperada.
- **Dirección-control motor:** Realizar acciones con precisión en deportes donde prevalecen condiciones de ejecución nivelada como tiro, pases, seleccionar velocidades, trayectorias, orientación, estructuración espacio-tiempo y el equilibrio.
- **Orientación:** Permite cambiar la posición, la ubicación y el movimiento del cuerpo en el espacio y en el tiempo.
- **Equilibrio:** Es conservar una posición corporal deseada (equilibrio estático) o recuperarla tras realizar un movimiento (equilibrio dinámico) en contra de la fuerza de la gravedad.
- **Ritmo:** Organizar movimientos en orden, en relación al espacio y al tiempo.
- **Capacidad de acoplamiento:** Permite ajustar movimientos corporales parciales.

E. Factores condicionantes de la coordinación

Cañizares (2001), Conde y Viciano (2001) y Cachadiña coord. (2006) citado en Cañizares y Carbonero (2009), afirman que los factores son agentes que impactan fuertemente en los componentes:

- Nivel de aprendizaje motor y de experiencias previas.
- Grado de equilibrio necesario.
- Influencias de compañeros y/o contrarios.
- Conocimiento de sus características de peso, tamaño.
- Cansancio y condición física.
- Grado de tensión nerviosa y de intensidad del esfuerzo.
- Dificultad de la acción.
- Velocidad de ejecución del movimiento.
- Condiciones externas, luz, contexto y clima.

F. Proceso evolutivo de la coordinación motora

De acuerdo a Muñoz (2009), existen cuatro procesos:

- **La primera infancia de la edad (0 – 3 años)** adquieren la suficiente madurez nerviosa y muscular para asumir las tareas de manejo del propio cuerpo en estas edades se maneja más la coordinación global, comienzan las primeras coordinaciones óculo-manual; en los meses de 18 – 24 meses se aprecia el desarrollo de abrir y cerrar puertas, lavarse las manos, ponerse los zapatos.
- **Educación infantil (3 – 6 años)** en efecto, las acciones coordinadas dependerán en la adquisición de un esquema corporal perfecto, conocimiento y control del cuerpo, en estas edades la actitud lúdica es protagonista por excelencia tanto motriz como cognitiva las formas motoras se van enriqueciendo y complicando.
- **Educación primaria (6 – 12)** desarrollo del sistema nervioso tiene factores neuro – sensoriales de la coordinación, es una etapa ideal para la adquisición de experiencia motrices al final del segundo y tercer ciclo existe un desarrollo sensitivo, cognitivo se refleja la capacidad perceptiva y de observación.
- **Educación de secundaria (12 – 18):** se comienza desde la pubertad hasta finales de la adolescencia tiene una madurez sexual, crecimiento general del cuerpo, esto conllevará un retroceso de coordinación de movimientos.

Así mismo Conde y Viciano (2001), Fernández (2002), et.al. Citado por Cañizares, J. y Carbonero, C. (2009) indica:

La evolución de la coordinación en los primeros años, surge de manera progresiva cada vez más complejas.

- **Primeras edades:** Tras el nacimiento del S.N.C y la musculatura esquelética aún no tienen relación funcional. Para ello es imprescindible los juegos para que vayan adquiriendo la madurez nerviosa y muscular necesaria; de este modo poder regular su propio cuerpo, además de la independencia de los miembros inferiores y superiores y acoplarlo con sus espacios y sus objetos.
- **Etapa Prepuberal:** sus movimientos ya son más claros y orientados. Esta etapa es el mejor momento para los ensayos motrices, porque el sistema nervioso está muy madurado y conlleva al refinamiento de los gestos, sobre todo los de tipo segmentario. Al final de la etapa hay mayor ajuste, precisión y eficacia.
- **Etapa Puberal:** durante esta etapa el crecimiento anatómico provoca desajustes motores, pero con la práctica se mejora su gran dificultad. Es un buen momento para iniciar las coordinaciones específicas o deportivas. La condición física hace que las actividades de coordinación tengan un mejor nivel de ejecución.
- **Etapa adulta:** El grado de coordinación se mantiene, pero la degeneración orgánica hace que el nivel vaya deteriorándose.

G. Teorías pedagógicas que sustentan la coordinación motora

Martin et al. (2001), exponen a la coordinación motora como una de las etapas para el aprendizaje de la motricidad, señalando el rol fundamental que cumplen las conexiones interneuronales donde se almacena toda la información adquirida del aprendizaje. Esto se conoce como memoria neurobiológica, donde las experiencias y percepciones se almacenan para formar imágenes mentales de gestos motores. (Guyton, 2010)

En ambas definiciones se evidencian puntos coincidentes, básicamente debido a que en la ejecución de un gesto técnico-deportivo subyacen una serie de procesos dirigidos a coordinar (ordenar) acciones, movimientos, fuerzas y estructuras implícitas en la acción. Por ello se deduce que la coordinación motriz, al igual que la técnica deportiva, también se aprende. Por otra parte, Verkhoshansky (2018) indica que la coordinación motriz es el resultado de un proceso de aprendizaje, por el cual las estructuras anatómicas responsables del control del movimiento modifican sus funciones, registrando en el sistema

nervioso central los patrones del movimiento para la formación de la memoria motriz. Algunos pedagogos como Huter-Becker (2006), plantean que el aprendizaje de la coordinación se sitúa entre los 10 y 12 años, así como entre los 14 y 18 años.

Otros autores, citado por Mejía (2020), respaldan la teoría de la coordinación motora en tres grandes bloques:

Etapa multilateral: Se amplía el repertorio de movimientos que propician la adquisición de habilidades básicas, predomina la coordinación gruesa (Weineck, 2005), consecuentemente se observa “actividad muscular superflua más o menos importante, gran gasto de energía, alto grado de control consciente” (Huter-Becker et al., 2006, p. 291). Este estadio también se conoce como etapa cognitiva, ya que por medio de la verbalización y la observación el atleta conoce y comprende los elementos estructurales del gesto motor. (Alarcón et al., 2018).

Etapa de la preparación general: “Interesa aquí el refinamiento progresivo de las técnicas deportivas, relacionado con una preparación física general” (Weineck, 2005. p. 502). El movimiento se realiza con menor control de la conciencia y una mejor coordinación inter e intramuscular.

Etapa de estabilización: la característica principal de esta etapa es la automatización del movimiento, alcanzando en la ejecución de los mismos un alto nivel en la coordinación fina. Esto evidencia que el mismo control de los movimientos está dirigido por los centros inferiores del encéfalo (tálamo, bulbo raquídeo, cerebelo), lo que permite a la corteza cerebral ocuparse de los elementos situacionales del juego para generar la toma de decisiones acorde a dichas situaciones (Alarcón et al., 2018). Suárez et al. (2013), señalan la disponibilidad variable del gesto motor, en la que el movimiento es ejecutado de manera exitosa aún en condiciones complejas y poco habituales.

Desde la idea del Ministerio de Educación (2009), se reconoce al juego predeportivo o deportivo como un mediador para la adquisición de destrezas físico-motoras; además, de contribuir a la conciencia y la forma de comunicarse con los movimientos del cuerpo; de esta manera, el juego predeportivo promueve e influye también en el entorno social. En ese sentido, los agentes educativos sostienen que el juego predeportivo es una herramienta pedagógica que ayuda a formar las cualidades básicas de cada persona como unidad bio-psico-social. Además, aporta a la educación con fundamentos comprobados por

la ciencia, mientras se entrelaza con disciplinas como la psicología, filosofía, biología y más.

2.2.2. Juegos predeportivos

A. Juegos

Conforme con García (2010), el origen de la palabra juego proviene del vocablo latino *iocus*, que para los romanos significó broma, alegría, jolgorio o diversión. Huizinga (1938), define el juego como una actividad voluntaria, realizada en ciertos contextos con reglas flexibles y espontáneas, acompañado de valores. Así mismo, Pugmire-Stoy (2001), conceptúa al juego como el acto que permite promover la imaginación y la creatividad; a partir de tres pasos, divertir, estimular la actividad y alcanzar el desarrollo.

B. Predeportivos

Conforme a Ucha (2011), el predeporte es básicamente una actividad que tiene como propósito favorecer el desarrollo del niño a través del deporte, porque a partir de diferentes juegos, el niño practica y además se divierte, se entretiene de acuerdo a su edad; además se estará practicando sin fines competitivos.

C. Juegos predeportivos.

García (2007) afirma que todo tipo de juego predeportivo implica la ejecución de lanzamientos, conducciones, pases, saltos, movimientos, entre otros. Por otro lado, Gómez y otros, (2014), citado en Peraza et al. (2018), alega que los juegos pre deportivos exigen destreza y habilidades propias de los deportes como desplazamientos, lanzamientos, recepciones. Su práctica es recomendable como preparación para los niños que comienzan a practicar cualquier deporte, ya que les aporta una serie de recursos físicos y técnicos.

D. Tipos de juegos predeportivos

a) Juegos predeportivos de atletismo

Elegimos un juego de Loscher (2006), Wollseifen e Iraola (2010), Gutiérrez (1999), Llanos (1957) y, Lavega y Olaso (2000), para desarrollarla en nuestras sesiones de aprendizaje:

• **Juego de carrera:**

Materiales: conos.

Organización: formamos equipos de 6 integrantes y deben ubicarse en filas.

Desarrollo: los equipos estarán frente a frente, en líneas paralelas y deberán recorrer una distancia de 5 a 10 m.

Recomendaciones: para que el equipo gane, deben de llegar todos sus integrantes a la línea contraria. Deberán lograr 4 puntos, y el equipo que no realiza correctamente la trayectoria, no obtendrá punto.

Variantes: cambio en la posición de salida y llegada (cuclillas, cuadrupedia, decúbito supino); cambio en la forma de trasladarse (saltar sobre una pierna, correr en cuadrupedias o reptando, correr cogidos de la mano, llevar a un compañero sobre la espalda); formas divertidas (cogidos de la mano entre las piernas, coger el pie izquierdo y coger el hombro derecho).

• **Carrerilla de números:**

Materiales: tiza.

Desarrollo: se conforma tres filas de estudiantes y se les hace sentar en el suelo, luego el profesor inicia diciendo: “salgan los números...”, por ejemplo, los alumnos que tengan dichos números saldrán a la carrera y tratarán de pasar una barrera lejana e inmediatamente volver a su sitio. Para hacerlo en forma competitiva, se otorgará un puntaje a los participantes: tres al ganador, dos al segundo, uno al tercero, etc. El juego continuará con los demás estudiantes, ganando el equipo que tenga mayor puntaje.

• **Salto de la mula:**

Materiales: ninguno.

Desarrollo: un participante encorva la espalda, apoyándose los codos en las rodillas, con los pies separados y agachando la cabeza. En frente hay una larga fila a una distancia determinada y que irán saltando por encima sin tocarle. En cada ronda se levanta un poco más, haciendo más difícil del salto.

- **La huida:**

Material: pelotas de goma o espuma.

Desarrollo: divididos los estudiantes en dos grupos, una forma un círculo, mientras que el otro se sitúa en su interior. Los compañeros del círculo se pasan una pelota entre sí (al menos tres veces antes de efectuar el lanzamiento) para buscar una buena posición para lanzarla sobre un contrincante.

Cada jugador dado se sitúa en el círculo, convirtiéndose en lanzador. Cuando todos están dados, se intercambian su posición inicial ambos equipos.

Variables: podemos jugar situando a dos compañeros en el centro, de manera que quien haga el pase al que lanza y acierta se cambiará su posición con el que ha sido dado.

- **Quien lanza más:**

Materiales: dos parantes, una soga, tiza, bala.

Desarrollo: se coloca a dos metros los parantes con una soga. El juego consiste en que por equipo los jugadores, comienzan a lanzar la bala por encima de la soga, gana el equipo que haya logrado lanzar mayor distancia.

b) Juegos predeportivos de vóley

Elegimos juegos de Tico (2005), Fuste (2007) y Méndez (2018) para desarrollarlas en nuestras sesiones de aprendizaje:

- **Paso atrás:**

Materiales: campo y balones.

Organización: organizamos grupos de seis integrantes en forma de hilera y debe estar separados a cuatro metros entre ellos.

Desarrollo: al sonido del silbato, el jugador que tiene el balón, deberá enviarlo con toque de dedos al compañero que está en segunda posición. Este golpea el balón con toque de dedos hacia atrás, enviando el balón al compañero de tercera posición, así hasta llegar al último jugador de la hilera, que lo recepciona.

Recomendaciones: deberán rotar para que todos los jugadores, pasen por todas las posiciones. El equipo vencedor será quien haga mejor los toques de dedos y direccionando

el balón en menos tiempo. Solo los jugadores internos realizan toques de dedos hacia atrás.

- **Pases desde el aro:**

Materiales: balones, aros o tizas.

Organización: formamos equipos de tres o cuatro integrantes.

Desarrollo: cada jugador se debe colocar dentro de un aro. El juego consiste en pasar el balón con toque de dedos y/o antebrazo, al compañero provocando un bote en medio. El equipo debe llegar a doce pases.

Recomendaciones: si algún integrante de un equipo sale del aro para desplazarse, deberá comenzar de nuevo. El equipo ganador será quien consiga primero los doce pases.

Variantes: añadimos un giro de 180 grados mientras realiza un autopase y se pasa al compañero con toque de dedos hacia atrás.

- **Relevos en pared:**

Materiales: balones, paredes y conos.

Organización: formamos equipos de seis integrantes y deben estar ubicados en columnas.

Desarrollo: al sonido del silbato, deberá realizar toque de antebrazo hacia la pared, de manera que el siguiente compañero realice el mismo ejercicio. El integrante que da pase hacia la pared, deberá correr al último lugar para que el siguiente pueda recepcionar.

Recomendaciones: el equipo ganador será cuando todos los integrantes hayan recepcionado el balón.

Variantes: que el balón de un bote en el suelo.

c) Juegos predeportivos recreados a partir de los autores citados anteriormente

- **Salto a la cuerda:**

Materiales: cuerdas, aros, conos, bancos zuecos, balones, platos, botellas de arena, testimonios, pelotas de trapo.

Organización: dos equipos (A - B) y un circuito.

Desarrollo: se formarán en dos columnas (a-b), cada una tendrá una cuerda. Al sonido del silbato los primeros de cada columna realizarán 10 saltos. Al culminar se desplazarán corriendo y realizan un salto sobre el banco zueco para llevar los materiales a su equipo que se encuentran al final del circuito regresando por el mismo lugar. Al finalizar el circuito se ubicará al final de la columna para ceder el turno al siguiente compañero que realizará la misma acción. Gana el equipo que tenga la mayor cantidad de materiales en su aro.

Recomendaciones: evitar tocar el banco zueco, conservar el orden, los materiales deben ser ubicados dentro del aro.

• **Balones al rescate:**

Materiales: balones y aros

Organización: grupos de 5 participantes distribuidos en el campo.

Desarrollo: al sonido del silbato los primeros integrantes de cada equipo saldrán a velocidad a llevar un balón a su grupo, luego darán pase al otro compañero. El juego termina cuando un equipo agrupa 4 balones.

Recomendaciones: evitar golpearse y mantener el orden.

• **Camino de papel:**

Materiales: hojas bond

Organización: grupos de 6 estudiantes

Desarrollo: el primer integrante de cada equipo tendrá consigo dos hojas bond. Al sonido del silbato tendrán que ubicar la primera hoja en el suelo y ubicarse en ella (con los dos pies), para seguir avanzando, ubicará la segunda hoja adelante y pegada a la primera realizando la misma acción que al inicio. Terminando el recorrido del camino tendrá que darle el pase a su compañero para ejecutar la misma acción.

Recomendaciones: los dos pies deben ir dentro del papel, los papeles deberán ir pegados.

- **La rayuela:**

Materiales: tizas

Organización: formamos 3 equipos de 7 integrantes.

Desarrollo: los grupos formarán 3 columnas. A la señal los primeros de cada columna saldrán saltando según las huellas pegadas en el piso, donde indican que pie corresponde, si se equivocan tendrán que volver a inicio. Al finalizar regresa a su columna para chocar la mano a su compañero y darle la siguiente salida.

Recomendaciones: mantener el orden, esperar que el compañero choque la mano para salir.

- **Pisa globos:**

Materiales: globos, Conos, hilo pabilo

Organización: formamos equipo de 6 por parejas y se ubicarán al lado de su pareja y solo uno de cada pareja tendrá un globo.

Desarrollo: a la señal del docente, uno de los dos llevará un globo inflado y atado al tobillo izquierdo o derecho, el compañero que no lleva el globo tendrá que reventar con la pierna libre los globos de los otros compañeros y evitar que revienten el globo de su pareja, el equipo por parejas que tenga menos globos reventados es el ganador.

Recomendaciones: evitar agarrar el globo del contrincante para reventarlo.

- **Torres con los pies:**

Materiales: tarros, conos, silbato.

Organización: conformarán grupos de 5, al frente se ubicarán los tarros que van a armar.

Desarrollo: al sonido del silbato correrán y ubicarán los tarros, luego regresará al grupo para dar pase al siguiente compañero quien realizará la misma acción, el objetivo es realizar una torre.

Recomendaciones: para que salga el siguiente competidor, tendrá que tocar la palma de la mano de su compañero que salió primero, en caso de que no haya llegado realizará un castigo dada por los equipos participantes.

- **Pelotitas al vaso:**

Materiales: pelotitas de plástico, tarros, bastones.

Organización: formamos dos columnas con igual cantidad de participantes frente a frente. tendrán consigo 6 pelotitas de plástico.

Desarrollo: al sonido del silbato ubicarán la pelotita en los dedos del pie derecho (falanges) con la ayuda del pie izquierdo, y tratarán de introducirla en el tarro las 3 pelotitas, luego tendrán que cambiar de pie para realizar la misma acción.

Recomendaciones: evitar tocar las pelotitas con las manos e interferir en la competencia.

- **Pelota sentada:**

Materiales: pelotas de trapo, conos y platillos.

Organización: Formamos equipos de seis integrantes, deberán estar sentados en el suelo y ubicados en filas en los extremos.

Desarrollo: al sonido del silbato, los equipos formados deberán disparar al equipo que se encuentra a su derecha, y a su vez, esquivando las pelotitas que le disparen. Se puede plantear una variante como disparar ubicados boca abajo.

Recomendaciones: los integrantes que sean tocados con la pelota deberán salir del juego; el equipo ganador es el que tenga más integrantes.

- **Eliminator:**

Materiales: pelotas de trapo, conos y platillos

Organización: formamos equipos de seis integrantes(rojo-azul-amarillo), deberán ubicarse dentro del campo delimitado.

Desarrollo: al sonido del silbato, los estudiantes deberán moverse y dar pelotazos a integrantes de otro equipo. El que reciba un pelotazo, queda eliminado y debe salir del campo de juego.

Recomendaciones: jugador eliminado tiene la opción de chocarle la mano aleatoriamente a alguno de los eliminados anteriores para que este entre a jugar de nuevo; golpear al contrincante del ombligo hacia abajo; el equipo ganador es el que tenga más integrantes en el juego.

- **La pared:**

Materiales: pelotas de trapo, conos y platillos

Organización: formamos equipos de seis integrantes. Equipo B ubicado al medio y el equipo A al extremo del campo.

Desarrollo: al sonido del silbato, el A deberá defender un muro de tarros que derrumbará con pelotas el equipo. Equipo A deberá lanzar pelotas desde el muro e ir reconstruyendo el muro, mientras el equipo B deberá esquivar las pelotas y derrumbar el muro.

Recomendaciones: el equipo ganador es quien derrumbe más tarro, o el muro por completo.

E. Características de los juegos predeportivos

De acuerdo con Campo (2000), las características de los juegos pre deportivos ofrecen una idea amplia del juego, desarrollan habilidades y destrezas básicas; ejercitan los elementos básicos que más adelante permitirán la construcción de la técnica y la táctica específica a cada deporte.

F. Clasificación de juegos predeportivos

García (2007), clasifica los juegos predeportivos en juegos individuales, donde no se necesita de un compañero para conseguir el objetivo, sino que los jugadores deben depender de sí mismos para poder conseguir dicho objetivo. Mientras que los juegos colectivos, requiere de dos a más jugadores para poder conseguir el objetivo. Por otro lado, Campo (2000), separa dos tipos de deporte, los de carácter genérico, que tiene como objetivo la adquisición de habilidades y el desenvolvimiento de destrezas puestas en práctica durante las actividades deportivas y; los de carácter específico, cuyo propósito es la adquisición y dominio de una actividad específica en un determinado deporte.

G. Beneficios de los juegos predeportivos

Campo (2000), afirma que el juego predeportivo debe permitir el desarrollo de una serie de capacidades:

- a) **Capacidades motrices**, representadas en el desarrollo físico corporal específicamente representadas en la respuesta motriz.
- b) **Capacidades cognitivas**, palpables en la observación, análisis e interpretación de las diferentes situaciones de juego.

c) **Capacidades sociales**, que se evidencia en el respeto y aceptación de las normas y reglas de juego.

Por otro lado, Llorente (2021), menciona otros beneficios:

a) **Favorece la actividad física**, ya que los niños practican deporte, lo que influye definitivamente en su forma física, algo que impactará en su salud no solo a corto plazo sino a largo plazo.

b) **Desarrolla la psicomotricidad**, ya que trabajan aspectos como la coordinación o el equilibrio, ayudando a tener un mayor control corporal, tomar conciencia de su cuerpo, de sus capacidades físicas y el progreso de las funciones de aprendizaje.

c) **Enseña el aprendizaje de normas**, todos los juegos predeportivos se caracterizan por seguir unas reglas determinadas, al igual que los deportes en los que están basados. Por tanto, suponen un reto para los niños, que aprenden a comprender la importancia de las normas en la organización social.

d) **Ayuda al desarrollo de estrategias sociales**, los niños aprenden a cooperar, a ayudarse mutuamente, a trabajar en equipo, a desarrollar una idea de competencia sana, a tomar decisiones o a confiar en sus propias destrezas y en las de sus compañeros.

e) **Fomenta la diversión**, los niños se lo pasan bien mientras aprenden destrezas físicas y hacen ejercicio. El aspecto lúdico es esencial en los juegos pre deportivos, más que el hecho de competir.

f) **Incentiva la motivación**, los niños aprenden a motivarse mediante la práctica del juego y el deporte, un aprendizaje muy saludable tanto físico como emocional fundamental para un correcto desarrollo de la autoestima.

H. Importancia de los juegos predeportivos

Mozo (2001), considera a la iniciación deportiva como una de las etapas más importantes en el desarrollo del individuo, porque en ella, se cimenta las bases necesarias para el desarrollo del niño en el deporte, mediante un trabajo dirigido a la estimulación temprana de las habilidades motrices básicas, a su vez establecer, las bases del denominado aprendizaje motor, precedente adecuado para la posterior asimilación de los componentes técnico-táctico innatas a un deporte en particular.

Para Hernández (1988), citado por Blázquez y Amador (1999) la iniciación deportiva es un proceso de enseñanza y aprendizaje y su importancia es fundamental, ya que sirve para adquirir conocimientos y capacidad en un determinado deporte. En educación física, la creación de hábitos y actitudes positivas que favorezcan el ejercicio y el deporte se antepone y va más allá de la búsqueda de logros.

I. Teorías pedagógicas que sustentan los juegos predeportivos

Piaget (1956), menciona que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo como también las capacidades sensorio motrices o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego, en donde asocia procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, dependiendo de las experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas que entran a partir de los doce años en la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas. (Veneranda, 2012)

Vygotsky (1924), señala que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con jóvenes es por ello que la naturaleza, el origen y fondo del juego, son fenómenos de tipo social, que se da través de programas de aprendizajes y se presentan como escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales, por lo tanto establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir roles que son complementarios al propio, en donde el juego es un simbólico y señala como el niño o niña transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado como cuando corre es donde esto se contribuye a la capacidad simbólica del niño o niña. (Rodríguez, 2010)

Karl Groos (1902), manifiesta que el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, ya que contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar actividades que le servirá para jugar y de preparación para la vida, es por el ello que el niño debe hacer por sí mismo su trabajo y estar en un ambiente adecuado teniendo por medio materiales para que de esa manera pueda moverse y realizar ejercicios. (Herrero, 2012)

2.3. Marco conceptual

Juegos predeportivos

Para la práctica de juegos predeportivos debemos ejecutar diferentes acciones tales como lanzamientos, conducciones, pases, saltos movimientos, entre otros (García, 2007). En tal sentido, su práctica es recomendable como preparación a cualquier deporte, aportando una serie de recursos físicos y técnicos. (Peraza et al., 2018)

Coordinación motora

Díaz (2006), la coordinación motora es la capacidad de realizar varios movimientos en los que se involucran sistemáticamente diferentes partes del cuerpo, lo que nos permite actuar con precisión y correctamente.

Una teoría sobre el desarrollo de la coordinación, pertenece a Alarcón (2018), quien explica la acción motora a través del desarrollo neurológico del sistema nervioso. Indica como las órdenes de neurotransmisores proviene del sistema neo cortical, por lo tanto, los movimientos son producto de procesos cognitivos.

Coordinación dinámica general

De acuerdo a Hurtado y Carrizosa (2002), los movimientos se determinan a través de las habilidades básicas entre las que incluye: carreras, giros, saltos, reptaciones. Es por ello que la coordinación dinámica general es de gran importancia ya que es desde el aspecto psicomotor, interviene en las propias capacidades del adolescente, mejorando su actividad física en el cual las participan la tarea motriz y los movimientos de locomoción.

Coordinación óculo - manual

Es la unión del campo visual y la motricidad de la mano para utilizar de manera simultánea, centrada en la manipulación y control de objetos, por ejemplo: lanzar la jabalina, recepcionar un balón, entregar el testimonio, encestar el balón, entre otros. (Díaz, 2006)

Para Giménez y Giménez (2004), consiste en responder a estímulos visuales de una forma precisa con acciones manuales.

Coordinación óculo - podal

De acuerdo a Giménez y Giménez (2004), las acciones de la parte inferior del cuerpo, responden con mayor eficacia al asociarse con el segmento visual, por ejemplo: control y pase en el fútbol, ejecutar un tiro libre a portería; así como, efectuar un salto largo en el atletismo.

Para Castañer y Camerino (2001), es la capacidad de localizar nuestro cuerpo en relación de la posición de los objetos de un lugar preciso. Además, Martín (2008) menciona que en dicho espacio el individuo puede realizar diversos movimientos.

Deportes genéricos

De acuerdo a García-Fogeda (1987), citado por Giménez (2002), son estos los que van a permitir desarrollar habilidades comunes a varios deportes. Dicho de otra manera, se propicia la adquisición de determinados movimientos, acciones y habilidades primarias que servirán de base para varios deportes o a uno en particular. Estas habilidades pueden evidenciarse durante un juego, por ejemplo; de desplazamiento o lanzamiento, así tendremos un juego predeportivo.

Capacidades sensorio motrices o de razonamiento

Para Piaget (1952), citado por Veneranda (2012), la etapa sensoriomotora corresponde a que el individuo aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante, es decir, el sujeto se relaciona con el mundo a través de sus sentidos y sus acciones, dando lugar que aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos y de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven. Hablamos de los niños en transición de 0 a 24 meses, en esta etapa el pensamiento implica ver, oír, moverse, tocar y saborear. Además, existen actividades que en este periodo demuestran un notable desarrollo como es la imitación y el juego.

3. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación

La investigación de tipo Tecnológica - Aplicada; según Sánchez et al. (2018), la considera 'tecnológica' porque "responde a problemas técnicos y está orientada a demostrar la validez de ciertas técnicas bajo las cuales se aplican principios científicos que demuestran su eficacia en la modificación de un hecho o fenómeno educativo mediante la tecnología"; en cuanto al término 'aplicada', porque su interés es "aprovechar los conocimientos logrados por la investigación básica o teórica para el conocimiento y solución de problemas inmediatos". En ese sentido, la investigación estuvo orientada a determinar que los 'juegos predeportivos' mejoran la 'coordinación motora' en los estudiantes del quinto grado de secundaria.

Diseño de investigación

Según el tipo de investigación se empleó el diseño Pre experimental con Pre - Test Post - Test con un solo grupo; pues, este tipo de diseño son útiles cuando se quiere someter a experimentación un programa educativo, estrategias de aprendizaje (juegos predeportivos) o material de enseñanza, con la finalidad de conocer la influencia o la mejora de la variable dependiente (coordinación motora), tal como lo plantean Sánchez et al. (2018). El esquema que adopta este diseño es el siguiente:

$$\text{GE: } \boxed{\mathbf{O}_1 \quad \mathbf{x} \quad \mathbf{O}_2}$$

Dónde:

GE: Grupo experimental

- **O₁** : Pre test.

- **X** : Variable independiente o experimental (Juegos predeportivos)

- **O₂** : Post test.

3.2. Hipótesis:

En la presente investigación se consideró una hipótesis de investigación, una hipótesis nula y 3 hipótesis específicas como se detalla a continuación.

3.2.1. Hipótesis general

H_i: Los Juegos predeportivos mejoran los niveles de la coordinación motora en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa “Politécnico Nacional del Santa”, Chimbote, 2022.

H_o: Los Juegos predeportivos no mejoran los niveles de la coordinación motora en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa “Politécnico Nacional del Santa”, Chimbote, 2022.

3.2.2. Hipótesis específicas

a) Los juegos predeportivos mejoran significativamente el nivel de la coordinación dinámica general en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa “Politécnico Nacional del Santa”, Chimbote, 2022.

b) Los juegos predeportivos mejoran significativamente el nivel de la coordinación óculo - manual en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa “Politécnico Nacional del Santa”, Chimbote, 2022.

c) Los juegos predeportivos mejoran significativamente el nivel de coordinación óculo - podal en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa “Politécnico Nacional del Santa”, Chimbote, 2022.

3.3. Operacionalización de variable

Variable	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems (Codificado)	Valoración de la variable
Variable dependiente Coordinación motora	Según Contreras (1998), la coordinación motora es la capacidad neuromuscular de ajustar con precisión lo querido y pensado de acuerdo con la imagen fijada por la inteligencia motriz a la necesidad del movimiento y en relación con la coordinación dinámica general, óculo-manual y óculo-podal.	(1) Coordinación Dinámica general	1.1. Posturas	1.1.1.- Se desplaza dentro del campo delimitado evadiendo el balón que lanza el contrincante.	Muy bueno (3) Suficiente (2) Necesita mejorar (1)
			1.2. Desplazamientos	1.2.1.- Realiza el lanzamiento del balón por encima de la cuerda al campo contrario.	
				1.2.2.- Se traslada hacia una dirección y al sonido del silbato cambia de dirección.	
		(2) Coordinación Óculo-manual	2.1. Manipulación de objetos	2.1.1.- Recepciona el balón tomando la tela con dos manos.	
			2.2. Lanzamientos	2.2.1.- Pasa el balón con los dedos sin salir del aro.	
			2.3. Recepción	2.3.1.- Recibe la pelota de trapo sosteniendo un cono.	
		(3) Coordinación Óculo-podal	3.1. Desplazamientos	3.1.1.- Se desplaza alternando ambos pies sobre la hoja de papel hasta llegar al cono.	
				3.1.2.- Salta la cuerda alternando ambos pies sobre los aros	
				3.1.3.- Organiza sus movimientos teniendo en cuenta su lateralidad (I – D – I, D) al ubicar sus pies en los huelleros.	

3.4. Población, muestra y muestreo

3.4.1. Población

Para desarrollar la investigación se tuvo en cuenta como población a los estudiantes del quinto grado de secundaria de las Instituciones Educativas del distrito de Chimbote, 2022; ello, porque, a decir de Sánchez et al. (2018), se trata del “conjunto de individuos que conforman una población”.

3.4.2. Muestra

La muestra, es la parte representativa de la población y estuvo conformada por 99 estudiantes de 4 aulas del quinto grado de secundaria de la institución educativa “Politécnico Nacional del Santa”, del distrito de Chimbote, correspondiente a la jurisdicción de la UGEL Santa.

I.E	SECCIÓN	CANTIDAD
Politécnico Nacional del Santa	A	27
	B	26
	C	23
	D	23
TOTAL		99

3.4.3. Muestreo

Se optó el muestreo no probabilístico o intencional, dado que, la selección de los individuos a observar se realizó según el criterio de los investigadores (Sánchez et al., 2018). En este caso se consideró como muestra a los 99 estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa “Politécnico Nacional del Santa”, del distrito de Chimbote.

3.5. Procedimientos para la validación y confiabilidad de instrumentos

Validación:

Para el presente estudio, se elaboró e implementó el instrumento escala valorativa, siendo sometida a juicio de expertos; esto según lo indican Sánchez et al. (2018). El instrumento que se empleó, está constituido de 9 ítems alineados a 3 dimensiones establecidas, como son la coordinación dinámica general (ítems del 1.1.1 al 1.2.2), la coordinación óculo – manual (ítems de 2.1.1 al 2.3.1) y coordinación óculo – podal (ítems de 3.1.1 al 3.1.3); de este modo, se considera como valoración: Muy bueno (3), Suficiente (2), Necesita mejorar (1).

Ante lo mencionado, se tuvo en cuenta la técnica de observación, apoyada por el instrumento denominado 'escala valorativa', permitiendo recabar información de forma directa de los estudiantes y del nivel de coordinación motora en que se encuentran, de este modo, los expertos en investigación y en la temática de educación física tienen la importancia de revisar, evaluar y validar el instrumento.

Confiabilidad:

Para establecer la confiabilidad de los instrumentos se aplicó la prueba piloto a 27 estudiantes con las mismas características de la muestra en estudio; posterior a ello, los resultados fueron sometidos a los procedimientos del método Alpha de Cronbach, citado por Sánchez et al. (2018), implica las cualidades de estabilidad, consistencia, exactitud, tanto de los instrumentos como de los datos y las técnicas de investigación.

Utilizando el método del Alfa de Cronbach aplicado a una muestra piloto de 27 estudiantes, el instrumento que mide la "coordinación motora", donde se obtuvo un Alfa de Cronbach de confiabilidad de $r = 0.79$ que equivale al 79 %; lo que permite inferir que el instrumento utilizado presenta una confiabilidad aceptable.

3.6. Técnicas estadísticas para el procesamiento de datos y pruebas de hipótesis

Según Sánchez et al. (2018), Para el procesamiento de datos, se organizó los datos obtenidos para analizarlos estadísticamente graficarlos y contrastarlos.

Para el procesamiento de los datos se usaron gráficos de barras estadísticos, tablas de distribuciones absolutas simples que permitió registrar los logros obtenidos por los estudiantes de la muestra en el pre y post test, utilizando el programa Excel.

Siguiendo la línea de Sánchez et al. (2018), la prueba de hipótesis es una prueba estadística que sirve para determinar si existe suficiente evidencia en la muestra de datos, si es válida para toda la población. Para contrastar la hipótesis de investigación se hizo uso del método estadístico "t" de student.

Toda esta forma metodológica, se tuvo en cuenta para los datos de la variable: Coordinación motora.

3.7. Aspectos éticos

Los derechos de autor tienen en cuenta el uso de la versión APA 7ma. edición para citas y referencias.

Asimismo, el Software Turnitin se utilizó para verificar el porcentaje de similitud, teniendo en cuenta un porcentaje general de menos del 25% y un porcentaje menor de menos del 4 %.

Cabe mencionar que todas las fuentes empleadas en el presente trabajo de investigación, identifican y están alineadas a toda cita textual o de parafraseo provenientes de otras fuentes, de acuerdo con los establecido por las normas de elaboración de trabajos académicos.

En esa misma línea, la confidencialidad de la información, tiene en cuenta el uso correcto de la información recolectada, ya que fue destinada únicamente para la elaboración del estudio, manteniendo confidencial la identidad de los sujetos incluidos en la muestra.

El permiso derivado a la autoridad de la institución educativa y docentes del área de educación física, confirman la aplicación del estudio, así como el compromiso de los estudiantes.

Este trabajo no ha sido previamente presentado completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.

4. RESULTADOS OBTENIDOS

4.1. Resultados para el objetivo específico 1: Mejorar la coordinación dinámica general en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la I.E. "Politécnico Nacional del Santa", Chimbote, 2022, mediante la aplicación de los juegos predeportivos.

Tabla 1

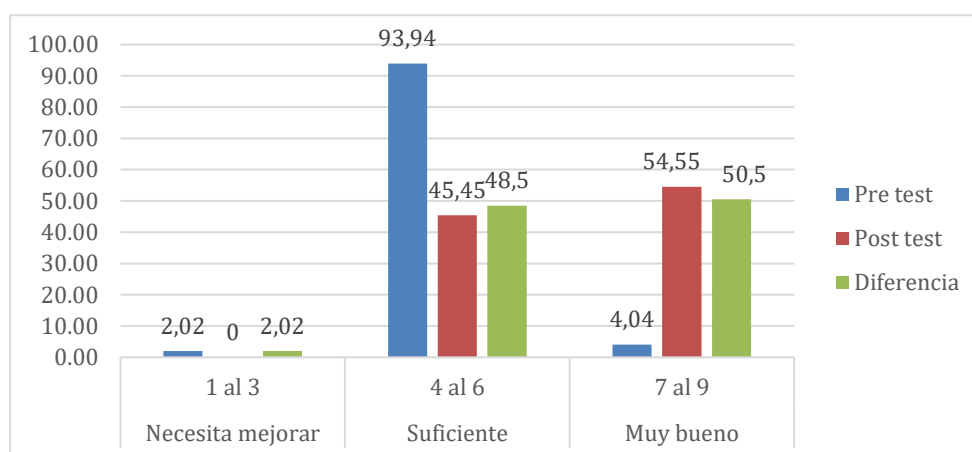
Frecuencia en la dimensión Coordinación Dinámica General

Niveles		Pre test		Post Test		Diferencia	
		fi	%	fi	%	fi	%
Muy bueno	7 al 9	4	4,04	54	54,55	51	50,5
Suficiente	4 al 6	93	93,94	45	45,45	48	48,5
Necesita mejorar	1 al 3	2	2,02	0	0	2	2,02
Total		99	100	99	100		

Nota: Base de datos del instrumento aplicado.

Gráfico 1

Frecuencia porcentual en la dimensión Coordinación Dinámica General



Nota: Tabla 1

Interpretación: De acuerdo con los datos indicados por la tabla y gráfico 1, se evidencia que la dimensión coordinación dinámica general en estudiantes del quinto grado de secundaria con la ejecución de juegos predeportivos, alcanza una diferencia de 2,02 % en el nivel *necesitan mejorar*, 48,5 % en el *suficiente* y un 50,5 % en el nivel *muy bueno*; por tanto, se asume que la dimensión en el Pre test se ubicaba en el nivel *suficiente*; mientras que en el Post test se ubica mayoritariamente en el nivel *muy bueno*, quedando establecido los resultados favorables de la ejecución de juegos predeportivos.

Tabla 2

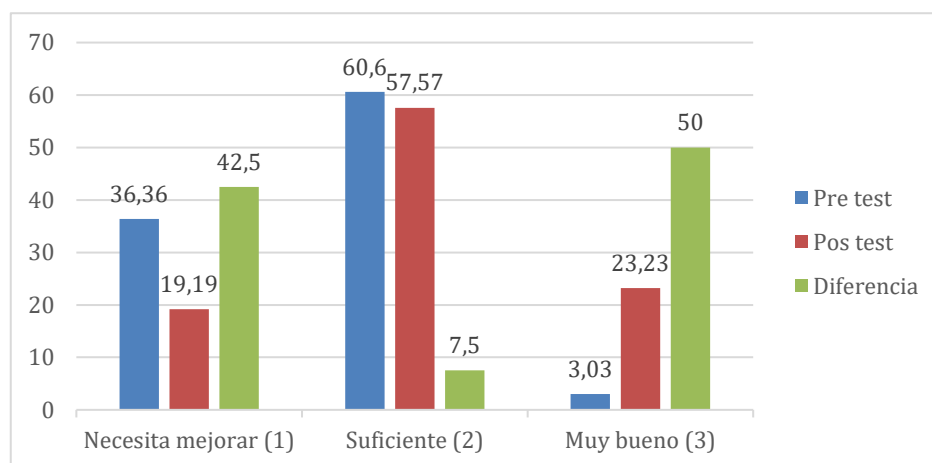
Ítem 1: Se desplaza dentro del campo delimitado evadiendo el balón que lanza el contrincante.

		Pre test		Post Test		Diferencia	
		fi	%	fi	%	fi	%
Muy bueno	3	3	3,03	23	23,23	20	50
Suficiente	2	60	60,60	57	57,57	3	7,5
Necesita mejorar	1	36	36,36	19	19,19	17	42,5
Total		99	100	99	100		

Nota: Base de datos del instrumento aplicado.

Gráfico 2

Ítem 1: Se desplaza dentro del campo delimitado evadiendo el balón que lanza el contrincante.



Nota: Tabla 2

Interpretación: De acuerdo con los datos indicados por la tabla y gráfico 2, se evidencia que el ítem se desplaza dentro del campo delimitado evadiendo el balón que lanza el contrincante, alcanza una diferencia de 42,5 % en el nivel *necesitan mejorar*, 7,5 % en el *suficiente* y un 50 % en el nivel *muy bueno*; por tanto, se asume que el ítem en el Pre test se ubicaba en el nivel *suficiente*; mientras que en el Post test se sigue ubicando en el nivel *suficiente*, quedando establecido los resultados favorables de la ejecución de juegos predeportivos.

Tabla 3

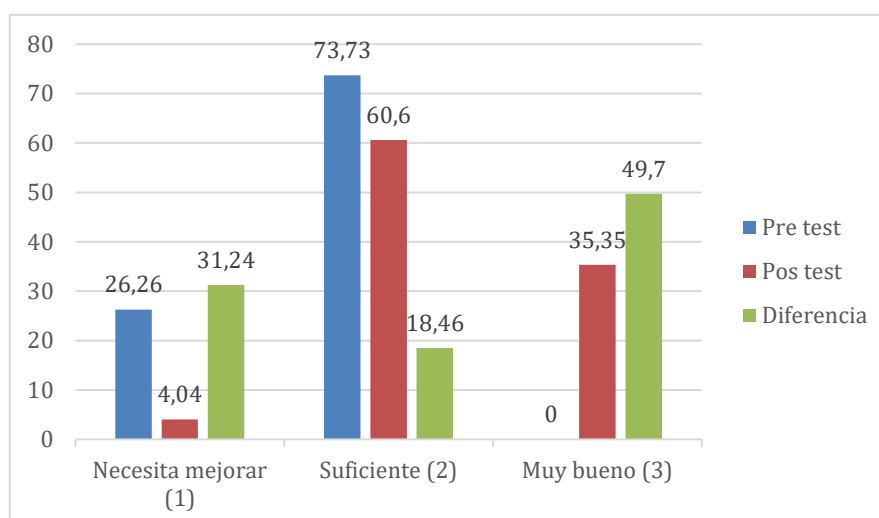
Ítem 2: Realiza el lanzamiento del balón por encima de la cuerda al campo contrario.

		Pre test		Post Test		Diferencia	
		fi	%	fi	%	fi	%
Muy bueno	3	0	0	35	35,35	35	49,7
Suficiente	2	73	73,73	60	60,60	13	18,46
Necesita mejorar	1	26	26,26	4	4,04	22	31,24
Total		99	100	99	100		

Nota: Base de datos del instrumento aplicado.

Gráfico 3

Ítem 2: Realiza el lanzamiento del balón por encima de la cuerda al campo contrario.



Nota: Tabla 3

Interpretación: De acuerdo con los datos indicados por la tabla y gráfico 3, se evidencia que el ítem realiza el lanzamiento del balón por encima de la cuerda al campo contrario, alcanza una diferencia de 31,24 % en el nivel *necesitan mejorar*, 18,46 % en el *suficiente* y un 49,7 % en el nivel *muy bueno*; por tanto, se asume que el ítem en el Pre test se ubicaba en el nivel *suficiente*; mientras que en el Post test se sigue ubicando en el nivel *suficiente*, quedando establecido los resultados favorables de la ejecución de juegos predeportivos.

Tabla 4

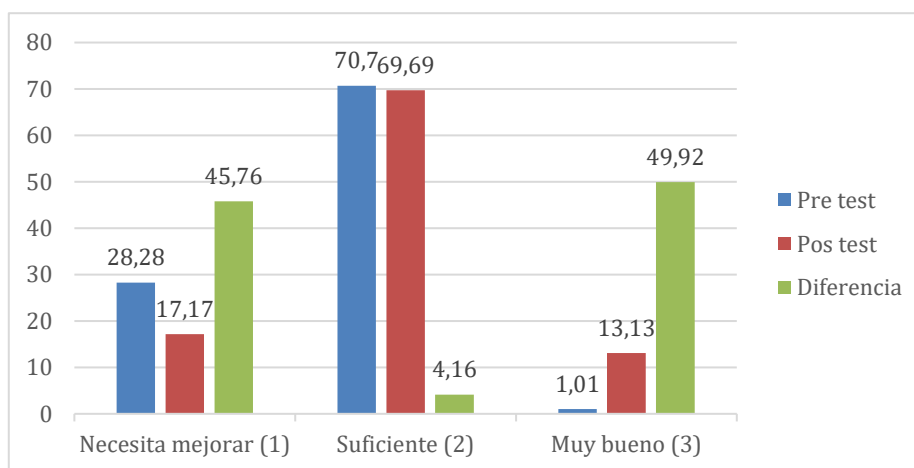
Ítem 3: Se traslada hacia una dirección y al sonido del silbato cambia de dirección.

		Pre test		Post Test		Diferencia	
		fi	%	fi	%	fi	%
Muy bueno	3	1	1,01	13	13,13	12	49,92
Suficiente	2	70	70,70	69	69,69	1	4,16
Necesita mejorar	1	28	28,28	17	17,17	11	45,76
Total		99	100	99	100		

Nota: Base de datos del instrumento aplicado.

Gráfico 4

Ítem 3: Se traslada hacia una dirección y al sonido del silbato cambia de dirección.



Nota: Tabla 4

Interpretación: De acuerdo con los datos indicados por la tabla y gráfico 4, se evidencia que el ítem se traslada hacia una dirección y al sonido del silbato cambia de dirección, alcanza una diferencia de 45,76 % en el nivel *necesitan mejorar*, 4,16 % en el *suficiente* y un 49,92 % en el nivel *muy bueno*; por tanto, se asume que el ítem en el Pre test se ubicaba en el nivel *suficiente*; mientras que en el Post test se sigue ubicando en el nivel *suficiente*, quedando establecido los resultados favorables de la ejecución de juegos predeportivos.

4.2. Resultados para el objetivo específico 2: Mejorar la coordinación óculo - manual en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la I.E. “Politécnico Nacional del Santa”, Chimbote, 2022, mediante la aplicación de los juegos predeportivos.

Tabla 5

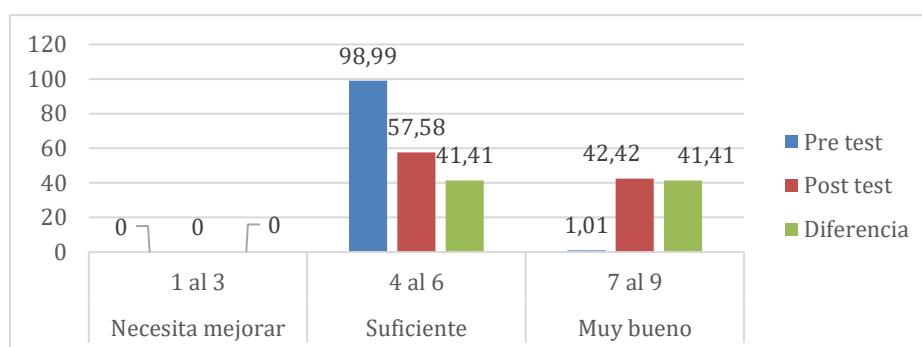
Frecuencia en la dimensión Coordinación Óculo - manual

Niveles		Pre test		Post Test		Diferencia	
		fi	%	fi	%	fi	%
Muy bueno	7 al 9	1	1,01	42	42,42	41	41,41
Suficiente	4 al 6	98	98,99	57	57,58	41	41,41
Necesita mejorar	1 al 3	0	0	0	0	0	0
Total		99	100	99	100		

Nota: Base de datos del instrumento aplicado.

Gráfico 5

Frecuencia porcentual en la dimensión Coordinación Óculo-manual



Nota: Tabla 5

Interpretación: De acuerdo con los datos indicados por la tabla y gráfico 5, se evidencia que la dimensión coordinación óculo - manual en estudiantes del quinto grado secundaria con la aplicación de juegos predeportivos, alcanza una diferencia de 0 % en el nivel *necesitan mejorar*, 41,41 % en el *suficiente* y un 41,41 % en el nivel *muy bueno*; por tanto, se asume que la dimensión en el Pre test se ubicaba en el nivel *suficiente*; mientras que el Post test se sitúa en el mismo nivel, quedando establecido los resultados favorables de la aplicación de juegos predeportivos.

Tabla 6

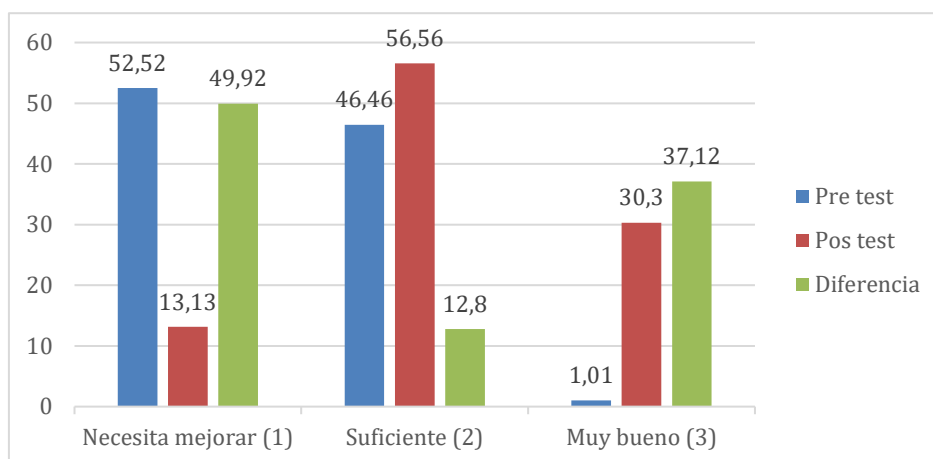
Ítem 4: Recepciona el balón tomando la tela con dos manos.

		Pre test		Post Test		Diferencia	
		fi	%	fi	%	fi	%
Muy bueno	3	1	1,01	30	30,30	29	37,12
Suficiente	2	46	46,46	56	56,56	10	12,8
Necesita mejorar	1	52	52,52	13	13,13	39	49,92
Total		99	100	99	100		

Nota: Base de datos del instrumento aplicado.

Gráfico 6

Ítem 4: Recepciona el balón tomando la tela con dos manos.



Nota: Tabla 6

Interpretación: De acuerdo con los datos indicados por la tabla y gráfico 6, se evidencia que el ítem se desplaza dentro del campo delimitado evadiendo el balón que lanza el contrincante, alcanza una diferencia de 49,94 % en el nivel *necesitan mejorar*, 12,8% en el *suficiente* y un 37,12 % en el nivel *muy bueno*; por tanto, se asume que el ítem en el Pre test se ubicaba en el nivel *necesita mejorar*, mientras que en el Post test se ubica en el nivel *suficiente*, quedando establecido los resultados favorables de la ejecución de juegos predeportivos.

Tabla 7

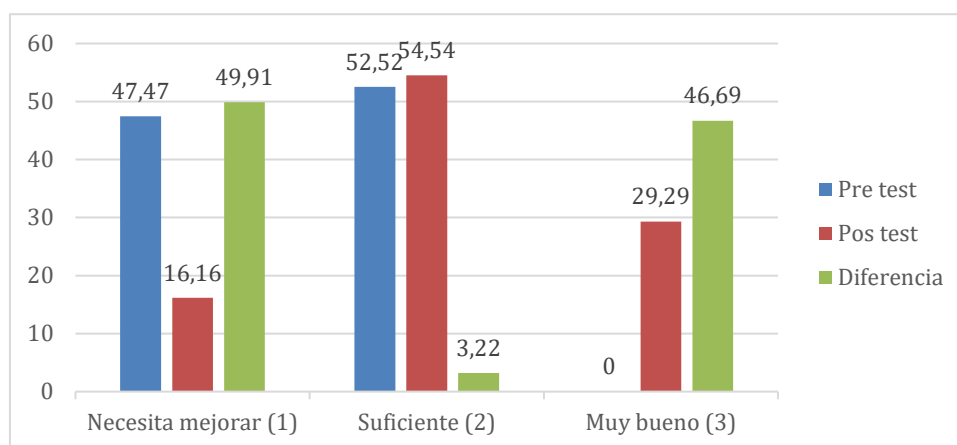
Ítem 5: Recibe la pelota de trapo sosteniendo un cono.

		Pre test		Post Test		Diferencia	
		fi	%	fi	%	fi	%
Muy bueno	3	0	0	29	29,29	29	46,69
Suficiente	2	52	52,52	54	54,54	2	3,22
Necesita mejorar	1	47	47,47	16	16,16	31	49,91
Total		99	100	99	100		

Nota: Base de datos del instrumento aplicado.

Gráfico 7

Ítem 5: Recibe la pelota de trapo sosteniendo un cono.



Nota: Tabla 7

Interpretación: De acuerdo con los datos indicados por la tabla y gráfico 7, se evidencia que el ítem se desplaza dentro del campo delimitado evadiendo el balón que lanza el contrincante, alcanza una diferencia de 49,91 % en el nivel *necesitan mejorar*, 3,22% en el *suficiente* y un 46,69 % en el nivel *muy bueno*; por tanto, se asume que el ítem en el Pre test se ubicaba en el nivel *suficiente*; mientras que en el Post test se ubicando en el nivel *suficiente*, quedando establecido los resultados favorables de la ejecución de juegos predeportivos.

Tabla 8

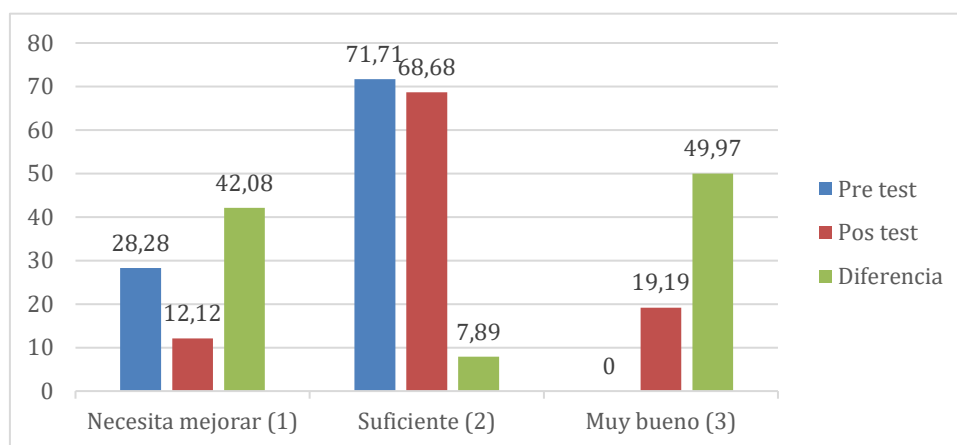
Ítem 6: Pasa el balón con los dedos sin salir del aro.

		Pre test		Post Test		Diferencia	
		fi	%	fi	%	fi	%
Muy bueno	3	0	0	19	19,19	19	49,97
Suficiente	2	71	71,71	68	68,68	3	7,89
Necesita mejorar	1	28	28,28	12	12,12	16	42,08
Total		99	100	99	100		

Nota: Base de datos del instrumento aplicado.

Gráfico 8

Ítem 6: Pasa el balón con los dedos sin salir del aro.



Nota: Tabla 8

Interpretación: De acuerdo con los datos indicados por la tabla y gráfico 8, se evidencia que el ítem se desplaza dentro del campo delimitado evadiendo el balón que lanza el contrincante, alcanza una diferencia de 42,08 % en el nivel *necesitan mejorar*, 7,89% en el *suficiente* y un 49,97 % en el nivel *muy bueno*; por tanto, se asume que el ítem en el Pre test se ubicaba en el nivel *suficiente*; mientras que en el Post test se ubicando en el nivel *suficiente*, quedando establecido los resultados favorables de la ejecución de juegos predeportivos.

4.3. Resultados para el objetivo específico 3: Mejorar la coordinación óculo - podal en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la I.E. “Politécnico Nacional del Santa”, Chimbote, 2022, mediante la aplicación de los juegos predeportivos.

Tabla 9

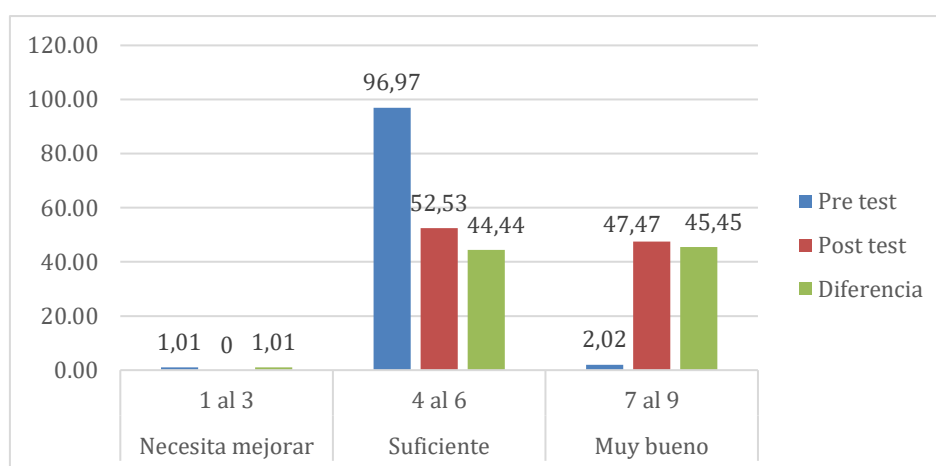
Frecuencia en la dimensión Coordinación Óculo - podal

Niveles		Pre test		Post Test		Diferencia	
		fi	%	fi	%	fi	%
Muy bueno	7 al 9	2	2,02	47	47,47	45	45,45
Suficiente	4 al 6	96	96,97	52	52,53	44	44,44
Necesita mejorar	1 al 3	1	1,01	0	0	1	1,01
Total		99	100	99	100		

Nota: Base de datos del instrumento aplicado.

Gráfico 9

Frecuencia porcentual en la dimensión Coordinación Óculo-podal



Nota: Tabla 9

Interpretación: De acuerdo con los datos indicados por la tabla y gráfico 3, se evidencia que la dimensión coordinación óculo - podal en estudiantes del quinto grado de secundaria con el desarrollo de juegos predeportivos, alcanza una diferencia de 1,01 % en el nivel *necesitan mejorar*, 44,44 % en el *suficiente* y un 45,45 % en el nivel *muy bueno*; por tanto, se asume que la dimensión en el Pre test se ubicaba en el nivel *suficiente*; mientras que el Post test se sitúa en el mismo nivel, quedando establecido los resultados favorables del desarrollo de juegos predeportivos.

Tabla 10

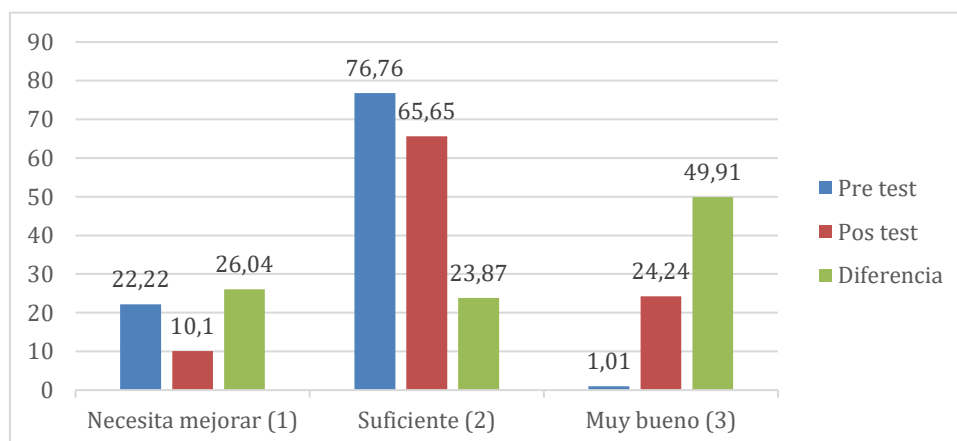
Ítem 7: Se desplaza alternando ambos pies sobre la hoja de papel hasta llegar al cono.

		Pre test		Post Test		Diferencia	
		fi	%	fi	%	fi	%
Muy bueno	3	1	1,01	24	24,24	23	49,91
Suficiente	2	76	76,76	65	65,65	11	23,87
Necesita mejorar	1	22	22,22	10	10,10	12	26,04
Total		99	100	99	100		

Nota: Base de datos del instrumento aplicado.

Gráfico 10

Ítem 7: Se desplaza alternando ambos pies sobre la hoja de papel hasta llegar al cono.



Nota: Tabla 10

Interpretación: De acuerdo con los datos indicados por la tabla y gráfico 10, se evidencia que el ítem se desplaza dentro del campo delimitado evadiendo el balón que lanza el contrincante, alcanza una diferencia de 26,04 % en el nivel *necesitan mejorar*, 23,87% en el *suficiente* y un 49,91 % en el nivel *muy bueno*; por tanto, se asume que el ítem en el Pre test se ubicaba en el nivel *suficiente*; mientras que en el Post test se ubicando en el nivel *suficiente*, quedando establecido los resultados favorables de la ejecución de juegos predeportivos.

Tabla 11

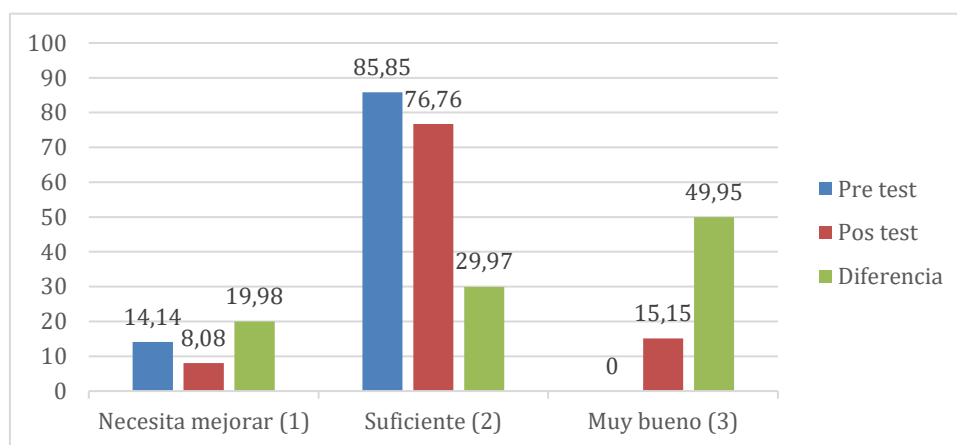
Ítem 8: Salta la cuerda alternando ambos pies sobre los aros.

		Pre test		Post Test		Diferencia	
		fi	%	fi	%	fi	%
Muy bueno	3	0	0	15	15,15	15	49,95
Suficiente	2	85	85,85	76	76,76	9	29,97
Necesita mejorar	1	14	14,14	8	8,08	6	19,98
Total		99	100	99	100		

Nota: Base de datos del instrumento aplicado.

Gráfico 11

Ítem 8: Salta la cuerda alternando ambos pies sobre los aros.



Nota: Tabla 11

Interpretación: De acuerdo con los datos indicados por la tabla y gráfico 11, se evidencia que el ítem se desplaza dentro del campo delimitado evadiendo el balón que lanza el contrincante, alcanza una diferencia de 19,98 % en el nivel *necesitan mejorar*, 29,97 % en el *suficiente* y un 49,95 % en el nivel *muy bueno*; por tanto, se asume que el ítem en el Pre test se ubicaba en el nivel *suficiente*; mientras que en el Post test se ubicando en el nivel *suficiente*, quedando establecido los resultados favorables de la ejecución de juegos predeportivos.

Tabla 12

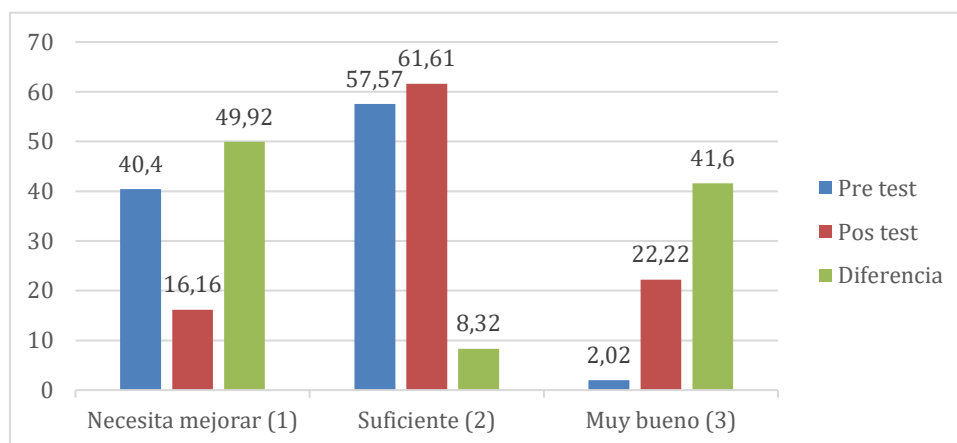
Ítem 9: Organiza sus movimientos teniendo en cuenta su lateralidad (I – D – I, D) al ubicar sus pies en los huelleros.

		Pre test		Post Test		Diferencia	
		fi	%	fi	%	fi	%
Muy bueno	3	2	2,02	22	22,22	20	41,6
Suficiente	2	57	57,57	61	61,61	4	8,32
Necesita mejorar	1	40	40,40	16	16,16	24	49,92
Total		99	100	99	100		

Nota: Base de datos del instrumento aplicado.

Gráfico 12

Ítem 9: Organiza sus movimientos teniendo en cuenta su lateralidad (I – D – I, D) al ubicar sus pies en los huelleros.



Nota: Tabla 12

Interpretación: De acuerdo con los datos indicados por la tabla y gráfico 12, se evidencia que el ítem se desplaza dentro del campo delimitado evadiendo el balón que lanza el contrincante, alcanza una diferencia de 49,92 % en el nivel *necesitan mejorar*, 8,32 % en el *suficiente* y un 41,6 % en el nivel *muy bueno*; por tanto, se asume que el ítem en el Pre test se ubicaba en el nivel *suficiente*; mientras que en el Post test se ubicando en el nivel *suficiente*, quedando establecido los resultados favorables de la ejecución de juegos predeportivos.

4.4. Resultados para el objetivo general: Determinar los niveles de mejora de la coordinación motora en estudiantes del quinto grado de secundaria de la I.E. “Politécnico Nacional del Santa”, Chimbote, 2022, mediante la aplicación de los juegos predeportivos.

Tabla 13

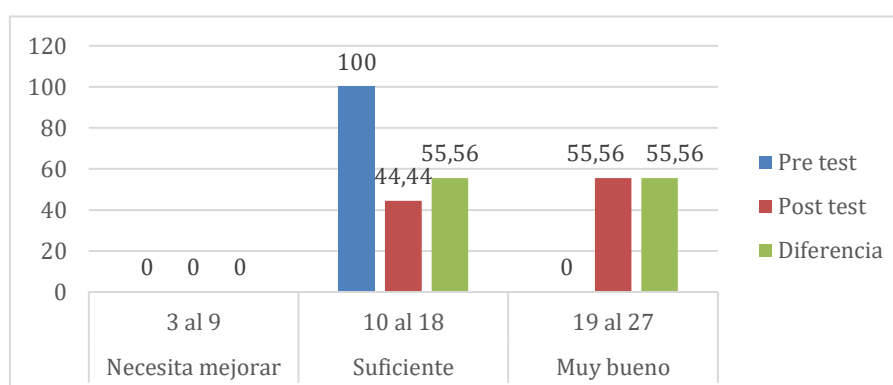
Frecuencia en la variable dependiente Coordinación motora

Niveles		Pre test		Post Test		Diferencia	
		fi	%	fi	%	fi	%
Muy bueno	19 al 27	0	0	55	55,56	55	55,56
Suficiente	10 al 18	99	100	44	44,44	55	55,56
Necesita mejorar	3 al 9	0	0	0	0	0	0
Total		99	100	99	100		

Nota: Base de datos del instrumento aplicado.

Gráfico 13

Frecuencia porcentual en la variable dependiente Coordinación motora



Nota: Tabla 13

Interpretación: De acuerdo con los datos indicados por la tabla y gráfico 4, se evidencia que la variable coordinación motora en estudiantes del quinto grado secundaria con la ejecución de juegos predeportivos, alcanza una diferencia de 0 % en el nivel *necesitan mejorar*, 55,56 % en el *suficiente* y un 55,56 % en el nivel *muy bueno*; por tanto, se asume que la variable evaluada en el Pre test se ubicaba en el nivel *suficiente*; mientras que en el Post test se ubica mayoritariamente en el nivel *muy bueno*, quedando establecido los resultados favorables de los juegos predeportivos.

4.5. Comprobación de hipótesis

Tabla 14

Prueba de significancia “t student” en la ejecución de juegos predeportivos para mejorar la coordinación dinámica general en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa “Politécnico Nacional del Santa”.

Prueba de muestras emparejadas					Decisión
Coordinación motora	Prueba T – Student			Nivel de significancia	$t_o > t_c$
	Valor observado	Valor tabular	Probabilidad significancia		$p < \alpha$
Post Test Pre Test	8.184935973	1.66071461	0	$\alpha = 0,05$	Se rechaza H_o

Nota: Resultados del instrumento aplicado

Descripción: De acuerdo a los datos mencionados en la tabla 14 se presenta la prueba de hipótesis “t Student”, que al haberse establecido como grados de libertad 98 y un nivel de significancia de 0,05, el valor tabular es igual a $t_e = 1.6607$ y el valor observado para el estadístico “t”, en la dimensión coordinación dinámica general $t_o=8.184935973$, es mucho mayor que el valor tabular, nos lleva a tomar la decisión de rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de investigación.

Tabla 15

Prueba de significancia “t student” en la aplicación de juegos predeportivos para mejorar la coordinación óculo - manual en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa “Politécnico Nacional del Santa”.

Prueba de muestras emparejadas					Decisión
Coordinación motora	Prueba T – Student			Nivel de significancia	
	Valor observado	Valor tabular	Probabilidad significancia		$t_o > t_c$ $p < \alpha$
Post Test Pre Test	11.06797181	1.66071461	0	$\alpha = 0,05$	Se rechaza H_0

Nota: Resultados del instrumento aplicado

Descripción: De acuerdo a los datos mencionados en la tabla 15 se presenta la prueba de hipótesis “t Student”, que al haberse establecido como grados de libertad 98 y un nivel de significancia de 0,05, el valor tabular es igual a $t_e = 1.6607$ y el valor observado para el estadístico “t”, en la dimensión coordinación óculo - manual $t_o = 11.06797181$, es mucho mayor que el valor tabular, nos lleva a tomar la decisión de rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de investigación.

Tabla 16

Prueba de significancia “t student” en el desarrollo de juegos predeportivos para mejorar la coordinación óculo - podal en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa “Politécnico Nacional del Santa”.

Prueba de muestras emparejadas					Decisión
Coordinación motora	Prueba T – Student			Nivel de significancia	
	Valor observado	Valor tabular	Probabilidad significancia		$t_o > t_c$ $p < \alpha$
Post Test Pre Test	7.94071457	1.66071461	0	$\alpha = 0,05$	Se rechaza H_0

Nota: Resultados del instrumento aplicado

Descripción: De acuerdo a los datos mencionados en la tabla 16 se presenta la prueba de hipótesis “t Student”, que al haberse establecido como grados de libertad 98 y un nivel de significancia de 0,05, el valor tabular es igual a $t_e = 1.6607$ y el valor observado para el estadístico “t”, en la dimensión coordinación óculo - podal $t_o = 7.94071457$, es mucho mayor que el valor tabular, nos lleva a tomar la decisión de rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de investigación.

Hipótesis general

H_i : Los Juegos predeportivos mejoran los niveles de la coordinación motora en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa “Politécnico Nacional del Santa”, Chimbote, 2022.

H_0 = Los Juegos predeportivos no mejoran los niveles de la coordinación motora en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa “Politécnico Nacional del Santa”, Chimbote, 2022.

Regla de decisión

Si $p < \alpha$ (0.05) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación

Si $p \geq \alpha$ (0.05) se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis de investigación

Tabla 17

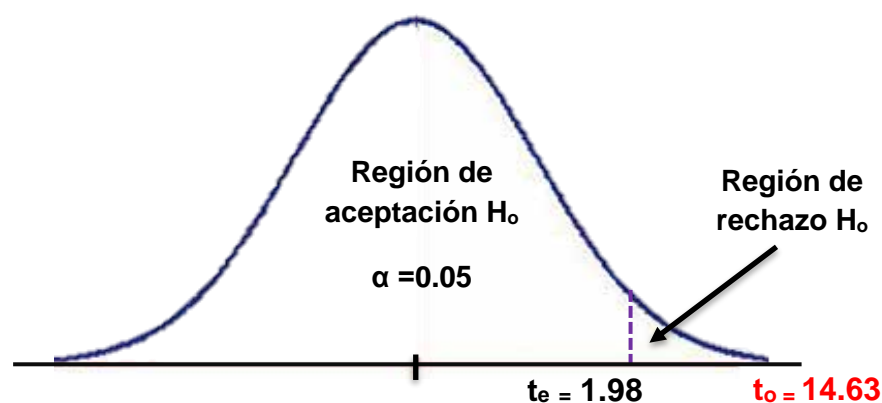
Prueba de significancia “t student” en la aplicación de juegos predeportivos para mejorar la coordinación motora en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa “Politécnico Nacional del Santa”.

Prueba de muestras emparejadas

Prueba T – Student					Decisión
Coordinación motora	Valor observado	Valor tabular	Probabilidad significancia	Nivel de significancia	$t_o > t_c$ $p < \alpha$
Post Test Pre Test	14.62877051	1.98446745	0	$\alpha = 0,05$	Se rechaza H_o

Nota: Resultados del instrumento aplicado

Gráfico 17



Nota: Datos de la tabla 17

Descripción: De acuerdo con los datos establecidos en la tabla 17 para la prueba de significancia “t student” en la aplicación de los juegos predeportivos para mejorar la coordinación motora, se obtuvo como grados de libertad 98 y un nivel de significancia de 0,05, demostrando que el valor tabular es igual a $t_e = 1.98446745$, mientras que el estadístico “t student” indica un valor $t_o = 14.62877051$, altamente superior a los valores de confianza establecidos; asimismo, el valor de significancia $P = 0,00$ es inferior al valor alfa 0,05 (5% de probabilidad de error) con lo cual queda demostrado el aporte significativo de la variable independiente tomándose la decisión de rechazar la hipótesis nula (H_o), afirmándose que la aplicación de los juegos predeportivos, mejoran significativamente la coordinación motora en estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa “Politécnico Nacional del Santa”.

5. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Durante el confinamiento de la pandemia, el desarrollo de la coordinación motora en los estudiantes fue interrumpida, por la cual, la presente investigación tuvo como objetivo determinar los niveles de mejora de la coordinación motora en estudiantes del quinto grado de secundaria de la I.E. "Politécnico Nacional del Santa", Chimbote, 2022, mediante la aplicación de los juegos predeportivos; en ese sentido, se aplicó un Pre test y un Post test como medio para la recopilación de datos, teniendo como muestra a 99 estudiantes de las secciones A, B, C y D; y en base a ello, se obtuvieron los siguientes resultados:

En cuanto al objetivo específico N°1: Mejorar la coordinación dinámica general en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la I.E. "Politécnico Nacional del Santa", Chimbote, 2022, mediante la aplicación de los juegos predeportivos. Los resultados obtenidos señalan que hubo una mejora en los estudiantes en cuanto a la coordinación dinámica general; resaltando el nivel *muy bueno*, donde se alcanzó un incremento del 54,55 %; concordando con lo que manifiesta Hurtado y Carrizosa (2002), quienes determinan que la coordinación dinámica general es la responsable de los movimientos en los que se produce una participación global de todo el cuerpo siendo importante hasta aproximadamente los 12 años.

Tal como lo afirma Ponce (2021), en su tesis, incorporar diversos juegos favorece significativamente la coordinación en diferentes segmentos.

En cuanto al objetivo específico N°2: Mejorar la coordinación óculo - manual en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la I.E. "Politécnico Nacional del Santa", Chimbote, 2022, mediante la aplicación de los juegos predeportivos. Los resultados recopilados apuntan que hubo una mejora en los estudiantes con relación a la coordinación óculo - manual; resaltando el nivel *muy bueno*, donde se logró un desarrollo del 42,42 %; concordando con lo que manifiesta Hurtado y Carrizosa (2002), quienes afirman que la coordinación óculo - manual es la responsable de los movimientos en los que intervienen las extremidades superiores puesto que durante las actividades lúdico - deportivas los ojos fijan un objetivo y son las manos las que ejecutan una tarea concreta. En efecto, Aguirre (2021), demuestra la fiabilidad de ello, obteniendo en el nivel alto, un 60 % de los 20 estudiantes evaluados en la coordinación viso - manual. De este modo, se reafirma que para tener un alto desarrollo de la coordinación óculo - manual, es importante incorporar actividades físicas para mejorar y reforzar una mejor precisión en el movimiento de las manos y concentración de la vista de manera conjunta.

En cuanto al objetivo específico N° 3: Mejorar la coordinación óculo - podal en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la I.E. "Politécnico Nacional del Santa", Chimbote, 2022, mediante la aplicación de los juegos predeportivos. Los resultados conseguidos determinan que hubo una mejora en los estudiantes conforme a la coordinación óculo - podal; resaltando el nivel *muy bueno*, donde se obtuvo un incremento del 47,47 %; constatando con lo que menciona López y Garoz (2004), citado en Cañizares y Carbonero (2017), quienes señalan que la coordinación óculo - podal es la que organiza movimientos que involucra el enlace de la vista y un segmento corporal como es el pie. Por consiguiente, Blas (2021), incide en la mejora de los estudiantes por medio de actividades lúdico - deportivas, mostrando que el 50 % de escolares con respecto a la coordinación de piernas, se encuentran en el nivel bajo. Por lo tanto, se debe seguir trabajando en talleres, y actividades educativas en donde refuercen el nivel de su coordinación de extremidades inferiores para un óptimo desarrollo motriz en los estudiantes.

Finalmente, en función al objetivo general: Determinar los niveles de mejora de la coordinación motora en estudiantes del quinto grado de secundaria de la I.E. "Politécnico Nacional del Santa", Chimbote, 2022, mediante la aplicación de los juegos predeportivos. Los resultados obtenidos señalan que hubo una mejora en los estudiantes en cuanto a la coordinación motora; resaltando el nivel *muy bueno*, donde se alcanzó un incremento del 55,56 %; concordando con lo que manifiesta, Muñoz (2009) quien indica que, para llevar a cabo una determinada acción o movimiento, es esencial la intervención y relación entre el S.N.C. y la musculatura esquelética. Es decir, las órdenes que a nivel de neurotransmisores se determinan, provienen del sistema neuronal, por lo tanto, los movimientos son producto de procesos cognitivos. Ayala (2020), en su investigación da fiabilidad al objetivo, puesto que el 68 % de los estudiantes se ubican en la valoración buena respecto al desarrollo de la coordinación motora. De este modo, existe asociación directa entre las variables; lo que significa que cualquier práctica deportiva favorece el desarrollo de la coordinación motora.

Torres y Tapia (2019), refieren que los juegos predeportivos favorecen a los estudiantes, tanto en sus capacidades como sus habilidades motoras; de tal modo, estas prácticas deportivas tienen una gran influencia en la coordinación dinámica general, coordinación óculo - manual y coordinación óculo - podal de los estudiantes, dando validez a nuestro proyecto de investigación, haciendo énfasis en la influencia de los juegos predeportivos como medio para mejorar la coordinación motora.

La metodología empleada a esta investigación está relacionada con el enfoque cuantitativo, teniendo el tipo de estudio Tecnológica - Aplicada y su diseño Pre experimental; en ese sentido, la mayor fortaleza a resaltar es el nivel de coordinación

motora, enriquecida por la variable contextual, educativa y social; es el caso de la variable independiente juegos predeportivos; que fue el medio para que los estudiantes del quinto grado de secundaria de la I.E. "Politécnico Nacional del Santa", logren alcanzar un nivel *muy bueno* de coordinación motora, quedando establecido los resultados favorables de los juegos predeportivos.

El enfoque cuantitativo y metodológico implementado en este estudio, brindó la posibilidad de tener una mayor profundidad de la situación y problemática, es decir, de poder caracterizar a aquellos estudiantes con un alto grado de desempeño a la hora resolver problemas motrices en situaciones lúdico - deportivas; en ese sentido, obtener conclusiones claras que ayuden a mejorar el proceso de aprendizaje y contribuir significativamente en la comunidad educativa.

En cuanto a las debilidades metodológicas encontradas, se puede hablar del trabajo de campo realizado, tanto de la carencia de materiales deportivos para la aplicación de los juegos predeportivos, como del número de estudiantes que pudo haber sido menor por algunas dificultades en el manejo y seguimiento de equipos. Tales falencias se presentaron no solamente debido a restricciones de recursos, sino especialmente de tiempo y espacio, ya que tal trabajo de campo requería de mucha dedicación y muchas veces no había el lugar adecuado o el tiempo necesario, sin contar el cruce de horarios y una serie de actividades institucionales que afectaban el proceso de una u otra manera. Otra debilidad metodológica se evidenció en la elaboración e implementación del instrumento *escala valorativa*, la cual se aplicó con el fin de determinar el nivel de coordinación motora en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la I.E. "Politécnico Nacional del Santa". Por otro lado, está claro que una mirada diferente realizada por otros agentes tales como, los padres de familia, los demás docentes, entre otros; ampliaría el alcance del estudio.

Estas debilidades metodológicas son aspectos muy importantes que deben tenerse en cuenta en futuros estudios, ya que su implementación o adaptación puede significar no solo el enriquecimiento de los resultados obtenidos, sino también la ampliación del marco de investigación.

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

- Los juegos predeportivos mejoran los niveles de la coordinación dinámica general en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la I.E. "Politécnico Nacional del Santa", Chimbote, 2022, que, considerando el nivel *muy bueno*, alcanzó un incremento del 54,55 % en relación al Pre test. Así mismo, la prueba de hipótesis indica un valor de significancia $p=0,00$ con lo cual se asume que los juegos predeportivos tienen efectos significativos en la muestra.

- Los juegos predeportivos mejoran los niveles de la coordinación óculo - manual en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la I.E. "Politécnico Nacional del Santa", Chimbote, 2022, que, considerando el nivel *muy bueno*, alcanzó un incremento del 42,42 % en relación al Pre test. Así mismo, la prueba de hipótesis indica un valor de significancia $p=0,00$ con lo cual se asume que los juegos predeportivos tienen efectos significativos en la muestra.

- Los juegos predeportivos mejoran los niveles de la coordinación óculo - podal en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la I.E. "Politécnico Nacional del Santa", Chimbote, 2022, que, considerando el nivel *muy bueno*, alcanzó un incremento del 47,47 % en relación al Pre test. Así mismo, la prueba de hipótesis indica un valor de significancia $p=0,00$ con lo cual se asume que los juegos predeportivos tienen efectos significativos en la muestra.

- Los juegos predeportivos mejoran los niveles de la coordinación motora en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la I.E. "Politécnico Nacional del Santa", Chimbote, 2022, que, considerando el nivel *muy bueno*, alcanzó un incremento del 54,56 % en relación al Pre test. Así mismo, la prueba de hipótesis indica un valor de significancia $p=0,00$ con lo cual se asume que los juegos predeportivos tienen efectos significativos en la muestra.

6.2. Recomendaciones

- Al director y personal administrativo de la I.E. "Politécnico Nacional del Santa", seguir apoyando a otros investigadores en la aplicación de juegos predeportivos u otras estrategias educativas para lograr estudiantes que desarrollen una buena coordinación motora. Así mismo, generar convenios con entidades que favorezcan el desarrollo integral del estudiante.

- A los docentes de otras áreas académicas de la I.E. "Politécnico Nacional del Santa", fomentar la interdisciplinariedad empleando estrategias de aprendizaje como juegos de patio y al aire libre, favoreciendo las relaciones interpersonales de las y los estudiantes.

- A los docentes de educación física de la I.E. "Politécnico Nacional del Santa", promover la confraternidad realizando juegos predeportivos e invitando a otras instituciones de Chimbote, permitiendo el intercambio social y cultural entre estudiantes y docentes.

- A los docentes de educación física de la I.E. Politécnico Nacional del Santa, considerar dentro de sus programaciones curriculares, estrategias de aprendizaje empleando juegos de iniciación deportiva, tradicionales y lúdicas que son excelentes medios motivadores que permiten el desarrollo motor y cognitivo de los estudiantes.

- A los padres de familia, apoyar a sus hijos e hijas en el aspecto emocional, social, académico y deportivo.

- A los estudiantes, mantener una vida saludable a través de la actividad física, alimentación saludable e higiene personal.

- A otros investigadores, seguir aplicando proyectos de investigación en relación a los juegos predeportivos, con la finalidad de rescatar aspectos motrices, estilos de vida saludable y el desarrollo de sus habilidades sociomotrices.

- A otros investigadores, compartir el informe de investigación en el centro educativo donde ejecuta su estudio, de esta manera, se da conocimiento de las recomendaciones y se evidencia la investigación aplicada.

- A nuestra Alma Máter, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, seguir promoviendo capacitaciones y jornadas de investigación.

REFERENCIAS

- Aguilar, C. (2020). *Actividades lúdicas para desarrollar la coordinación motora en estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial N° 514 – Moro, 2018*. [Tesis de licenciatura, ULADECH]. Repositorio Institucional. <https://n9.cl/l3f3i>
- Aguirre, C. (2021). *Actividades lúdicas como estrategias para desarrollar la coordinación viso-manual de niños y niñas de 5 años de la institución educativa N°89506 Eduardo Ferrick Ring, distrito de Coishco, provincia de Santa - año 2018*. [Tesis de licenciatura, ULADECH]. Repositorio Institucional. <https://n9.cl/6gwzk>
- Alarcón, A. (2018). *Práctica del básquetbol en el desarrollo de la coordinación motora*. <https://n9.cl/rz7fo>
- Alarcón, F. et al. (2018). *Neurociencia, deporte y educación*. Editorial WANCEULEN. <https://n9.cl/chbfi>
- Ambrosio, Y. (2019). *Juegos predeportivos de voleibol para desarrollar capacidades físicas básicas en estudiantes de 6° grado de la I.E Juan Velasco Alvarado - Cayhuayna 2017 – 2018*. [Tesis de maestría, Universidad de Huánuco]. Repositorio Institucional. <https://n9.cl/cz8us>
- Aránzazu, L. (2020, 20 de marzo). *Categorías o patrones de movimiento*. (Blog). <https://cutt.ly/vYvwZSs>
- Ayala, J. (2020). *Práctica del básquetbol y coordinación motora en estudiantes de séptimo ciclo, La Mar, 2019*. [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional. <https://n9.cl/lm61>
- Batalla, A. (2000). *Habilidades motrices*. <https://cutt.ly/TT1PqNg>
- Blas, J. (2021). *Nivel de desarrollo motriz de los niños y niñas de Inicial de 4 años en la institución educativa privada San Juan Bosco de la provincia de Huarvey en el año 2019*. [Tesis de licenciatura, ULADECH]. Repositorio Institucional. <https://n9.cl/r56qj>
- Blázquez, D. y Amador, F. (1999). *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. <https://cutt.ly/4Yspr6y>
- Bedón, M. (2019). *Motricidad gruesa de los niños de 5 años del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Chacas, provincia de Asunción, región*

- Áncash, 2019. [Tesis de bachiller, ULADECH]. Repositorio Institucional. <https://cutt.ly/VTS03Cc>
- Bembibre, C. (2009). *DefiniciónABC*. <https://www.definicionabc.com/general/salto.php>
- Bronfenbrenner, U. (1987). *La ecología del desarrollo humano*. EDITORIAL: Paidós. <https://acortar.link/6b3ZTe>
- Calix, J. y Cárcamo, W. (2016). *Nivel de las habilidades motoras básicas en los niños de 4 y 5 años de la escuela de educación parvularia nacional y complejo educativo católico san José del municipio de Quezaltepeque del departamento de la libertad durante el año lectivo 2016*. [Tesis de licenciatura, Universidad de El Salvador]. Repositorio Institucional. <https://bit.ly/2Z7mCax>
- Campbell, Y. (2012). *Juegos pre deportivos para la masificación de la práctica del atletismo categoría 8 y 9 años en el municipio Baraguá*. *EFDeportes.com*, 170(1). <https://n9.cl/qrx5>
- Campo, G. (2000). *El juego en la educación física básica: juegos pedagógicos y tradicionales*. <https://cutt.ly/BYunHwc>
- Cañizares J. y Carbonero C. (2017). *Cómo mejorar la coordinación y equilibrio de tu hijo*. <https://acortar.link/bWIsi7>
- Cañizares, J y Carbonero, C. (2009). *Temario de oposiciones de Educación Física para primaria*. Editorial WANCEULEN. <https://n9.cl/obhb1>
- Castañer, M. y Camerino, O. (2001). *La educación física en la educación primaria. Una propuesta curricular para la reforma*. <https://n9.cl/9bgu52>
- Cidoncha, V. y Díaz, E. (2010). *Aprendizaje motor. Las habilidades motrices básicas: coordinación y equilibrio*. *EFDeportes.com*, 15(147). <https://n9.cl/qisl>
- Collas, S. (2018). *Habilidades motrices para el logro de los aprendizajes en la Institución Educativa Inicial N° 245 Divino Niño Jesús – Tinco*. [Tesis de postgrado, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio Institucional. <https://cutt.ly/ITAYLxg>
- Contreras, O. (1998). *Didáctica de la Educación Física. Un enfoque constructivista*. <https://n9.cl/gerux>

- Cutipá, E. (2019). *Desarrollo psicomotor en estudiantes del segundo ciclo de educación básica regular de una institución educativa pública de Ventanilla – Callao*. [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio Institucional. <https://n9.cl/3olxv>
- Díaz, J. (1999). *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas*. <https://n9.cl/hpvbm>
- Díaz N. (2006). *Fantasía en movimiento*. <https://cutt.ly/hPloqRt>
- Escuza, C. (2017). *Programa de psicomotricidad en el desarrollo motriz de los niños de cinco años en la Institución Educativa Parroquial “Fe y Alegría” N°17, 2016*. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional. <https://bit.ly/3Cvvh1C>
- Fernández, E. y otros. (2007). *Evaluación de las habilidades motrices básicas*. <https://cutt.ly/DT6Sr53>
- Fuste, X. (2007). *Juegos de iniciación a los deportes colectivos*. <https://cutt.ly/cYTemDJ>
- García, J. (2007). *El juego predeportivo en la educación física y el deporte*. <https://n9.cl/yfzry>
- García, A. (2010). *Los juegos en la educación física de los 12 a los 14 años*. <https://cutt.ly/wYuslrl>
- Gálvez, M. et al. (2010). *La aplicación de teorías educativas en la clase de herramientas de la mente*. <https://n9.cl/6vc29>
- Giménez, F. (2002). *Iniciación deportiva*. <https://www.efdeportes.com/efd54/inicd3.htm>
- Glosario Educación Física (2020). *Habilidades motrices básicas*. <https://cutt.ly/cYsvAJ2>
- Gutiérrez, R. (1999). *El juego de grupo como elemento educativo*. Editora CCS
- Guyton, A. (2010). *Tratado de fisiología médica* (12ª ed.), Editorial ELSEVIER. <https://n9.cl/m1g2l>
- Häfelinger, U. y Schuba, V. (2010). *La coordinación y el entrenamiento propioceptivo (Bicolor)*. <https://n9.cl/v71ep>

- Hernández, J. y Jiménez, F. (2000). *Los contenidos deportivos en la educación escolar desde la praxiología motriz*. <https://www.efdeportes.com/efd20/prax2.htm>
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens*. <https://n9.cl/48sbs>
- Hurtado, P. y Carrizosa, M. (2002). *Los fundamentos teóricos-didácticos de la educación física*. Editora SOLANA E HIJOS <https://n9.cl/m1ik0>
- Huter-Becker, A. et al. (2006). *Fisiología y teoría del entrenamiento*. Editorial PAIDOTRIBO. <https://n9.cl/80uro>
- Lavega, P. y Olaso, S. (2000). *1000 juegos y deportes populares y tradicionales: la tradición jugada*. Editora Paidotribo. (1a ed.)
- Lorenzo, F. (2006). *Marco teórico sobre la coordinación motriz*. <https://www.efdeportes.com/efd93/coord.htm>
- Loscher, A. (2006). *Juegos pre deportivos en grupo*. <https://cutt.ly/DYAHPoT>
- Llanos, J. (1957). *500 juegos escolares*. Editora JELLVE
- Llorente, S. (2021). *Habilidades que aprenden los niños con los juegos predeportivos*. Guiainfantilcom. <https://cutt.ly/DYd441f>
- Marín, J. (2021). *Los juegos pre deportivos en las habilidades motrices básicas*. [Tesis de licenciatura, Universidad de Ambato]. Repositorio Institucional. <https://n9.cl/ce2a9>
- Martin, D. et al. (2016). *Manual de metodología del entrenamiento deportivo*. Editorial PAIDOTRIBO. <https://n9.cl/q3j7e>
- Martínez E. (2007). *Pruebas de aptitud física*. <https://cutt.ly/bPIPwnR>
- Martínez, O. (2017). *Teoría de la educación psicomotor*. <https://n9.cl/tvbgj>
- Mata, E. (2017). *Los juegos pre deportivos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de la Unidad Educativa Jorge Álvarez*. [Tesis de maestría, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Institucional. <https://cutt.ly/vTmVMio>
- Méndez, A y Méndez, C. (2017). *Los juegos en el curriculum de la Educación Física*. <https://cutt.ly/MYPKu5x>

- Mendoza, A. (2017). *Desarrollo de la motricidad en etapa infantil*. *Educación*, 1(3).
<https://n9.cl/j6uth>
- Ministerio de Educación. (2009). *Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular*.
http://www.minedu.gob.pe/DelInteres/xtras/dcn_2009.pdf
- Ministerio de Educación. (2016). *Programa curricular de Educación Secundaria*.
<https://cutt.ly/dTVjp4W>
- Mocha, B. (2018). *Efectos de un programa de intervención en la motricidad gruesa: estudio con niños de 5 a 7 años*. *Ciencia Digital*, 2(2), 64-78. <https://n9.cl/025aj>
- Mozo, L. (2001). *Consideraciones pedagógicas para la iniciación en el atletismo*. *EFDeportes.com*, 7(42). <https://www.efdeportes.com/efd42/atl.htm>
- Muñoz, D. (2009). *La coordinación y el equilibrio en el área de educación física. Actividades de desarrollo*. <https://n9.cl/8rl6t>
- Muñoz, K. (2021). *Retroceso en el desarrollo motor de preescolares y escolares debido a la pandemia*. <https://n9.cl/30hmx>
- Muñoz, L. (2018). *El juego motor en la mejora de la Coordinación Motriz*. [Tesis de maestría, Universidad Autónoma de Puebla]. Repositorio Institucional. <https://n9.cl/igq6j>
- Neyra, L. y otros. (2019). *Orientación espacial en niños de cuatro años de una escuela pública y privada*. <https://n9.cl/7h4l4>
- Pelton, B. (2007). *La motricidad fina en la etapa infantil*. *Portal deportivo CL*.
<https://cutt.ly/JT1J0KL>
- Peraza, C. et al. (2018). *Juegos para motivar la enseñanza atletismo en edades tempranas desde la clase de Educación Física*. *Scielo*, 13(3). <https://cutt.ly/QYd0JKP>
- Polo, A. (2019). *Incidencia de un programa de juegos pre deportivos en el desarrollo de las cualidades motrices básicas en escolares de Santiago de Cali*. [Tesis de licenciatura, Universidad del Valle]. Repositorio Institucional. <https://cutt.ly/eTQfPAv>
- Ponce, A. (2021). *La coordinación en los juegos populares en los estudiantes de la Unidad Educativa La Granja*. *Granja*. [Tesis de licenciatura, Universidad técnica de Ambato]. Repositorio Institucional. <https://n9.cl/f9bcr>

- Pugmire-Stoy, M. (1996). *El juego espontáneo: Vehículo de aprendizaje y comunicación*.
<https://cutt.ly/6Yub24y>
- Real academia española. (2020). *Diccionario de la lengua española*.
<https://cutt.ly/mYiPeH3>
- Real academia española. (2020). *Diccionario de la lengua española*. <https://cutt.ly/0YiO5QJ>
- Robles, H. (2008). *La coordinación y motricidad asociada a la madurez mental en niños de 4 a 8 años*. <https://n9.cl/qkd0j>
- Ruiz, L. (2005). *Moverse con dificultad en la escuela. Introducción a los problemas evolutivos de coordinación motriz en la edad escolar*. <https://n9.cl/wym01>
- Sánchez, H. Reyes, C. Mejía, k. (2018) *Metodología y Diseños en la investigación científica*.
<https://cutt.ly/GYJOOVU>
- Suárez, G. et al. (2013) *Aprendizaje motor, precisión y toma de decisiones en el deporte*.
Editorial FUNÁMBULOS. <https://n9.cl/u0l9a>
- Tico, J. (2005). *Mil 13 ejercicios y juegos polideportivos*. <https://cutt.ly/WYRBjqc>
- Torres, O. y Tapia, J. (2019). *Programa juegos predeportivos en el aprendizaje de los fundamentos técnicos del fútbol del primero de secundaria de la Institución Educativa 16651 Caserío La Victoria – Utcubamba*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional. <https://n9.cl/ghp60>
- Ucha, F. (2011). *Definicionabc*. <https://cutt.ly/1Yae0lP>
- UDLA (2019). *Procedimientos y técnicas de evaluación cualitativa. Escala de valoración, escala de actitudes o escala Likert*. <https://n9.cl/htfsz>
- Wollseifen, C., Iraola, C. (2010). *Juegos educativos*. Editora oficina catequística salesiana.
- Valderrama, J. (2019). *Actividad física y coordinación motora gruesa en los estudiantes del V ciclo de la I.E San Lucas del distrito de Chorrillos-2016*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional. <https://n9.cl/y6brn>
- Velásquez, G. (2020). *Programa de juegos motores para mejorar la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional. <https://n9.cl/vus8e>

Veneranda, B. (2012). *Las teorías del juego*. <https://n9.cl/6vc29>

Verkhoshansky, Y. (2018). *Teoría y metodología del entrenamiento deportivo*. Editorial PAIDOTRIBO. <https://n9.cl/yk96f>

Weineck, J. (2005). *Entrenamiento total*. Editorial PAIDOTRIBO. <https://n9.cl/p0jfd>

Yanac, E. (2019). *Desarrollo psicomotor en estudiantes del segundo ciclo de educación básica regular de una institución educativa pública de Ventanilla – Callao*. [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio Institucional. <https://cutt.ly/uT6YjAf>

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

TÍTULO: “JUEGOS PREDEPORTIVOS PARA LA COORDINACIÓN MOTORA EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA POLITÉCNICO NACIONAL DEL SANTA, CHIMBOTE, 2022”

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	ASPECTOS O DIMENSIONES	INDICADORES	MARCO TEÓRICO	INSTRUMENTOS	METODOLOGÍA
<p>GENERAL</p> <p>¿Cuál es el nivel de mejora en la coordinación motora al aplicar los juegos predeportivos en estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa “Politécnico Nacional del Santa”?</p>	<p>GENERAL:</p> <p>Determinar los niveles de mejora de la coordinación motora en estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa “Politécnico Nacional del Santa”, Chimbote, 2022.</p>	<p>GENERAL:</p> <p>Los juegos predeportivos mejoran los niveles de la coordinación motora en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa “Politécnico Nacional del Santa”, Chimbote, 2022.</p>	<p>Independiente:</p> <p>Juegos predeportivos</p>	<p>Juegos de atletismo</p>	<p>- Habilidades motrices básicas.</p> <p>- Habilidades motrices específicas.</p> <p>- Desarrollo de la autonomía.</p> <p>- Trabajo en equipo.</p>	<p>1.Coordinación motora</p> <p>1.1. Coordinación</p> <p>1.2. Coordinación motora</p> <p>1.3. Clasificación de la coordinación motora</p> <p>1.4. Evolución de la coordinación motora</p> <p>2.Juegos predeportivos</p> <p>2.1. Juegos</p> <p>2.2. Deporte</p> <p>2.3. Pre deportivos</p> <p>2.4. Juegos pre deportivos</p> <p>2.5. Características de los juegos predeportivos</p> <p>2.6. Clasificación de juegos pre deportivos</p> <p>2.7. Beneficios de los juegos predeportivos</p> <p>2.8. Importancia de los juegos predeportivos</p>	<p>• Técnica:</p> <p>Observación directa.</p> <p>• Instrumento:</p> <p>Escala valorativa</p> <p>(Pre Test y Post Test)</p>	<p>• Población:</p> <p>Estudiantes del 5° grado de secundaria de la institución educativa “Politécnico Nacional del Santa”, Chimbote, 2022.</p> <p>• Muestra:</p> <p>99 estudiantes del 5° grado de secundaria de la institución educativa “Politécnico Nacional del Santa”, Chimbote, 2022.</p> <p>• Tipo de Estudio:</p> <p>Tecnológica Aplicada.</p> <p>• Diseño:</p> <p>Pre experimental con Pre Test - Post Test con un solo grupo.</p>
<p>ESPECÍFICO:</p> <p>- ¿Qué mejora produce los juegos predeportivos en la coordinación dinámica general en estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa “Politécnico Nacional del Santa”?</p>	<p>ESPECÍFICO:</p> <p>-Mejorar la coordinación dinámica general en estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa “Politécnico Nacional del Santa”, mediante la aplicación de los juegos predeportivos.</p>	<p>ESPECIFICO:</p> <p>- Los juegos predeportivos mejoran significativamente el nivel de la coordinación dinámica general en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa “Politécnico Nacional del Santa”, Chimbote, 2022.</p>	<p>Dependiente:</p> <p>Coordinación motora</p>	<p>Juegos de Vóley</p>	<p>Postura</p>			<p>• Diseño:</p> <p>Pre experimental con Pre Test - Post Test con un solo grupo.</p>
<p>- ¿Qué mejora produce los juegos predeportivos en la coordinación óculo - manual en estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa “Politécnico Nacional del Santa”?</p>	<p>-Mejorar la coordinación óculo - manual en estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa “Politécnico Nacional del Santa”, mediante la aplicación de los juegos predeportivos.</p>	<p>- Los juegos predeportivos mejoran significativamente el nivel de la coordinación óculo-manual en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa “Politécnico Nacional del Santa”, Chimbote, 2022.</p>		<p>Coordinación Dinámica general</p>	<p>Desplazamientos</p>			<p>Esquema:</p> <p style="text-align: center;">O₁ X O₂</p> <p>Dónde:</p> <p>- O₁: Pre test.</p> <p>- X: Variable independiente o experimental.</p> <p>- O₂ : Post test.</p>
<p>- ¿Qué mejora produce los juegos predeportivos en la coordinación óculo - podal en estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa “Politécnico Nacional del Santa”?</p>	<p>-Mejorar la coordinación óculo - podal en estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa “Politécnico Nacional del Santa”, mediante la aplicación de los juegos predeportivos.</p>	<p>- Los juegos predeportivos mejoran significativamente el nivel de coordinación óculo-podal en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa “Politécnico Nacional del Santa”, Chimbote, 2022.</p>		<p>Coordinación Óculo-manual</p>	<p>Manipulación de objetos</p>			
				<p>Coordinación Óculo-podal</p>	<p>Lanzamientos</p>			
					<p>Recepción</p>			
					<p>Desplazamientos</p>			

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

1. **NOMBRE** : Escala valorativa, Pre test y Post test.
2. **AÑO** : 2022
3. **ADMINISTRACIÓN** : Individual
4. **DURACIÓN** : 20 minutos
5. **NIVEL DE APLICACIÓN** : Estudiantes del 5° de secundaria de la institución educativa "Politécnico Nacional Del Santa" - Chimbote.
6. **PROPÓSITO:** Evaluar el nivel de coordinación motora del estudiante.
7. **MUESTRA** : 99 estudiantes.
8. **DESCRIPCIÓN DEL INSTRUMENTO:**

Para establecer la confiabilidad de los instrumentos se aplicará una prueba piloto a 27 estudiantes con las mismas características de la muestra en estudio; posterior a ello, los resultados serán sometidos a los procedimientos del método Alpha de Cronbach, citado por Sánchez et al. (2018), implica las cualidades de estabilidad, consistencia, exactitud, tanto de los instrumentos como de los datos y las técnicas de investigación, presentándose para ello 3 alternativas comunes a todos los ítems (muy bueno, suficiente, necesita mejorar).

9. **MATERIALES QUE SE REQUIERE PARA SU APLICACIÓN:**

- * Escala valorativa.
- * Hojas impresas con el instrumento.
- * Lápiz o lapicero.
- * Borrador o corrector.
- * Silbato
- * M.M.E

ANEXO 3: BASE DE DATOS
BASE DE DATOS DEL PRE TEST- 5°

OBSERVADOS	SEXO	COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL			COORDINACIÓN ÓCULO-MANUAL			COORDINACIÓN ÓCULO-PODAL		
		ITEMS			ITEMS			ITEMS		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
E1	M	2	2	1	1	2	2	2	2	2
E2	M	1	2	2	2	1	2	2	2	1
E3	M	2	1	1	1	2	1	2	2	2
E4	M	1	2	2	1	2	2	2	2	2
E5	M	1	2	2	2	1	2	2	2	1
E6	M	1	2	2	1	2	2	1	2	2
E7	M	2	1	2	1	1	2	1	2	2
E8	M	2	1	1	1	2	2	2	2	2
E9	M	1	1	2	2	2	1	2	2	1
E10	M	2	2	2	1	2	1	2	2	2
E11	M	2	1	2	1	2	2	2	2	2
E12	M	1	2	2	2	2	2	2	2	1
E13	M	1	2	1	1	1	2	2	2	2
E14	M	2	2	2	1	1	2	2	2	2
E15	M	1	1	2	2	2	2	2	2	1
E16	M	3	2	2	2	1	2	2	2	2
E17	M	2	1	2	2	1	1	2	2	1
E18	M	2	2	2	2	2	1	2	2	2
E19	M	2	2	1	2	1	1	1	1	2
E20	M	2	2	2	2	1	2	2	2	1
E21	M	2	2	1	1	1	2	2	2	1
E22	M	2	2	2	2	1	2	2	2	1
E23	M	2	2	2	1	1	2	2	2	1
E24	M	1	2	1	1	2	2	1	1	2
E25	M	2	1	2	2	2	1	2	2	1
E26	M	1	1	1	1	1	2	2	1	2
E27	M	2	1	1	1	2	1	1	1	1
E28	M	2	2	1	1	2	2	2	2	2
E29	M	1	2	2	2	1	2	2	2	1
E30	M	2	1	1	1	2	1	2	2	2
E31	M	1	2	2	1	2	2	2	2	2
E32	M	1	2	2	2	1	2	2	2	1
E33	M	1	2	2	1	2	2	1	2	2
E34	M	2	2	2	1	1	2	1	2	2
E35	M	2	2	1	1	2	2	2	2	2
E36	M	1	2	2	2	2	1	2	2	1
E37	M	2	2	2	1	2	1	2	2	2
E38	M	2	2	2	1	2	2	2	2	2
E39	M	1	2	2	2	2	2	2	2	1
E40	M	1	2	1	1	1	2	2	2	2
E41	M	2	2	2	1	1	2	2	2	2

E42	M	1	1	2	2	2	2	2	2	1
E43	M	3	2	2	2	1	2	2	2	2
E44	M	2	1	2	2	1	1	3	2	1
E45	M	2	2	3	2	2	1	2	2	2
E46	M	1	2	1	2	1	1	1	1	2
E47	M	2	2	2	2	1	2	2	2	3
E48	M	2	2	1	1	1	2	2	2	1
E49	M	2	1	2	2	1	2	2	2	1
E50	M	2	2	2	1	1	2	2	2	1
E51	M	1	2	2	1	2	1	1	1	2
E52	M	1	1	1	2	2	1	1	1	2
E53	M	1	2	2	1	1	2	1	2	2
E54	M	2	2	1	1	2	2	2	2	2
E55	M	1	2	2	2	1	2	2	2	1
E56	M	2	1	1	1	2	1	2	2	2
E57	M	1	2	2	1	2	2	2	2	2
E58	M	1	2	2	2	1	2	2	2	1
E59	M	1	2	2	1	2	2	1	2	2
E60	F	2	2	2	1	1	2	1	2	2
E61	F	2	2	1	1	2	2	2	2	2
E62	M	1	2	2	2	2	1	2	2	1
E63	F	2	2	2	1	2	1	2	2	2
E64	M	2	2	2	1	2	2	2	2	2
E65	M	1	2	2	2	2	2	2	2	1
E66	F	1	2	1	1	1	2	2	2	2
E67	F	2	2	2	1	1	2	2	2	2
E68	F	1	1	2	2	2	2	2	2	1
E69	F	3	2	2	2	1	2	2	2	2
E70	F	2	1	2	2	1	1	2	2	1
E71	F	2	2	2	2	2	1	2	2	2
E72	F	2	2	1	2	1	1	1	1	2
E73	F	2	2	2	2	1	2	2	2	1
E74	M	2	2	1	1	1	2	2	2	1
E75	F	2	2	2	2	1	2	2	2	1
E76	M	2	2	2	1	1	2	2	2	1
E77	F	1	1	2	3	2	2	2	2	2
E78	F	2	1	2	2	1	2	1	2	1

E79	M	2	1	2	2	2	1	2	1	2
E80	M	1	2	2	2	2	2	2	2	2
E81	M	2	1	2	2	1	2	2	1	1
E82	M	2	1	2	2	2	2	1	2	2
E83	F	1	2	1	2	1	2	2	2	2
E84	F	2	2	1	1	2	2	1	2	2
E85	M	1	2	1	2	2	1	2	2	1
E86	F	2	2	2	2	2	1	1	2	2
E87	M	2	1	2	1	1	2	2	1	2
E88	M	2	2	2	2	1	2	2	2	1
E89	F	2	2	1	1	1	2	1	1	2
E90	M	2	2	2	1	2	2	2	2	2
E91	F	2	1	2	2	2	2	2	1	1
E92	F	1	2	2	1	2	2	1	2	2
E93	F	2	1	2	1	1	2	2	2	1
E94	M	2	2	2	2	1	1	2	2	2
E95	M	2	2	1	1	1	2	1	1	2
E96	M	2	2	2	1	2	1	2	2	1
E97	F	2	2	1	1	2	2	2	2	3
E98	F	1	2	2	1	2	1	1	2	1
E99	F	2	2	2	1	2	2	2	2	1

BASE DE DATOS DEL POST TEST-5°

OBSERVADOS	SEXO	COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL			COORDINACIÓN ÓCULO-MANUAL			COORDINACIÓN ÓCULO-PODAL		
		ITEMS			ITEMS			ITEMS		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
E1	M	3	2	2	3	3	2	2	2	2
E2	M	2	1	2	2	1	2	3	2	3
E3	M	2	3	2	2	2	1	2	2	3
E4	M	3	2	3	2	3	2	2	2	2
E5	M	2	1	2	2	1	2	2	3	2
E6	M	2	2	2	3	3	2	1	2	2
E7	M	1	2	1	2	3	2	2	2	2
E8	M	2	2	3	1	2	2	3	2	2
E9	M	1	2	1	2	2	1	2	2	1
E10	M	3	3	2	2	2	1	3	2	3
E11	M	2	3	2	3	3	2	2	2	2
E12	M	2	2	2	2	1	2	2	2	3
E13	M	2	2	1	2	2	2	1	2	2
E14	M	2	2	2	3	3	3	2	2	2
E15	M	2	3	2	2	2	2	2	1	1
E16	M	1	2	2	1	2	2	3	2	2
E17	M	2	3	2	3	2	3	2	3	2
E18	M	2	2	2	2	1	2	2	2	2
E19	M	3	2	2	3	2	2	2	1	1
E20	M	2	3	2	2	2	2	3	2	2
E21	M	3	2	2	1	2	2	2	2	2
E22	M	3	3	2	2	3	3	2	3	3
E23	M	3	2	3	2	1	2	2	2	2
E24	M	1	2	1	2	3	2	2	2	1
E25	M	3	3	2	2	2	1	3	2	3
E26	M	2	3	2	3	3	2	2	2	2
E27	M	2	2	2	2	1	2	2	2	3
E28	M	2	3	2	2	2	2	2	1	1
E29	M	1	2	2	1	2	2	3	2	2
E30	M	2	3	2	3	2	3	2	3	2
E31	M	2	3	2	3	2	3	2	3	2
E32	M	2	2	2	2	1	2	2	2	2
E33	M	3	2	2	3	2	2	2	1	1

E34	M	2	3	2	2	2	2	3	2	2
E35	M	2	1	2	2	1	2	2	3	2
E36	M	2	2	2	3	3	2	1	2	2
E37	M	1	2	1	2	3	2	2	2	2
E38	M	2	2	3	1	2	2	3	2	2
E39	M	1	2	1	2	2	1	2	2	1
E40	M	1	2	1	2	3	2	2	2	2
E41	M	3	3	2	2	2	1	3	2	3
E42	M	2	3	2	3	3	2	2	2	2
E43	M	2	2	2	2	1	2	2	2	3
E44	M	2	3	2	2	2	2	2	1	1
E45	M	3	2	2	1	2	2	2	2	2
E46	M	2	3	2	3	2	3	2	3	2
E47	M	2	2	2	2	1	2	2	2	2
E48	M	3	2	2	3	2	2	2	2	2
E49	M	2	3	2	2	2	2	3	2	2
E50	M	1	2	1	2	3	2	2	2	2
E51	M	2	2	3	1	2	2	3	2	2
E52	M	1	2	1	2	2	1	2	2	1
E53	M	3	3	2	2	2	2	3	2	3
E54	M	2	3	2	3	3	2	2	2	2
E55	M	2	2	2	2	1	2	2	2	3
E56	M	2	2	1	2	2	2	1	2	2
E57	M	2	2	2	3	3	3	2	2	2
E58	M	2	3	2	2	2	2	2	2	1
E59	M	1	2	2	1	2	2	3	2	2
E60	F	2	3	2	3	2	3	2	3	2
E61	F	3	2	3	2	2	3	2	2	3
E62	M	3	1	2	3	2	3	3	2	2
E63	F	1	2	3	1	3	3	1	2	3
E64	M	2	3	2	3	2	3	2	3	2
E65	M	2	2	2	2	1	2	2	2	2
E66	F	3	2	2	3	2	2	2	1	1
E67	F	2	3	2	2	2	2	3	2	2
E68	F	3	2	2	2	1	2	2	3	2
E69	F	2	2	2	3	3	2	1	2	2
E70	F	1	2	1	2	3	2	2	3	2

E71	F	2	2	3	1	2	2	3	2	2
E72	F	1	2	1	2	2	1	2	2	1
E73	F	3	3	2	2	2	2	3	2	3
E74	M	2	3	2	3	3	2	2	2	2
E75	F	2	2	2	2	1	2	2	2	3
E76	M	2	2	1	2	2	2	1	2	2
E77	F	2	2	2	3	3	3	2	2	2
E78	F	2	3	2	2	2	2	2	2	2
E79	M	1	2	1	2	2	1	2	2	1
E80	M	3	3	2	2	2	1	3	2	3
E81	M	2	3	2	3	3	2	2	2	2
E82	M	2	3	2	2	2	2	2	1	1
E83	F	1	2	2	1	2	2	3	2	2
E84	F	2	3	2	3	2	3	2	3	2
E85	M	2	3	2	3	3	2	2	2	2
E86	F	2	2	2	2	1	2	2	2	3
E87	M	2	2	1	2	2	2	1	2	2
E88	M	2	2	2	3	3	3	2	2	2
E89	F	2	3	2	2	2	2	2	1	1
E90	M	1	2	1	2	2	1	2	2	1
E91	F	3	3	2	2	2	1	3	2	3
E92	F	2	2	2	3	3	2	1	2	2
E93	F	1	2	1	2	3	2	2	3	2
E94	M	2	3	3	1	2	3	3	2	3
E95	M	3	2	2	3	2	3	1	3	2
E96	M	1	2	3	3	1	2	2	2	3
E97	F	3	2	3	1	3	2	3	2	3
E98	F	2	2	3	2	3	3	2	2	3
E99	F	3	2	3	2	3	3	3	2	2



Educación Física

ESTRATEGIAS LÚDICAS: SESIONES DE APRENDIZAJE

AUTORES:

Casas Salazar Alicia Elizabeth

Cayotopa Acosta Alizet Aurora

Dominguez Chávez Johan Edson

Silva Cuba Bridggith Jhoselyn





EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 06 – EDUFIS

GUIA DE ACTIVIDAD N ° 21

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1 I.E	: Politécnico Nacional del Santa.
1.2 GRADO Y SECCIÓN	: 5° ABCD
1.3 CICLO	: VII
1.4 FECHA	: 15/09/22
1.5 DOCENTE DE LA IE.	: Velásquez Velásquez Ricardo.
1.6 DOCENTE DE PRÁCTICA	: Lu Saavedra Jorge Martín.
1.7 PRACTICANTE PEDAGÓGICO	: Casas Salazar Alicia Elizabeth. Cayotopa Acosta Alizet Aurora. Dominguez Chávez Johan Edson. Silva Cuba Bridggith Jhoselyn.

II.- TÍTULO DE LA SESIÓN: “RECONOCEMOS NUESTRAS CAPACIDADES FÍSICAS PROMOVRIENDO LA SANA CONVIVENCIA”

III.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES - Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. - Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.	- Promueve la práctica de actividades predeportivas basada en la tolerancia, el respeto y rechazo a todo tipo de discriminación. - Elabora y comunica estrategias en los juegos y actividades deportivas de interés colectivo.	- Identidad cultural de los y las estudiantes. - Coreografía escénica. - Fuerza, resistencia, velocidad y flexibilidad. - Coordinación dinámica general. - Trabajo en equipos. - Juegos predeportivos.
PROPÓSITO: promover la sana convivencia en los estudiantes por medio del arte, el baile y la identidad cultural, así mismo, buscar la mejora de sus capacidades físicas y coordinación motora.		

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual.	<ul style="list-style-type: none"> • Emplea diversas fuentes con criterio de credibilidad, pertinencia, y eficacia mediante la utilización de las TICS, materiales y herramientas didácticas para ejecutar juegos predeportivos y poner en práctica las manifestaciones culturales de nuestro Perú.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> • Organiza un conjunto de acciones en función de la sana convivencia durante los juegos predeportivos y la revalorización de costumbres y tradiciones de nuestro país.

IV.- ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES OBSERVABLES
DERECHO	Libertad y responsabilidad	Los docentes promueven formas de participación estudiantil durante actividades predeportivas, bailes típicos del Perú; permitiendo el desarrollo de competencias ciudadanas, articulando acciones con la familia y comunidad en la búsqueda del bien común.
INTERCULTURAL	Justicia	Disposición a actuar de manera justa, respetando el derecho de todos, exigiendo sus propios derechos y reconociendo derechos a quienes les corresponde.
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Responsabilidad	Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.

V.- MOMENTOS DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

PROCESOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO														
INICIO	<p>1.-SALUDAMOS A LOS ESTUDIANTES: “Buenos días estudiantes, bienvenidos a una nueva clase de educación física, espero que tengamos la disposición, los ánimos y la energía para desarrollar juntos las actividades propuestas”.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes tienen un tiempo determinado para cambiarse de ropa en el vestidor del departamento de educación física. - Mencionamos las normas de convivencia para tenerlas en cuenta durante todo el desarrollo de la clase. <p>2.-MOTIVACIÓN: Realizamos el juego LA HUIDA.</p> <table border="1" data-bbox="309 475 1258 1007" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">JUEGO N°</td> <td>01</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">TÍTULO DEL JUEGO</td> <td>LA HUIDA</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">MATERIALES</td> <td>Pelotas de goma o espuma</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">ORGANIZACIÓN</td> <td>Dos equipos</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">DESARROLLO</td> <td>Dividimos dos equipos formando un círculo, uno se sitúa en el interior del otro. Todos se pasan una pelota entre sí; al sonido del silbato, quien se quede con la pelota de trapo, deberá lanzarla hacia el contrincante y toparlo. Los que se ubican en el círculo central deberán desplazarse para evitar ser tocados con el balón. En caso contrario si es topado formará parte del círculo grande.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">RECOMENDACIONES</td> <td>No golpear al compañero, conservar en orden.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">OBJETIVO</td> <td>Desarrollar la coordinación dinámica general cuando corre dentro el área limitada, evadiendo el balón de su contrincante.</td> </tr> </table> <p>3.-SABERES PREVIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuáles serán nuestras capacidades físicas que conocemos? ¿Qué tipo de capacidad empleamos durante el juego? <p>4.-CONFLICTO COGNITIVO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿De qué manera podremos mejorar nuestras capacidades físicas cuando realizamos juegos predeportivos? - ¿Qué tipo de coordinación motora se evidenció en la actividad lúdica? <p>Después de haber interactuado con los estudiantes, se descubre el nombre de la clase revelando el PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: promover la sana convivencia en los estudiantes por medio del arte, el baile y la identidad cultural, así mismo, buscar la mejora de sus capacidades físicas y coordinación motora.</p> <p>5.-CALENTAMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> -MOVILIDAD ARTICULAR: rotación de tobillos, rodilla, cintura, brazos, muñecas y cuello. -ELONGACIÓN: estiramiento de piernas, de tronco, de brazos. -ACTIVACIÓN CORPORAL: trotes, desplazamientos laterales y frontales, skipping, saltos de tijeras, etc. 	JUEGO N°	01	TÍTULO DEL JUEGO	LA HUIDA	MATERIALES	Pelotas de goma o espuma	ORGANIZACIÓN	Dos equipos	DESARROLLO	Dividimos dos equipos formando un círculo, uno se sitúa en el interior del otro. Todos se pasan una pelota entre sí; al sonido del silbato, quien se quede con la pelota de trapo, deberá lanzarla hacia el contrincante y toparlo. Los que se ubican en el círculo central deberán desplazarse para evitar ser tocados con el balón. En caso contrario si es topado formará parte del círculo grande.	RECOMENDACIONES	No golpear al compañero, conservar en orden.	OBJETIVO	Desarrollar la coordinación dinámica general cuando corre dentro el área limitada, evadiendo el balón de su contrincante.	<ul style="list-style-type: none"> • Tablero • Silbato • Cronómetro • Conos • Plátanos • Pelotas de trapo 	20 minutos
JUEGO N°	01																
TÍTULO DEL JUEGO	LA HUIDA																
MATERIALES	Pelotas de goma o espuma																
ORGANIZACIÓN	Dos equipos																
DESARROLLO	Dividimos dos equipos formando un círculo, uno se sitúa en el interior del otro. Todos se pasan una pelota entre sí; al sonido del silbato, quien se quede con la pelota de trapo, deberá lanzarla hacia el contrincante y toparlo. Los que se ubican en el círculo central deberán desplazarse para evitar ser tocados con el balón. En caso contrario si es topado formará parte del círculo grande.																
RECOMENDACIONES	No golpear al compañero, conservar en orden.																
OBJETIVO	Desarrollar la coordinación dinámica general cuando corre dentro el área limitada, evadiendo el balón de su contrincante.																

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • HIDRATACIÓN: los estudiantes se hidratan de manera reducida. • REALIZACIÓN DE JUEGOS PREDEPORTIVOS: Aplicamos los juegos predeportivos de nuestro proyecto de investigación. • TRABAJO EN EL FOLDER: los estudiantes responden las interrogantes que se les plantea en su folder de trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Silbato • Conos • Plátanos • Cuerdas • Bancos zuecos • Balones • Botellas de arena • Testimonios • Pelotas de trapo 	50 minutos																									
	<table border="1"> <tr> <td>JUEGO N °</td> <td>02</td> <td>JUEGO N °</td> <td>03</td> </tr> <tr> <td>TÍTULO DEL JUEGO</td> <td>BALONES AL RESCATE</td> <td>TÍTULO DEL JUEGO</td> <td>QUIÉN LANZA MÁS</td> </tr> <tr> <td>MATERIALES</td> <td>Balones y aros</td> <td>MATERIALES</td> <td>Dos parantes, una soga, tiza, bala o pelota de trapo</td> </tr> <tr> <td>ORGANIZACIÓN</td> <td>Grupos de 5 participantes distribuidos en el campo.</td> <td>ORGANIZACIÓN</td> <td>Se coloca a 2 mts los parantes con una soga.</td> </tr> <tr> <td>DESARROLLO</td> <td>Al sonido del silbato los primeros integrantes de cada equipo saldrán a velocidad a llevar un balón a su grupo, luego darán pase al otro compañero. El juego termina cuando un equipo agrupa 4 balones.</td> <td>DESARROLLO</td> <td>El juego consiste en que por equipo los jugadores, comienzan a lanzar la bala por encima de la soga, gana el equipo que haya logrado lanzar mayor distancia.</td> </tr> <tr> <td>RECOMENDACIONES</td> <td>Evitar golpearse y mantener el orden.</td> <td>RECOMENDACIONES</td> <td>Evitar golpearse y mantener el orden.</td> </tr> <tr> <td>OBJETIVO</td> <td>Desarrollar la coordinación dinámica general cuando corre dentro del área limitada cambiando de dirección y de ritmo, para conseguir con balones.</td> <td>OBJETIVO</td> <td>Desarrollar la coordinación dinámica general cuando lanza la pelota de trapo lo más lejos posible.</td> </tr> </table>			JUEGO N °	02	JUEGO N °	03	TÍTULO DEL JUEGO	BALONES AL RESCATE	TÍTULO DEL JUEGO	QUIÉN LANZA MÁS	MATERIALES	Balones y aros	MATERIALES	Dos parantes, una soga, tiza, bala o pelota de trapo	ORGANIZACIÓN	Grupos de 5 participantes distribuidos en el campo.	ORGANIZACIÓN	Se coloca a 2 mts los parantes con una soga.	DESARROLLO	Al sonido del silbato los primeros integrantes de cada equipo saldrán a velocidad a llevar un balón a su grupo, luego darán pase al otro compañero. El juego termina cuando un equipo agrupa 4 balones.	DESARROLLO	El juego consiste en que por equipo los jugadores, comienzan a lanzar la bala por encima de la soga, gana el equipo que haya logrado lanzar mayor distancia.	RECOMENDACIONES	Evitar golpearse y mantener el orden.	RECOMENDACIONES	Evitar golpearse y mantener el orden.	OBJETIVO
JUEGO N °	02	JUEGO N °	03																									
TÍTULO DEL JUEGO	BALONES AL RESCATE	TÍTULO DEL JUEGO	QUIÉN LANZA MÁS																									
MATERIALES	Balones y aros	MATERIALES	Dos parantes, una soga, tiza, bala o pelota de trapo																									
ORGANIZACIÓN	Grupos de 5 participantes distribuidos en el campo.	ORGANIZACIÓN	Se coloca a 2 mts los parantes con una soga.																									
DESARROLLO	Al sonido del silbato los primeros integrantes de cada equipo saldrán a velocidad a llevar un balón a su grupo, luego darán pase al otro compañero. El juego termina cuando un equipo agrupa 4 balones.	DESARROLLO	El juego consiste en que por equipo los jugadores, comienzan a lanzar la bala por encima de la soga, gana el equipo que haya logrado lanzar mayor distancia.																									
RECOMENDACIONES	Evitar golpearse y mantener el orden.	RECOMENDACIONES	Evitar golpearse y mantener el orden.																									
OBJETIVO	Desarrollar la coordinación dinámica general cuando corre dentro del área limitada cambiando de dirección y de ritmo, para conseguir con balones.	OBJETIVO	Desarrollar la coordinación dinámica general cuando lanza la pelota de trapo lo más lejos posible.																									
CIERRE	<p>8.-EVALUACIÓN. Se realiza mediante la escala de puntuación.</p> <p>9.-TRANSFERENCIA: Promover con los estudiantes la práctica de actividades lúdicas nos permite tener un mejor acondicionamiento físico, emocional y social. Insertar en casa y comunidad el arte y juegos predeportivos, nos ayuda a poner en práctica nuestras habilidades sociomotrices y la sana convivencia.</p> <p>10.-METACOGNICIÓN: - ¿Qué aprendimos por medio de los juegos predeportivos? - ¿Por qué es importante desarrollar nuestras capacidades físicas como la fuerza y velocidad? - ¿Cuál es la importancia de nuestra coordinación motora en nuestros movimientos?</p> <p>➤ HIDRATACIÓN E HIGIENE: Los estudiantes se realizan el aseo y se cambian de polo después de la actividad física.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumento de evaluación. 	20 minutos																									



Casas Salazar Alicia Elizabeth
PRACTICANTE DE EDUC. FÍSICA



Cayotopa Acosta Alizet Aurora
PRACTICANTE DE EDUC. FÍSICA



Dominguez Chávez Johan Edson
PRACTICANTE DE EDUC. FÍSICA



Silva Cuba Bridgith Jhoselyn
PRACTICANTE DE EDUC. FÍSICA



EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 06 – EDUFIS

GUIA DE ACTIVIDAD N ° 22

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1 I.E	: Politécnico Nacional del Santa.
1.2 GRADO Y SECCIÓN	: 5° ABCD
1.3 CICLO	: VII
1.4 FECHA	: 22/09/22
1.5 DOCENTE DE LA IE.	: Velásquez Velásquez Ricardo.
1.6 DOCENTE DE PRÁCTICA	: Lu Saavedra Jorge Martín.
1.7 PRACTICANTE PEDAGÓGICO	: Casas Salazar Alicia Elizabeth. Cayotopa Acosta Alizet Aurora. Dominguez Chávez Johan Edson. Silva Cuba Bridggith Jhoselyn.

II.- TÍTULO DE LA SESIÓN: “FORTALECEMOS NUESTRAS CAPACIDADES FÍSICAS PARTICIPANDO DEMOCRÁTICAMENTE”

III.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES - Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. - Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.	- Promueve la práctica de actividades predeportivas basada en la tolerancia, el respeto y rechazo a todo tipo de discriminación. - Elabora y comunica estrategias en los juegos y actividades deportivas de interés colectivo.	- Secuencia de pasos y movimientos armoniosos. - Coreografía escénica. - Fuerza, resistencia, velocidad y flexibilidad. - Trabajo en equipos. - Juegos predeportivos.
PROPÓSITO: promover la participación democrática en los estudiantes por medio del arte, el baile y la identidad cultural, así mismo, buscar la mejora de sus capacidades físicas y coordinación motora.		

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual.	<ul style="list-style-type: none"> • Emplea diversas fuentes con criterio de credibilidad, pertinencia, y eficacia mediante la utilización de las TICS, materiales y herramientas didácticas para ejecutar juegos predeportivos y poner en práctica las manifestaciones culturales de nuestro Perú.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> • Organiza un conjunto de acciones en función de la sana convivencia durante los juegos predeportivos y la revalorización de costumbres y tradiciones de nuestro país.

IV.- ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES OBSERVABLES
DERECHO	Libertad y responsabilidad	Los docentes promueven formas de participación estudiantil durante actividades predeportivas, bailes típicos del Perú; permitiendo el desarrollo de competencias ciudadanas, articulando acciones con la familia y comunidad en la búsqueda del bien común.
INTERCULTURAL	Justicia	Disposición a actuar de manera justa, respetando el derecho de todos, exigiendo sus propios derechos y reconociendo derechos a quienes les corresponde.
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Responsabilidad	Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.

V.- MOMENTOS DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

PROCESOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO														
INICIO	<p>1.-SALUDAMOS A LOS ESTUDIANTES: “Buenos días estudiantes, bienvenidos a una nueva clase de educación física, espero que tengamos la disposición, los ánimos y la energía para desarrollar juntos las actividades propuestas”.</p> <p>- Los estudiantes tienen un tiempo determinado para cambiarse de ropa en el vestidor del departamento de educación física.</p> <p>- Mencionamos las normas de convivencia para tenerlas en cuenta durante todo el desarrollo de la clase.</p> <p>2.-MOTIVACIÓN: Realizamos el juego CAMINO DE PAPEL.</p> <table border="1" data-bbox="327 485 1240 1015" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="background-color: #fce4ec;">JUEGO N°</td> <td>04</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #fce4ec;">TÍTULO DEL JUEGO</td> <td>CAMINO DE PAPEL</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #fce4ec;">MATERIALES</td> <td>Hojas bond</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #fce4ec;">ORGANIZACIÓN</td> <td>Grupos de 6 estudiantes</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #fce4ec;">DESARROLLO</td> <td>El primer integrante de cada equipo tendrá consigo dos hojas bond. Al sonido del silbato tendrán que ubicar la primera hoja en el suelo y ubicarse en ella (con los dos pies), para seguir avanzando, ubicará la segunda hoja adelante y pegada a la primera realizando la misma acción que al inicio. Terminando el recorrido del camino tendrá que darle el pase a su compañero para ejecutar la misma acción.</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #fce4ec;">RECOMENDACIONES</td> <td>Los dos pies deben ir dentro del papel, los papeles deberán ir pegados.</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #fce4ec;">OBJETIVO</td> <td>Desarrollar la coordinación óculo podal cuando se desplaza alternando sus pies, formando un camino con hojas de papel.</td> </tr> </table> <p>3.-SABERES PREVIOS:</p> <p>- ¿Qué acciones realizamos durante el juego?</p> <p>- ¿De qué manera podremos mejorar nuestras capacidades físicas?</p> <p>4.-CONFLICTO COGNITIVO:</p> <p>- ¿Qué tipo de coordinación motora se evidenció en la actividad lúdica?</p> <p>Después de haber interactuado con los estudiantes, se descubre el nombre de la clase revelando el PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: promover la participación democrática en los estudiantes por medio del arte, el baile y la identidad cultural, así mismo, buscar la mejora de sus capacidades físicas y coordinación motora.</p> <p>5.-CALENTAMIENTO</p> <p>-MOVILIDAD ARTICULAR: rotación de tobillos, rodilla, cintura, brazos, muñecas y cuello.</p> <p>-ELONGACIÓN: estiramiento de piernas, de tronco, de brazos.</p> <p>-ACTIVACIÓN CORPORAL: trotes, desplazamientos laterales y frontales, skipping, saltos de tijeras, etc.</p>	JUEGO N°	04	TÍTULO DEL JUEGO	CAMINO DE PAPEL	MATERIALES	Hojas bond	ORGANIZACIÓN	Grupos de 6 estudiantes	DESARROLLO	El primer integrante de cada equipo tendrá consigo dos hojas bond. Al sonido del silbato tendrán que ubicar la primera hoja en el suelo y ubicarse en ella (con los dos pies), para seguir avanzando, ubicará la segunda hoja adelante y pegada a la primera realizando la misma acción que al inicio. Terminando el recorrido del camino tendrá que darle el pase a su compañero para ejecutar la misma acción.	RECOMENDACIONES	Los dos pies deben ir dentro del papel, los papeles deberán ir pegados.	OBJETIVO	Desarrollar la coordinación óculo podal cuando se desplaza alternando sus pies, formando un camino con hojas de papel.	<ul style="list-style-type: none"> • Tablero • Silbato • Cronómetro • Conos • Hojas bond 	20 minutos
JUEGO N°	04																
TÍTULO DEL JUEGO	CAMINO DE PAPEL																
MATERIALES	Hojas bond																
ORGANIZACIÓN	Grupos de 6 estudiantes																
DESARROLLO	El primer integrante de cada equipo tendrá consigo dos hojas bond. Al sonido del silbato tendrán que ubicar la primera hoja en el suelo y ubicarse en ella (con los dos pies), para seguir avanzando, ubicará la segunda hoja adelante y pegada a la primera realizando la misma acción que al inicio. Terminando el recorrido del camino tendrá que darle el pase a su compañero para ejecutar la misma acción.																
RECOMENDACIONES	Los dos pies deben ir dentro del papel, los papeles deberán ir pegados.																
OBJETIVO	Desarrollar la coordinación óculo podal cuando se desplaza alternando sus pies, formando un camino con hojas de papel.																

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • HIDRATACIÓN: los estudiantes se hidratan de manera reducida. • REALIZACIÓN DE JUEGOS PREDEPORTIVOS: Aplicamos los juegos predeportivos de nuestro proyecto de investigación. • TRABAJO EN EL FOLDER: los estudiantes responden las interrogantes que se les plantea en su folder de trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Silbato • Conos • Plátanos • Balones • Aros • Tizas 	50 minutos																									
	<table border="1"> <tr> <td>JUEGO N°</td> <td>05</td> <td>JUEGO N°</td> <td>06</td> </tr> <tr> <td>TÍTULO DEL JUEGO</td> <td>PASO ATRÁS</td> <td>TÍTULO DEL JUEGO</td> <td>PASES DESDE EL ARO</td> </tr> <tr> <td>MATERIALES</td> <td>Campo y balones</td> <td>MATERIALES</td> <td>Balones, aros o tizas</td> </tr> <tr> <td>ORGANIZACIÓN</td> <td>Organizamos grupos de seis integrantes en forma de hilera y debe estar separados a cuatro metros entre ellos.</td> <td>ORGANIZACIÓN</td> <td>Formamos equipos de tres o cuatro integrantes.</td> </tr> <tr> <td>DESARROLLO</td> <td>Al sonido del silbato, el jugador que tiene el balón, deberá enviarlo con toque de dedos al compañero que está en segunda posición. Este golpea el balón con toque de dedos hacia atrás, enviando el balón al compañero de tercera posición, así hasta llegar al último jugador de la hilera, que lo recepciona.</td> <td>DESARROLLO</td> <td>Cada jugador se debe colocar dentro de un aro. El juego consiste en pasar el balón con toque de dedos y/o antebrazo, al compañero provocando un bote en medio. El equipo debe llegar a doce pases.</td> </tr> <tr> <td>RECOMENDACIONES</td> <td>Deberán rotar para que todos los jugadores, pasen por todas las posiciones. El equipo vencedor será quien haga mejor los toques de dedos y direccionando el balón en menos tiempo. Solo los jugadores internos realizan toques de dedos hacia atrás.</td> <td>RECOMENDACIONES</td> <td>Si algún integrante de un equipo sale del aro para desplazarse, deberá comenzar de nuevo. El equipo ganador será quien consiga primero los doce pases.</td> </tr> <tr> <td>OBJETIVO</td> <td>Desarrollar la coordinación óculo manual cuando recepciona el balón con toque de dedos direccionándolo hacia atrás.</td> <td>OBJETIVO</td> <td>Desarrollar la coordinación óculo manual cuando recepciona el balón sin salir de su zona limitada.</td> </tr> </table>			JUEGO N°	05	JUEGO N°	06	TÍTULO DEL JUEGO	PASO ATRÁS	TÍTULO DEL JUEGO	PASES DESDE EL ARO	MATERIALES	Campo y balones	MATERIALES	Balones, aros o tizas	ORGANIZACIÓN	Organizamos grupos de seis integrantes en forma de hilera y debe estar separados a cuatro metros entre ellos.	ORGANIZACIÓN	Formamos equipos de tres o cuatro integrantes.	DESARROLLO	Al sonido del silbato, el jugador que tiene el balón, deberá enviarlo con toque de dedos al compañero que está en segunda posición. Este golpea el balón con toque de dedos hacia atrás, enviando el balón al compañero de tercera posición, así hasta llegar al último jugador de la hilera, que lo recepciona.	DESARROLLO	Cada jugador se debe colocar dentro de un aro. El juego consiste en pasar el balón con toque de dedos y/o antebrazo, al compañero provocando un bote en medio. El equipo debe llegar a doce pases.	RECOMENDACIONES	Deberán rotar para que todos los jugadores, pasen por todas las posiciones. El equipo vencedor será quien haga mejor los toques de dedos y direccionando el balón en menos tiempo. Solo los jugadores internos realizan toques de dedos hacia atrás.	RECOMENDACIONES	Si algún integrante de un equipo sale del aro para desplazarse, deberá comenzar de nuevo. El equipo ganador será quien consiga primero los doce pases.	OBJETIVO
JUEGO N°	05	JUEGO N°	06																									
TÍTULO DEL JUEGO	PASO ATRÁS	TÍTULO DEL JUEGO	PASES DESDE EL ARO																									
MATERIALES	Campo y balones	MATERIALES	Balones, aros o tizas																									
ORGANIZACIÓN	Organizamos grupos de seis integrantes en forma de hilera y debe estar separados a cuatro metros entre ellos.	ORGANIZACIÓN	Formamos equipos de tres o cuatro integrantes.																									
DESARROLLO	Al sonido del silbato, el jugador que tiene el balón, deberá enviarlo con toque de dedos al compañero que está en segunda posición. Este golpea el balón con toque de dedos hacia atrás, enviando el balón al compañero de tercera posición, así hasta llegar al último jugador de la hilera, que lo recepciona.	DESARROLLO	Cada jugador se debe colocar dentro de un aro. El juego consiste en pasar el balón con toque de dedos y/o antebrazo, al compañero provocando un bote en medio. El equipo debe llegar a doce pases.																									
RECOMENDACIONES	Deberán rotar para que todos los jugadores, pasen por todas las posiciones. El equipo vencedor será quien haga mejor los toques de dedos y direccionando el balón en menos tiempo. Solo los jugadores internos realizan toques de dedos hacia atrás.	RECOMENDACIONES	Si algún integrante de un equipo sale del aro para desplazarse, deberá comenzar de nuevo. El equipo ganador será quien consiga primero los doce pases.																									
OBJETIVO	Desarrollar la coordinación óculo manual cuando recepciona el balón con toque de dedos direccionándolo hacia atrás.	OBJETIVO	Desarrollar la coordinación óculo manual cuando recepciona el balón sin salir de su zona limitada.																									
CIERRE	<p>8.-EVALUACIÓN. Se realiza mediante la escala de puntuación.</p> <p>9.-TRANSFERENCIA: Promover con los estudiantes la práctica de actividades lúdicas nos permite tener un mejor acondicionamiento físico, emocional y social. Insertar en casa y comunidad el arte y juegos predeportivos, nos ayuda a poner en práctica nuestras habilidades sociomotrices y participación democrática.</p> <p>10.-METACOGNICIÓN: - ¿Qué aprendimos por medio de los juegos predeportivos? - ¿Por qué es importante mejorar nuestra coordinación motora y capacidades físicas?</p> <p>➤ HIDRATACIÓN E HIGIENE: Los estudiantes se realizan el aseo y se cambian de polo después de la actividad física.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumento de evaluación. 	20 minutos																									



Casas Salazar Alicia Elizabeth
PRACTICANTE DE EDUC. FÍSICA



Cayotopa Acosta Alizet Aurora
PRACTICANTE DE EDUC. FÍSICA



Dominguez Chávez Johan Edson
PRACTICANTE DE EDUC. FÍSICA



Silva Cuba Bridgith Jhoselyn
PRACTICANTE DE EDUC. FÍSICA



EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 06 – EDUFIS

GUIA DE ACTIVIDAD N ° 23

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1 I.E	: Politécnico Nacional del Santa.
1.2 GRADO Y SECCIÓN	: 5° ABCD
1.3 CICLO	: VII
1.4 FECHA	: 29/09/22
1.5 DOCENTE DE LA IE.	: Velásquez Velásquez Ricardo.
1.6 DOCENTE DE PRÁCTICA	: Lu Saavedra Jorge Martín.
1.7 PRACTICANTE PEDAGÓGICO	: Casas Salazar Alicia Elizabeth. Cayotopa Acosta Alizet Aurora. Dominguez Chávez Johan Edson. Silva Cuba Bridggith Jhoselyn.

II.- TÍTULO DE LA SESIÓN: “MEJORAMOS NUESTRA CALIDAD DE VIDA, DIVIRTIÉNDONOS EN LOS JUEGOS PREDEPORTIVOS”

III.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES - Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. - Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.	- Promueve la práctica de actividades predeportivas basada en la tolerancia, el respeto y rechazo a todo tipo de discriminación. - Elabora y comunica estrategias para lograr un objetivo común durante los juegos predeportivos.	- Fuerza, resistencia, velocidad y flexibilidad. - Coordinación, equilibrio. - Lateralidad, percepción espacio-tiempo. - Trabajo en equipos. - Juegos predeportivos.
PROPÓSITO: promover en los estudiantes, la mejora de sus capacidades físicas, habilidades motrices específicas y coordinación motora a través de juegos predeportivos.		

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual.	<ul style="list-style-type: none"> • Emplea diversas fuentes con criterio de credibilidad, pertinencia, y eficacia mediante la utilización de las TICS, materiales y herramientas didácticas para ejecutar juegos predeportivos y potenciar sus capacidades físicas y coordinación motora.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> • Organiza un conjunto de acciones en función de la sana convivencia durante los juegos predeportivos y la revalorización de la práctica deportiva.

IV.- ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES OBSERVABLES
DERECHO	Libertad y responsabilidad	Los docentes promueven formas de participación estudiantil durante actividades escolares y deportivas; permitiendo el desarrollo de competencias ciudadanas, articulando acciones con la familia y comunidad en la búsqueda del bien común.
INTERCULTURAL	Justicia	Disposición a actuar de manera justa, respetando el derecho de todos, exigiendo sus propios derechos y reconociendo derechos a quienes les corresponde.
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Responsabilidad	Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman roles, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.

V.- MOMENTOS DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

PROCESOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO														
INICIO	<p>1.-SALUDAMOS A LOS ESTUDIANTES: “Buenos días estudiantes, bienvenidos a una nueva clase de educación física, espero que tengamos la disposición, los ánimos y la energía para desarrollar juntos las actividades propuestas”.</p> <p>- Los estudiantes tienen un tiempo determinado para cambiarse de ropa en el vestidor del departamento de educación física.</p> <p>- Mencionamos las normas de convivencia para tenerlas en cuenta durante todo el desarrollo de la clase.</p> <p>2.-MOTIVACIÓN: Realizamos el juego LA RAYUELA.</p> <table border="1" data-bbox="320 464 1236 991"> <tr> <td style="text-align: center;">JUEGO N°</td> <td>07</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">TÍTULO DEL JUEGO</td> <td>LA RAYUELA</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">MATERIALES</td> <td>TIZAS</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">ORGANIZACIÓN</td> <td>Formamos 3 equipos de 7 integrantes.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">DESARROLLO</td> <td>Los grupos formarán 3 columnas. A la señal los primeros de cada columna saldrán saltando según las huellas pegadas en el piso, donde indican que pie corresponde, si se equivocan tendrán que volver a inicio. Al finalizar regresa a su columna para chocar la mano a su compañero y darle la siguiente salida.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">RECOMENDACIONES</td> <td>Mantener el orden, esperar que el compañero choque la mano para salir.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">OBJETIVO</td> <td>Desarrollar la coordinación óculo podal cuando organiza sus movimientos al alternar sus pies, sobre la lateralidad que muestran las huellas.</td> </tr> </table> <p>3.-SABERES PREVIOS:</p> <p>- ¿Qué acciones previas realizamos ante de saltar sobre los huelleros?</p> <p>4.-CONFLICTO COGNITIVO:</p> <p>- ¿Qué tipo de coordinación motora creen que se pudo poner en práctica en este juego predeportivo?</p> <p>Después de haber interactuado con los estudiantes, se descubre el nombre de la clase revelando el PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: promover en los estudiantes, la mejora de sus capacidades físicas, habilidades motrices específicas y coordinación motora a través de juegos predeportivos.</p> <p>5.-CALENTAMIENTO</p> <p>-MOVILIDAD ARTICULAR: rotación de tobillos, rodilla, cintura, brazos, muñecas y cuello.</p> <p>-ELONGACIÓN: estiramiento de piernas, de tronco, de brazos.</p> <p>-ACTIVACIÓN CORPORAL: trotes, desplazamientos laterales y frontales, skipping, saltos de tijeras, etc.</p>	JUEGO N°	07	TÍTULO DEL JUEGO	LA RAYUELA	MATERIALES	TIZAS	ORGANIZACIÓN	Formamos 3 equipos de 7 integrantes.	DESARROLLO	Los grupos formarán 3 columnas. A la señal los primeros de cada columna saldrán saltando según las huellas pegadas en el piso, donde indican que pie corresponde, si se equivocan tendrán que volver a inicio. Al finalizar regresa a su columna para chocar la mano a su compañero y darle la siguiente salida.	RECOMENDACIONES	Mantener el orden, esperar que el compañero choque la mano para salir.	OBJETIVO	Desarrollar la coordinación óculo podal cuando organiza sus movimientos al alternar sus pies, sobre la lateralidad que muestran las huellas.	<ul style="list-style-type: none"> • Tablero • Silbato • Cronómetro • Conos • Tizas 	20 minutos
JUEGO N°	07																
TÍTULO DEL JUEGO	LA RAYUELA																
MATERIALES	TIZAS																
ORGANIZACIÓN	Formamos 3 equipos de 7 integrantes.																
DESARROLLO	Los grupos formarán 3 columnas. A la señal los primeros de cada columna saldrán saltando según las huellas pegadas en el piso, donde indican que pie corresponde, si se equivocan tendrán que volver a inicio. Al finalizar regresa a su columna para chocar la mano a su compañero y darle la siguiente salida.																
RECOMENDACIONES	Mantener el orden, esperar que el compañero choque la mano para salir.																
OBJETIVO	Desarrollar la coordinación óculo podal cuando organiza sus movimientos al alternar sus pies, sobre la lateralidad que muestran las huellas.																

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • HIDRATACIÓN: los estudiantes se hidratan de manera reducida. • REALIZACIÓN DE JUEGOS PREDEPORTIVOS: Aplicamos los juegos predeportivos de nuestro proyecto de investigación. • TRABAJO EN EL FOLDER: los estudiantes responden las interrogantes que se les plantea en su folder de trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Silbato • Conos • Platillos • Balones 	50 minutos																									
	<table border="1"> <tr> <td>JUEGO N°</td> <td>08</td> <td>JUEGO N °</td> <td>09</td> </tr> <tr> <td>TÍTULO DEL JUEGO</td> <td>RELEVOS EN PARED</td> <td>TÍTULO DEL JUEGO</td> <td>CARRERA</td> </tr> <tr> <td>MATERIALES</td> <td>Balones, paredes y conos</td> <td>MATERIALES</td> <td>Platos y conos.</td> </tr> <tr> <td>ORGANIZACIÓN</td> <td>Formamos equipos de seis integrantes y deben estar ubicados en columnas.</td> <td>ORGANIZACIÓN</td> <td>Grupos de 6 participantes ubicados en filas paralelas ubicados en extremos del campo, a una distancia de 5 a 10 m.</td> </tr> <tr> <td>DESARROLLO</td> <td>Al sonido del silbato, deberá realizar toque de antebrazo hacia la pared, de manera que el siguiente compañero realice el mismo ejercicio. El integrante que da pase hacia la pared, deberá correr al último lugar para que el siguiente pueda recepcionar.</td> <td>DESARROLLO</td> <td>Al sonido del silbato todos los integrantes de cada equipo saldrán a velocidad hacia el otro extremo, donde la posición de salida y llegada puede ser de cuclillas, cuadrupedia, decúbito supino y se deberán trasladar saltando en una pierna, en cuadrupedias o reptando, correr cogidos de la mano, llevar a un compañero sobre la espalda. El juego termina cuando todos los integrantes de un equipo llegan juntos hacia la meta.</td> </tr> <tr> <td>RECOMENDACIONES</td> <td>El equipo ganador será cuando todos los integrantes hayan recepcionado el balón.</td> <td>RECOMENDACIONES</td> <td>Realizar con eficacia las variantes que se mencionen.</td> </tr> <tr> <td>OBJETIVO</td> <td>Desarrollar la coordinación óculo manual cuando recepciona el balón con precisión y lo envía a un punto exacto.</td> <td>OBJETIVO</td> <td>Desarrollar la coordinación dinámica general cuando se desplaza de diferentes maneras dentro del área limitada, empleando su velocidad, para llegar a la meta.</td> </tr> </table>			JUEGO N°	08	JUEGO N °	09	TÍTULO DEL JUEGO	RELEVOS EN PARED	TÍTULO DEL JUEGO	CARRERA	MATERIALES	Balones, paredes y conos	MATERIALES	Platos y conos.	ORGANIZACIÓN	Formamos equipos de seis integrantes y deben estar ubicados en columnas.	ORGANIZACIÓN	Grupos de 6 participantes ubicados en filas paralelas ubicados en extremos del campo, a una distancia de 5 a 10 m.	DESARROLLO	Al sonido del silbato, deberá realizar toque de antebrazo hacia la pared, de manera que el siguiente compañero realice el mismo ejercicio. El integrante que da pase hacia la pared, deberá correr al último lugar para que el siguiente pueda recepcionar.	DESARROLLO	Al sonido del silbato todos los integrantes de cada equipo saldrán a velocidad hacia el otro extremo, donde la posición de salida y llegada puede ser de cuclillas, cuadrupedia, decúbito supino y se deberán trasladar saltando en una pierna, en cuadrupedias o reptando, correr cogidos de la mano, llevar a un compañero sobre la espalda. El juego termina cuando todos los integrantes de un equipo llegan juntos hacia la meta.	RECOMENDACIONES	El equipo ganador será cuando todos los integrantes hayan recepcionado el balón.	RECOMENDACIONES	Realizar con eficacia las variantes que se mencionen.	OBJETIVO
JUEGO N°	08	JUEGO N °	09																									
TÍTULO DEL JUEGO	RELEVOS EN PARED	TÍTULO DEL JUEGO	CARRERA																									
MATERIALES	Balones, paredes y conos	MATERIALES	Platos y conos.																									
ORGANIZACIÓN	Formamos equipos de seis integrantes y deben estar ubicados en columnas.	ORGANIZACIÓN	Grupos de 6 participantes ubicados en filas paralelas ubicados en extremos del campo, a una distancia de 5 a 10 m.																									
DESARROLLO	Al sonido del silbato, deberá realizar toque de antebrazo hacia la pared, de manera que el siguiente compañero realice el mismo ejercicio. El integrante que da pase hacia la pared, deberá correr al último lugar para que el siguiente pueda recepcionar.	DESARROLLO	Al sonido del silbato todos los integrantes de cada equipo saldrán a velocidad hacia el otro extremo, donde la posición de salida y llegada puede ser de cuclillas, cuadrupedia, decúbito supino y se deberán trasladar saltando en una pierna, en cuadrupedias o reptando, correr cogidos de la mano, llevar a un compañero sobre la espalda. El juego termina cuando todos los integrantes de un equipo llegan juntos hacia la meta.																									
RECOMENDACIONES	El equipo ganador será cuando todos los integrantes hayan recepcionado el balón.	RECOMENDACIONES	Realizar con eficacia las variantes que se mencionen.																									
OBJETIVO	Desarrollar la coordinación óculo manual cuando recepciona el balón con precisión y lo envía a un punto exacto.	OBJETIVO	Desarrollar la coordinación dinámica general cuando se desplaza de diferentes maneras dentro del área limitada, empleando su velocidad, para llegar a la meta.																									
CIERRE	<p>8.-EVALUACIÓN. Se realiza mediante la escala de puntuación.</p> <p>9.-TRANSFERENCIA: Promover con los estudiantes la práctica de actividades lúdicas nos permite tener un mejor acondicionamiento físico, emocional y social. Insertar los juegos predeportivos en casa y nuestra comunidad, nos ayuda a poner en fortalecer nuestras habilidades sociomotrices y participación democrática.</p> <p>10.-METACOGNICIÓN: - ¿A través de qué actividades puedo mejorar mi coordinación y acondicionamiento físico? - ¿Qué debo hacer antes de realizar una actividad física? ¿Por qué motivo?</p> <p>➤ HIDRATACIÓN E HIGIENE: Los estudiantes se realizan el aseo y se cambian de polo después de la actividad física.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumento de evaluación. 	20 minutos																									



Casas Salazar Alicia Elizabeth
PRACTICANTE DE EDUC. FÍSICA



Cayotopa Acosta Alizet Aurora
PRACTICANTE DE EDUC. FÍSICA



Dominguez Chávez Johan Edson
PRACTICANTE DE EDUC. FÍSICA



Silva Cuba Bridgith Jhoselyn
PRACTICANTE DE EDUC. FÍSICA



EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 06 – EDUFIS

GUIA DE ACTIVIDAD N ° 24

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1 I.E	: Politécnico Nacional del Santa.
1.2 GRADO Y SECCIÓN	: 5° ABCD
1.3 CICLO	: VII
1.4 FECHA	: 06/10/22
1.5 DOCENTE DE LA IE.	: Velásquez Velásquez Ricardo.
1.6 DOCENTE DE PRÁCTICA	: Lu Saavedra Jorge Martín.
1.7 PRACTICANTE PEDAGÓGICO	: Casas Salazar Alicia Elizabeth. Cayotopa Acosta Alizet Aurora. Dominguez Chávez Johan Edson. Silva Cuba Bridggith Jhoselyn.

II.- TÍTULO DE LA SESIÓN: “NOS INTEGRAMOS EN EQUIPOS, RECONOCIENDO NUESTRAS CAPACIDADES MOTRICES COORDINATIVAS”

III.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD - Comprende su cuerpo.	- Demuestra precisión y coordinación (dinámica general, óculo-manual, óculo-podal) cuando se desplaza de un lugar a otro, aplicando sus capacidades y habilidades físicas en los juegos predeportivos. - Actúa en función de sus posibilidades físicas cuando trabaja la recepción y velocidad, orientándose en su entorno.	- Fuerza, resistencia, velocidad y flexibilidad. - Coordinación, equilibrio. - Saltos, lanzamientos. - Lateralidad, percepción espacio-tiempo. - Trabajo en equipos. - Juegos predeportivos.
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES - Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. - Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.	- Promueve la práctica de actividades predeportivas basada en la tolerancia, el respeto y rechazo a todo tipo de discriminación. - Elabora y comunica estrategias para lograr un objetivo común durante los juegos predeportivos.	
PROPÓSITO: promover en los estudiantes, la mejora de sus capacidades motrices coordinativas (coordinación motora y equilibrio), a través de juegos predeportivos.		

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual.	<ul style="list-style-type: none"> • Emplea diversas fuentes con criterio de credibilidad, pertinencia, y eficacia mediante la utilización de las TICS, materiales y herramientas didácticas para ejecutar juegos predeportivos y potenciar sus capacidades físicas y coordinación motora.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> • Organiza un conjunto de acciones en función de la sana convivencia durante los juegos predeportivos y la revalorización de la práctica deportiva.

IV.- ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES OBSERVABLES
DERECHO	Libertad y responsabilidad	Los docentes promueven formas de participación estudiantil durante actividades escolares y deportivas; permitiendo el desarrollo de competencias ciudadanas, articulando acciones con la familia y comunidad en la búsqueda del bien común.
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Responsabilidad	Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman roles, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.

V.- MOMENTOS DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

PROCESOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO														
INICIO	<p>1.-SALUDAMOS A LOS ESTUDIANTES: “Buenos días estudiantes, bienvenidos a una nueva clase de educación física, espero que tengamos la disposición, los ánimos y la energía para desarrollar juntos las actividades propuestas”.</p> <p>- Los estudiantes tienen un tiempo determinado para cambiarse de ropa en el vestidor del departamento de educación física.</p> <p>- Mencionamos las normas de convivencia para tenerlas en cuenta durante todo el desarrollo de la clase.</p> <p>2.-MOTIVACIÓN: Realizamos el juego CARRERILLA DE NÚMEROS.</p> <table border="1" data-bbox="333 469 1256 995" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="background-color: #e1eef6;">JUEGO N °</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e1eef6;">TÍTULO DEL JUEGO</td> <td>CARRERILLA DE NÚMEROS</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e1eef6;">MATERIALES</td> <td>Platos, tizas, cartulina y plumón.</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e1eef6;">ORGANIZACIÓN</td> <td>Equipos de 6 participantes ubicados en filas y asignación de un número a cada integrante.</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e1eef6;">DESARROLLO</td> <td>Al sonido del silbato todos los integrantes de cada equipo se conforma filas de 6 estudiantes y se les hace sentar en el suelo, luego el profesor inicia diciendo: “formamos la cifra 3254...”, por ejemplo, los alumnos que tengan dichos números saldrán a la carrera, deberán llegar al otro extremo (meta) y formar la cifra anunciada.</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e1eef6;">RECOMENDACIONES</td> <td>El equipo que forma la cifra propuesta más rápido deberá gritar LISTO.</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e1eef6;">OBJETIVO</td> <td>Desarrollar la coordinación dinámica general cuando se desplaza a toda velocidad dentro del área limitada, para lograr su objetivo.</td> </tr> </table> <p>3.-SABERES PREVIOS:</p> <p>- ¿Para formar un número o una cifra, qué acciones realizamos antes?</p> <p>4.-CONFLICTO COGNITIVO:</p> <p>- ¿Qué coordinación motora logramos identificar en este juego predeportivo?</p> <p>Después de haber interactuado con los estudiantes, se descubre el nombre de la clase revelando el PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: promover en los estudiantes, la mejora de sus capacidades motrices coordinativas (coordinación motora y equilibrio), a través de juegos predeportivos.</p> <p>5.-CALENTAMIENTO</p> <p>-MOVILIDAD ARTICULAR: rotación de tobillos, rodilla, cintura, brazos, muñecas y cuello.</p> <p>-ELONGACIÓN: estiramiento de piernas, de tronco, de brazos.</p> <p>-ACTIVACIÓN CORPORAL: trotes, desplazamientos laterales y frontales, skipping, saltos de tijeras, etc.</p>	JUEGO N °	10	TÍTULO DEL JUEGO	CARRERILLA DE NÚMEROS	MATERIALES	Platos, tizas, cartulina y plumón.	ORGANIZACIÓN	Equipos de 6 participantes ubicados en filas y asignación de un número a cada integrante.	DESARROLLO	Al sonido del silbato todos los integrantes de cada equipo se conforma filas de 6 estudiantes y se les hace sentar en el suelo, luego el profesor inicia diciendo: “formamos la cifra 3254...”, por ejemplo, los alumnos que tengan dichos números saldrán a la carrera, deberán llegar al otro extremo (meta) y formar la cifra anunciada.	RECOMENDACIONES	El equipo que forma la cifra propuesta más rápido deberá gritar LISTO.	OBJETIVO	Desarrollar la coordinación dinámica general cuando se desplaza a toda velocidad dentro del área limitada, para lograr su objetivo.	<ul style="list-style-type: none"> • Tablero • Silbato • Cronómetro • Conos • Platinos • Tiza • Cartulinas • Plumones 	20 minutos
JUEGO N °	10																
TÍTULO DEL JUEGO	CARRERILLA DE NÚMEROS																
MATERIALES	Platos, tizas, cartulina y plumón.																
ORGANIZACIÓN	Equipos de 6 participantes ubicados en filas y asignación de un número a cada integrante.																
DESARROLLO	Al sonido del silbato todos los integrantes de cada equipo se conforma filas de 6 estudiantes y se les hace sentar en el suelo, luego el profesor inicia diciendo: “formamos la cifra 3254...”, por ejemplo, los alumnos que tengan dichos números saldrán a la carrera, deberán llegar al otro extremo (meta) y formar la cifra anunciada.																
RECOMENDACIONES	El equipo que forma la cifra propuesta más rápido deberá gritar LISTO.																
OBJETIVO	Desarrollar la coordinación dinámica general cuando se desplaza a toda velocidad dentro del área limitada, para lograr su objetivo.																

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • HIDRATACIÓN: los estudiantes se hidratan de manera reducida. • REALIZACIÓN DE JUEGOS PREDEPORTIVOS: Aplicamos los juegos predeportivos de nuestro proyecto de investigación. • REALIZACIÓN DE EJERCICIOS DE ACONDICIONAMIENTO FÍSICO: Aplicamos circuitos de resistencia, fuerza, velocidad y flexibilidad. • TRABAJO EN EL FOLDER: los estudiantes responden las interrogantes que se les plantea en su folder de trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Silbato • Conos • Platillos • Pelotas de trapo • Bastones • Botellas con arena • Llantas • Bancos zuecos • Step 	50 minutos																									
	<table border="1"> <tr> <td>JUEGO N°</td> <td>11</td> <td>JUEGO N°</td> <td>12</td> </tr> <tr> <td>TÍTULO DEL JUEGO</td> <td>SALTO DE LA MULA</td> <td>TÍTULO DEL JUEGO</td> <td>PELOTA SENTADA</td> </tr> <tr> <td>MATERIALES</td> <td>Conos y platos.</td> <td>MATERIALES</td> <td>Pelotas de trapo, conos y platillos</td> </tr> <tr> <td>ORGANIZACIÓN</td> <td>Equipos de 6 integrantes.</td> <td>ORGANIZACIÓN</td> <td>Formamos equipos de seis integrantes, deberán estar sentados en el suelo y ubicados en filas en los extremos.</td> </tr> <tr> <td>DESARROLLO</td> <td>Los integrantes del equipo 01 deberán encorvar la espalda, apoyándose los codos en las rodillas, con las piernas abiertas y agachando la cabeza, para que, de manera consecutiva, el equipo 02 pueda saltar por encima sin tocarle. En cada ronda se levanta un poco más, haciendo más difícil del salto.</td> <td>DESARROLLO</td> <td>Al sonido del silbato, los equipos formados deberán disparar al equipo que se encuentra a su derecha, y a su vez, esquivando las pelotitas que le disparen. Se puede plantear una variante como disparar ubicadas bocas abajo.</td> </tr> <tr> <td>RECOMENDACIONES</td> <td>Evitemos tocar al compañero con cualquier parte del cuerpo, al saltar.</td> <td>RECOMENDACIONES</td> <td>Los integrantes que sean tocados con la pelota deberán salir del juego. El equipo ganador es el que tenga más integrantes.</td> </tr> <tr> <td>OBJETIVO</td> <td>Desarrollar la coordinación dinámica general cuando ejecuta el salto sobre su compañero.</td> <td>OBJETIVO</td> <td>Desarrollar la coordinación óculo manual cuando lanza la pelotita con precisión hacia su objetivo.</td> </tr> </table>			JUEGO N°	11	JUEGO N°	12	TÍTULO DEL JUEGO	SALTO DE LA MULA	TÍTULO DEL JUEGO	PELOTA SENTADA	MATERIALES	Conos y platos.	MATERIALES	Pelotas de trapo, conos y platillos	ORGANIZACIÓN	Equipos de 6 integrantes.	ORGANIZACIÓN	Formamos equipos de seis integrantes, deberán estar sentados en el suelo y ubicados en filas en los extremos.	DESARROLLO	Los integrantes del equipo 01 deberán encorvar la espalda, apoyándose los codos en las rodillas, con las piernas abiertas y agachando la cabeza, para que, de manera consecutiva, el equipo 02 pueda saltar por encima sin tocarle. En cada ronda se levanta un poco más, haciendo más difícil del salto.	DESARROLLO	Al sonido del silbato, los equipos formados deberán disparar al equipo que se encuentra a su derecha, y a su vez, esquivando las pelotitas que le disparen. Se puede plantear una variante como disparar ubicadas bocas abajo.	RECOMENDACIONES	Evitemos tocar al compañero con cualquier parte del cuerpo, al saltar.	RECOMENDACIONES	Los integrantes que sean tocados con la pelota deberán salir del juego. El equipo ganador es el que tenga más integrantes.	OBJETIVO
JUEGO N°	11	JUEGO N°	12																									
TÍTULO DEL JUEGO	SALTO DE LA MULA	TÍTULO DEL JUEGO	PELOTA SENTADA																									
MATERIALES	Conos y platos.	MATERIALES	Pelotas de trapo, conos y platillos																									
ORGANIZACIÓN	Equipos de 6 integrantes.	ORGANIZACIÓN	Formamos equipos de seis integrantes, deberán estar sentados en el suelo y ubicados en filas en los extremos.																									
DESARROLLO	Los integrantes del equipo 01 deberán encorvar la espalda, apoyándose los codos en las rodillas, con las piernas abiertas y agachando la cabeza, para que, de manera consecutiva, el equipo 02 pueda saltar por encima sin tocarle. En cada ronda se levanta un poco más, haciendo más difícil del salto.	DESARROLLO	Al sonido del silbato, los equipos formados deberán disparar al equipo que se encuentra a su derecha, y a su vez, esquivando las pelotitas que le disparen. Se puede plantear una variante como disparar ubicadas bocas abajo.																									
RECOMENDACIONES	Evitemos tocar al compañero con cualquier parte del cuerpo, al saltar.	RECOMENDACIONES	Los integrantes que sean tocados con la pelota deberán salir del juego. El equipo ganador es el que tenga más integrantes.																									
OBJETIVO	Desarrollar la coordinación dinámica general cuando ejecuta el salto sobre su compañero.	OBJETIVO	Desarrollar la coordinación óculo manual cuando lanza la pelotita con precisión hacia su objetivo.																									
CIERRE	<p>8.-EVALUACIÓN. Se realiza mediante la escala de puntuación.</p> <p>9.-TRANSFERENCIA: Promover con los estudiantes la práctica de actividades lúdicas nos permite tener un mejor acondicionamiento físico, emocional y social. Insertar los juegos predeportivos en casa y nuestra comunidad, nos ayuda a fortalecer la coordinación total de nuestro cuerpo, así como la parte óculo-manual, óculo-podal y sin olvidarnos de la importancia de la participación democrática en equipos.</p> <p>10.-METACOGNICIÓN: - ¿Qué otras actividades pueden favorecer mi coordinación motora (dinámica general, óculo-manual, óculo-podal)? - ¿Por qué motivo es importante los juegos predeportivos y la coordinación motora en nuestra vida?</p> <p>➤ HIDRATACIÓN E HIGIENE: Los estudiantes se realizan el aseo y se cambian de polo después de la actividad física.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumento de evaluación. 	20 minutos																									

Casas Salazar Alicia Elizabeth
PRACTICANTE DE EDUC. FÍSICA

Cayotopa Acosta Alizet Aurora
PRACTICANTE DE EDUC. FÍSICA

Dominguez Chávez Johan Edson
PRACTICANTE DE EDUC. FÍSICA

Silva Cuba Bridgith Jhoselyn
PRACTICANTE DE EDUC. FÍSICA



EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 06 – EDUFIS

GUIA DE ACTIVIDAD N ° 25

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1 I.E	: Politécnico Nacional del Santa.
1.2 GRADO Y SECCIÓN	: 5° ABCD
1.3 CICLO	: VII
1.4 FECHA	: 13/10/22
1.5 DOCENTE DE LA IE.	: Velásquez Velásquez Ricardo.
1.6 DOCENTE DE PRÁCTICA	: Lu Saavedra Jorge Martín.
1.7 PRACTICANTE PEDAGÓGICO	: Casas Salazar Alicia Elizabeth. Cayotopa Acosta Alizet Aurora. Dominguez Chávez Johan Edson. Silva Cuba Bridggith Jhoselyn.

II.- TÍTULO DE LA SESIÓN: “NOS DIVERTIMOS COLECTIVAMENTE AL COMPÁS DE LOS JUEGOS PREDEPORTIVOS”

III.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES - Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. - Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.	- Promueve la práctica de actividades predeportivas basada en la tolerancia, el respeto y rechazo a todo tipo de discriminación. - Elabora y comunica estrategias para lograr un objetivo común durante los juegos predeportivos.	- Fuerza, resistencia, velocidad y flexibilidad. - Coordinación, equilibrio. - Saltos, lanzamientos. - Lateralidad, percepción espacio-tiempo. - Trabajo en equipos. - Juegos predeportivos.
PROPÓSITO: promover en los estudiantes, el trabajo colectivo durante los juegos predeportivos, así mismo, buscar la mejora de sus capacidades motrices coordinativas (coordinación motora y equilibrio).		

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual.	<ul style="list-style-type: none"> • Emplea diversas fuentes con criterio de credibilidad, pertinencia, y eficacia mediante la utilización de las TICS, materiales y herramientas didácticas para ejecutar juegos predeportivos y potenciar sus capacidades físicas y coordinación motora.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> • Organiza un conjunto de acciones en función de la sana convivencia durante los juegos predeportivos y la revalorización de la práctica deportiva.

IV.- ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES OBSERVABLES
DERECHO	Libertad y responsabilidad	Los docentes promueven formas de participación estudiantil durante actividades escolares y deportivas; permitiendo el desarrollo de competencias ciudadanas, articulando acciones con la familia y comunidad en la búsqueda del bien común.
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Responsabilidad	Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman roles, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.

V.- MOMENTOS DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

PROCESOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO														
INICIO	<p>1.-SALUDAMOS A LOS ESTUDIANTES: “Buenos días estudiantes, bienvenidos a una nueva clase de educación física, espero que tengamos la disposición, los ánimos y la energía para desarrollar juntos las actividades propuestas”.</p> <p>- Los estudiantes tienen un tiempo determinado para cambiarse de ropa en el vestidor del departamento de educación física.</p> <p>- Mencionamos las normas de convivencia para tenerlas en cuenta durante todo el desarrollo de la clase.</p> <p>2.-MOTIVACIÓN: Realizamos el juego ELIMINATOR.</p> <table border="1" data-bbox="302 459 1274 991"> <tr> <td>JUEGO N°</td> <td>13</td> </tr> <tr> <td>TÍTULO DEL JUEGO</td> <td>ELIMINATOR</td> </tr> <tr> <td>MATERIALES</td> <td>Pelotas de trapo, conos y platillos</td> </tr> <tr> <td>ORGANIZACIÓN</td> <td>Formamos equipos de seis integrantes (rojo-azul-amarillo), deberán ubicarse dentro del campo delimitado.</td> </tr> <tr> <td>DESARROLLO</td> <td>Al sonido del silbato, los estudiantes deberán moverse y dar pelotazos a integrantes de otro equipo. El que reciba un pelotazo, queda eliminado y debe salir del campo de juego.</td> </tr> <tr> <td>RECOMENDACIONES</td> <td>Jugador eliminado tiene la opción de chocarle la mano aleatoriamente a alguno de los eliminados anteriores para que este entre a jugar de nuevo. Golpear al contrincante del ombligo hacia abajo. El equipo ganador es el que tenga más integrantes en el juego.</td> </tr> <tr> <td>OBJETIVO</td> <td>Desarrollar la coordinación óculo manual cuando lanza la pelotita con precisión mientras se desplaza a toda velocidad esquivando las demás pelotas.</td> </tr> </table> <p>3.-SABERES PREVIOS: - ¿Para eliminar a un integrante del equipo contrario, qué acciones previas realizamos?</p> <p>4.-CONFLICTO COGNITIVO: - ¿Qué coordinación motora logramos identificar en este juego predeportivo? Después de haber interactuado con los estudiantes, se descubre el nombre de la clase revelando el PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: promover en los estudiantes, el trabajo colectivo durante los juegos predeportivos, así mismo, buscar la mejora de sus capacidades motrices coordinativas (coordinación motora y equilibrio).</p> <p>5.-CALENTAMIENTO -MOVILIDAD ARTICULAR: rotación de tobillos, rodilla, cintura, brazos, muñecas y cuello. -ELONGACIÓN: estiramiento de piernas, de tronco, de brazos. -ACTIVACIÓN CORPORAL: trotes, desplazamientos laterales y frontales, skipping, saltos de tijeras, etc.</p>	JUEGO N°	13	TÍTULO DEL JUEGO	ELIMINATOR	MATERIALES	Pelotas de trapo, conos y platillos	ORGANIZACIÓN	Formamos equipos de seis integrantes (rojo-azul-amarillo), deberán ubicarse dentro del campo delimitado.	DESARROLLO	Al sonido del silbato, los estudiantes deberán moverse y dar pelotazos a integrantes de otro equipo. El que reciba un pelotazo, queda eliminado y debe salir del campo de juego.	RECOMENDACIONES	Jugador eliminado tiene la opción de chocarle la mano aleatoriamente a alguno de los eliminados anteriores para que este entre a jugar de nuevo. Golpear al contrincante del ombligo hacia abajo. El equipo ganador es el que tenga más integrantes en el juego.	OBJETIVO	Desarrollar la coordinación óculo manual cuando lanza la pelotita con precisión mientras se desplaza a toda velocidad esquivando las demás pelotas.	<ul style="list-style-type: none"> • Tablero • Silbato • Cronómetro • Conos • Platillos • Tiza • Pelotas de trapo 	20 minutos
JUEGO N°	13																
TÍTULO DEL JUEGO	ELIMINATOR																
MATERIALES	Pelotas de trapo, conos y platillos																
ORGANIZACIÓN	Formamos equipos de seis integrantes (rojo-azul-amarillo), deberán ubicarse dentro del campo delimitado.																
DESARROLLO	Al sonido del silbato, los estudiantes deberán moverse y dar pelotazos a integrantes de otro equipo. El que reciba un pelotazo, queda eliminado y debe salir del campo de juego.																
RECOMENDACIONES	Jugador eliminado tiene la opción de chocarle la mano aleatoriamente a alguno de los eliminados anteriores para que este entre a jugar de nuevo. Golpear al contrincante del ombligo hacia abajo. El equipo ganador es el que tenga más integrantes en el juego.																
OBJETIVO	Desarrollar la coordinación óculo manual cuando lanza la pelotita con precisión mientras se desplaza a toda velocidad esquivando las demás pelotas.																

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • HIDRATACIÓN: los estudiantes se hidratan de manera reducida. • REALIZACIÓN DE JUEGOS PREDEPORTIVOS: Aplicamos los juegos predeportivos de nuestro proyecto de investigación. • REALIZACIÓN DE EJERCICIOS DE ACONDICIONAMIENTO FÍSICO: Aplicamos ejercicios y circuitos con step. • TRABAJO EN EL FOLDER: los estudiantes responden las interrogantes que se les plantea en su folder de trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Silbato • Conos • Platos • Pelotas de trapo y plástico • Tarros • Bastones • Botellas con arena • Bancos zuecos • Step 	50 minutos																									
	<table border="1"> <tr> <td>JUEGO N°</td> <td>14</td> <td>JUEGO N°</td> <td>15</td> </tr> <tr> <td>TÍTULO DEL JUEGO</td> <td>THE WALL (LA PARED)</td> <td>TÍTULO DEL JUEGO</td> <td>PELOTITAS AL VASO</td> </tr> <tr> <td>MATERIALES</td> <td>Pelotas de trapo, tarros, conos y platos</td> <td>MATERIALES</td> <td>Pelotitas de plástico, tarros, bastones</td> </tr> <tr> <td>ORGANIZACIÓN</td> <td>Formamos equipos de seis integrantes. Equipo B ubicado al medio y el equipo A al extremo del campo.</td> <td>ORGANIZACIÓN</td> <td>Formamos dos columnas con igual cantidad de participantes frente a frente. Tendrán consigo 6 pelotitas de plástico.</td> </tr> <tr> <td>DESARROLLO</td> <td>Al sonido del silbato, el equipo A deberá defender un muro de tarros que derrumbará con pelotas el equipo. Equipo A deberá lanzar pelotas desde el muro e ir reconstruyendo el muro, mientras el equipo B deberá esquivar las pelotas y derrumbar el muro.</td> <td>DESARROLLO</td> <td>Al sonido del silbato ubicarán la pelotita en los dedos del pie derecho (falanges) con la ayuda del pie izquierdo, y tratarán de introducirla en el tarro las 3 pelotitas, luego tendrán que cambiar de pie para realizar la misma acción.</td> </tr> <tr> <td>RECOMENDACIONES</td> <td>El equipo ganador es quien derrumbe más tarro, o el muro por completo.</td> <td>RECOMENDACIONES</td> <td>Evitar tocar las pelotitas con las manos e interferir en la competencia.</td> </tr> <tr> <td>OBJETIVO</td> <td>Desarrollar la coordinación óculo manual cuando lanza la pelotita con precisión mientras se desplaza a toda velocidad esquivando las demás pelotas.</td> <td>OBJETIVO</td> <td>Desarrollar la coordinación óculo-podal cuando lleva la pelotita hacia el tarro para introducirla.</td> </tr> </table>			JUEGO N°	14	JUEGO N°	15	TÍTULO DEL JUEGO	THE WALL (LA PARED)	TÍTULO DEL JUEGO	PELOTITAS AL VASO	MATERIALES	Pelotas de trapo, tarros, conos y platos	MATERIALES	Pelotitas de plástico, tarros, bastones	ORGANIZACIÓN	Formamos equipos de seis integrantes. Equipo B ubicado al medio y el equipo A al extremo del campo.	ORGANIZACIÓN	Formamos dos columnas con igual cantidad de participantes frente a frente. Tendrán consigo 6 pelotitas de plástico.	DESARROLLO	Al sonido del silbato, el equipo A deberá defender un muro de tarros que derrumbará con pelotas el equipo. Equipo A deberá lanzar pelotas desde el muro e ir reconstruyendo el muro, mientras el equipo B deberá esquivar las pelotas y derrumbar el muro.	DESARROLLO	Al sonido del silbato ubicarán la pelotita en los dedos del pie derecho (falanges) con la ayuda del pie izquierdo, y tratarán de introducirla en el tarro las 3 pelotitas, luego tendrán que cambiar de pie para realizar la misma acción.	RECOMENDACIONES	El equipo ganador es quien derrumbe más tarro, o el muro por completo.	RECOMENDACIONES	Evitar tocar las pelotitas con las manos e interferir en la competencia.	OBJETIVO
JUEGO N°	14	JUEGO N°	15																									
TÍTULO DEL JUEGO	THE WALL (LA PARED)	TÍTULO DEL JUEGO	PELOTITAS AL VASO																									
MATERIALES	Pelotas de trapo, tarros, conos y platos	MATERIALES	Pelotitas de plástico, tarros, bastones																									
ORGANIZACIÓN	Formamos equipos de seis integrantes. Equipo B ubicado al medio y el equipo A al extremo del campo.	ORGANIZACIÓN	Formamos dos columnas con igual cantidad de participantes frente a frente. Tendrán consigo 6 pelotitas de plástico.																									
DESARROLLO	Al sonido del silbato, el equipo A deberá defender un muro de tarros que derrumbará con pelotas el equipo. Equipo A deberá lanzar pelotas desde el muro e ir reconstruyendo el muro, mientras el equipo B deberá esquivar las pelotas y derrumbar el muro.	DESARROLLO	Al sonido del silbato ubicarán la pelotita en los dedos del pie derecho (falanges) con la ayuda del pie izquierdo, y tratarán de introducirla en el tarro las 3 pelotitas, luego tendrán que cambiar de pie para realizar la misma acción.																									
RECOMENDACIONES	El equipo ganador es quien derrumbe más tarro, o el muro por completo.	RECOMENDACIONES	Evitar tocar las pelotitas con las manos e interferir en la competencia.																									
OBJETIVO	Desarrollar la coordinación óculo manual cuando lanza la pelotita con precisión mientras se desplaza a toda velocidad esquivando las demás pelotas.	OBJETIVO	Desarrollar la coordinación óculo-podal cuando lleva la pelotita hacia el tarro para introducirla.																									
CIERRE	<p>8.-EVALUACIÓN. Se realiza mediante la escala de puntuación.</p> <p>9.-TRANSFERENCIA: Promover el trabajo colectivo nos permite intercambiar ideas, emociones y sentimientos, buscando la sana convivencia, fortaleciendo nuestros lazos de amistad. Así mismo, la práctica de actividades lúdicas nos permite tener un mejor acondicionamiento físico, emocional y social. Insertar los juegos predeportivos en casa y nuestra comunidad, nos ayuda a fortalecer la coordinación total de nuestro cuerpo, así como la parte óculo-manual, óculo-podal y sin olvidarnos de la importancia de la participación democrática en equipos.</p> <p>10.-METACOGNICIÓN: - ¿Qué otras actividades pueden favorecer el desarrollo y mejora de mi coordinación? - ¿Por qué motivo es importante los juegos predeportivos y la coordinación motora en nuestra vida?</p> <p>➤ HIDRATACIÓN E HIGIENE: Los estudiantes se realizan el aseo y se cambian de polo después de la actividad física.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumento de evaluación. 	20 minutos																									

Casas Salazar Alicia Elizabeth
PRACTICANTE DE EDUC. FÍSICA

Cayotopa Acosta Alizet Aurora
PRACTICANTE DE EDUC. FÍSICA

Dominguez Chávez Johan Edson
PRACTICANTE DE EDUC. FÍSICA

Silva Cuba Bridgith Jhoselyn
PRACTICANTE DE EDUC. FÍSICA



EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 07 – EDUFIS

GUIA DE ACTIVIDAD N ° 26

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1 I.E	: Politécnico Nacional del Santa.
1.2 GRADO Y SECCIÓN	: 5° ABCD
1.3 CICLO	: VII
1.4 FECHA	: 27/10/22
1.5 DOCENTE DE LA IE.	: Velásquez Velásquez Ricardo.
1.6 DOCENTE DE PRÁCTICA	: Lu Saavedra Jorge Martín.
1.7 PRACTICANTE PEDAGÓGICO	: Casas Salazar Alicia Elizabeth. Cayotopa Acosta Alizet Aurora. Dominguez Chávez Johan Edson. Silva Cuba Bridggith Jhoselyn.

II.- TÍTULO DE LA SESIÓN: “REALIZAMOS DIFERENTES ACCIONES MOTRICES EN LA GIMNASIA RÍTMICA”

III.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	- Demuestra precisión y coordinación en acciones motrices para lograr un objetivo determinado. - Elabora con sus compañeros diálogos corporales (secuencias rítmicas de movimientos, coreografías, etc.).	- Demuestra coordinación combinando sus HME, saltos y giros durante el drill gimnástico. - Elabora con sus pares movimientos coreográficos, manifestando su expresión corporal en el baile.	- Práctica de juegos predeportivos. - Trabajo en equipos. - Postura, orientación espacial, flexibilidad. - Coordinación y equilibrio. - Ejecución de drill gimnástico. - Secuencias de pasos (coreografía).
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES - Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. - Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.	- Promueve la práctica de actividades predeportivas basada en la tolerancia, el respeto y rechazo a todo tipo de discriminación. - Elabora y comunica estrategias y tácticas en los juegos y actividades deportivas de interés colectivo.	- Promueve el desarrollo de juegos predeportivos estableciendo valores como el respeto y la tolerancia, evitando todo tipo de discriminación. - Elabora estrategias en equipo durante las actividades predeportivas, buscando un objetivo común.	
PROPÓSITO: enseñar a los y las estudiantes (I) la manipulación de elementos (aro, cinta, pelota, entre otros) y (II) acrobacias con diversos patrones de movimiento (saltos, giros, equilibrio), todo ello (III) mejorando su flexibilidad y expresión corporal.			


IV.- COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> • Determina metas de aprendizaje relacionadas a la gimnasia rítmica y viable sobre la base de sus potencialidades, conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja, formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante a través de juegos predeportivos enfocados a esta disciplina.
	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> • Organiza un conjunto de acciones en función del tiempo y de los recursos de que dispone para lograr las metas de aprendizaje, para lo cual establece un orden y una prioridad en las acciones de manera secuenciada, articulada y colectiva (trabajo en equipo) en juegos predeportivos.

V.- ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES OBSERVABLES
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Responsabilidad	Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman roles, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad durante la práctica deportiva.
BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Superación personal	Los docentes emplean aptitudes y recursos para que las y los estudiantes mejoren su propio desempeño y cumplan con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.

VI.- MOMENTOS DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

PROCESOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
<p>INICIO</p>	<p>1.-SALUDAMOS A LOS ESTUDIANTES: “Buenos tardes estudiantes, bienvenidos a una nueva clase de educación física, tengamos la disposición, los ánimos y la energía para desarrollar juntos las actividades propuestas el día de hoy”.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes tienen un tiempo determinado para cambiarse de ropa en el vestidor del departamento de educación física. - Mencionamos las normas de convivencia para tenerlas en cuenta durante todo el desarrollo de la clase. <p>2.-MOTIVACIÓN: Realizamos el juego ACROSPORT. Nos integramos y formamos equipos; posteriormente, nos desplazamos a un determinado cono ubicado en el campo deportivo. Al sonido del silbato, un o una integrante de cada bando sale a velocidad saltando sobre los aros y escuadras, alternando ambos pies y llegar al step que contiene figuritas (imágenes) de pirámides humanas y acrobacias. Una vez tomada la imagen, debe regresar por el mismo lugar hasta llegar a su equipo y formar la figura ilustrada (figura 1, 2 y 3 de acrosport).</p>  <p>3.-SABERES PREVIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué acciones previas realizamos para formar ciertas figuras? <p>4.-CONFLICTO COGNITIVO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿A qué disciplina deportiva estará asociada o vinculada las posturas que realizamos? - ¿De qué manera puedo participar e integrarme en la gimnasia rítmica? <p>Después de haber interactuado con los estudiantes, se descubre el nombre de la clase revelando el PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: enseñar a los y las estudiantes (I) la manipulación de elementos (aro, cinta, pelota, entre otros) y (II) acrobacias con diversos patrones de movimiento (saltos, giros, equilibrio), todo ello para (III) mejorar su flexibilidad y expresión corporal.</p> <p>5.-CALENTAMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> - MOVILIDAD ARTICULAR: rotación de tobillos, rodilla, cintura, brazos, muñecas y cuello. - ELONGACIÓN: estiramiento de piernas, de tronco, de brazos. - ACTIVACIÓN CORPORAL: trotes, desplazamientos laterales y frontales, skipping, saltos de tijeras, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tablero • Silbato • Cronómetro • Conos • Hojas bond con imágenes • Step • Cinta masking 	<p>20 minutos</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>LA GIMNASIA RÍTMICA es una disciplina deportiva que desarrolla especialmente la expresividad corporal y se practica con acompañamiento musical y determinados aparatos móviles, como la cuerda, las mazas, la cinta, el aro o la pelota.</p> <p>6.- EDUCACIÓN DEL MOVIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organizamos el equipo multimedia (usb, laptop, parlante, entre otros). - Realizamos junto a los y las estudiantes algunos movimientos básicos de gimnasia artística. - Brindamos los materiales deportivos a los y las estudiantes para que diseñen su coreografía y hagan uso adecuado en su drill gimnástico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Silbato • Conos • Plátillos • Balones • Bastones 	



- **HIDRATACIÓN:** los estudiantes se hidratan de manera reducida.
- **REALIZACIÓN DE JUEGOS PREDEPORTIVOS:** Aplicamos los juegos predeportivos de nuestro proyecto de investigación.

JUEGO N°	16
TÍTULO DEL JUEGO	TORRES CON LOS PIES
MATERIALES	Tarros, conos, silbato
ORGANIZACIÓN	Conformarán grupos de 5, al frente se ubicarán los tarros que van a armar.
DESARROLLO	Al sonido del silbato correrán y ubicarán los tarros utilizando solo los pies, luego regresará al grupo para dar pase al siguiente compañero quien realizará la misma acción, el objetivo es realizar una torre.
RECOMENDACIONES	Para que salga el siguiente competidor, tendrá que tocar la palma de la mano de su compañero que salió primero, en caso de que no haya llegado realizará un castigo dada por los equipos participantes.
OBJETIVO	Desarrollar la coordinación óculo-podal cuando intenta formar la torre con los pies.

JUEGO N°	17
TÍTULO DEL JUEGO	PISAGLOBOS
MATERIALES	Globos, Conos, hilo pabilo
ORGANIZACIÓN	Formamos equipo de 6 por parejas y se ubicarán al lado de su pareja y solo uno de cada pareja tendrá un globo.
DESARROLLO	A la señal del docente, uno de los dos llevará un globo inflado y atado al tobillo izquierdo o derecho, el compañero que no lleva el globo tendrá que reventar con la pierna libre los globos de los otros compañeros y evitar que revienten el globo de su pareja, el equipo por parejas que tenga menos globos reventados es el ganador.
RECOMENDACIONES	Evitar agarrar el globo del contrincante para reventarlo.
OBJETIVO	Desarrollar la coordinación óculo-podal cuando intenta reventar el globo de su contrincante.

- Colchonetas
- Aros
- Sogas
- Globos
- Tarros
- Hilo pabilo
- Equipo multimedia (usb, laptop, parlante, etc.)

50 minutos

CIERRE

7.-EVALUACIÓN. Se realiza mediante la escala de puntuación.
8.-TRANSFERENCIA:
 La integración por medio de la gimnasia artística nos permite compartir ideas, expresar emociones y sentimientos, trabajar nuestras habilidades motrices y fortalecer nuestros lazos de amistad. Insertar actividades lúdicas y juegos predeportivos en casa y nuestra comunidad, fortalece nuestra coordinación corporal, como puede ser el sentido óculo-manual y óculo-podal. Así mismo, abre paso a la participación democrática y la sana convivencia.
9.-METACOGNICIÓN:
 - ¿Qué podemos decir luego de haber aprendido un poco más de esta disciplina deportiva?
 - ¿Cuáles serán esas mejoras que podré percibir al realizar esta práctica deportiva?

- Instrumento de evaluación.

20 minutos

Casas Salazar Alicia Elizabeth
PRACTICANTE DE EDUC. FÍSICA

Cayotopa Acosta Alizet Aurora
PRACTICANTE DE EDUC. FÍSICA

Dominguez Chávez Johan Edson
PRACTICANTE DE EDUC. FÍSICA

Silva Cuba Bridgith Jhoselyn
PRACTICANTE DE EDUC. FÍSICA

ANEXO N° 5: DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Nosotros, Casas Salazar Alicia Elizabeth, Cayotopa Acosta Alizet Aurora, Dominguez Chávez Johan Edson y Silva Cuba Bridggith Jhoselyn; estudiantes del Programa de Estudios, Educación Física de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, presentamos nuestro informe de investigación, titulado: Juegos predeportivos para la coordinación motora en estudiantes de secundaria de la institución educativa “Politécnico Nacional del Santa”, Chimbote, 2022. Para obtener el Título Profesional de profesor(a) en la carrera de Educación Física.

Por tanto, presentamos lo siguiente:

- Hemos mencionado todas las fuentes empleadas en el presente trabajo de investigación, identificando toda cita textual o de parafraseo provenientes de otras fuentes, de acuerdo con lo establecido por las normas de elaboración de trabajos académicos.
- No hemos utilizado ninguna otra fuente distinta de aquellas expresamente señaladas en este trabajo.
- Este trabajo no ha sido previamente presentado completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
- De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, nos sometemos a las sanciones que determinen el procedimiento disciplinario de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote.



Casas Salazar Alicia Elizabeth
DNI: 73529824



Dominguez Chávez Johan Edson
DNI: 71140373

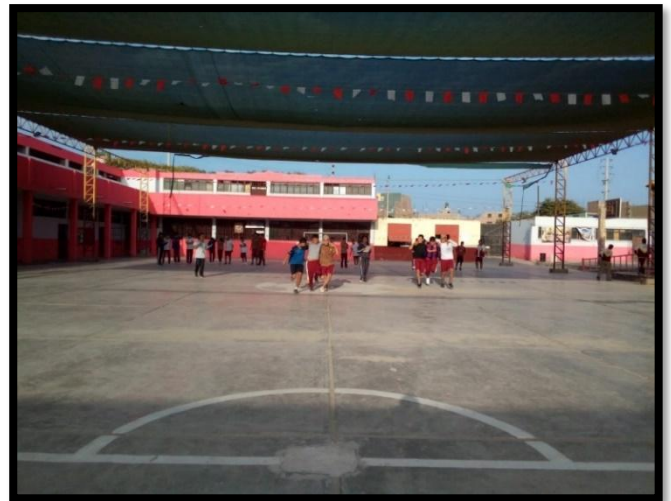


Cayotopa Acosta Alizet Aurora
DNI: 73481411



Silva Cuba Bridggith Jhoselyn
DNI: 70148687

EVIDENCIAS DE APLICACIÓN DE LA PRUEBA PILOTO



La prueba piloto se ejecutó con estudiantes del quinto grado A, los mismos que poseen las características de la muestra, con el objetivo de recolectar los datos mediante el instrumento escala valorativa, para procesar los resultados por el método Alpha de Cronbach.

EVIDENCIAS DE APLICACIÓN EN EL PRE TEST



Realizamos el pre test con estudiantes del quinto grado A, quienes son parte de la muestra planteada en nuestro informe de investigación, evaluando el nivel de su coordinación motora antes de aplicar la variable independiente (juegos predeportivos) mediante la observación, haciendo uso del instrumento escala valorativa.

EVIDENCIAS DE APLICACIÓN EN EL PRE TEST



Realizamos el pre test con el quinto grado B, estudiantes que son parte de la muestra planteada en nuestro informe de investigación, evaluando el nivel de su coordinación motora antes de aplicar la variable independiente (juegos predeportivos) mediante la observación, haciendo uso del instrumento escala valorativa.

EVIDENCIAS DE APLICACIÓN EN EL PRE TEST



Realizamos el pre test con estudiantes del quinto grado C, quienes son parte de la muestra planteada en nuestro informe de investigación, evaluando el nivel de su coordinación motora antes de aplicar la variable independiente (juegos predeportivos) mediante la observación, haciendo uso del instrumento escala valorativa.

EVIDENCIAS DE APLICACIÓN EN EL PRE TEST



Realizamos el pre test con el quinto grado D, estudiantes que son parte de la muestra planteada en nuestro informe de investigación, evaluando el nivel de su coordinación motora antes de aplicar la variable independiente (juegos predeportivos) mediante la observación, haciendo uso del instrumento escala valorativa.

PRIMERA SESIÓN APLICADA: EVIDENCIAS DE LOS JUEGOS PREDEPORTIVOS



Se tuvo en cuenta los juegos predeportivos para la mejora de la coordinación dinámica general, aplicando el juego **'la campana'**, donde un estudiante reposa en la posición decúbito dorsal en la espalda de un compañero; este último debe desplazarse hasta llegar al cono del otro extremo, luego intercambiar roles y llegar al lugar de inicio.

SEGUNDA SESIÓN APLICADA: EVIDENCIAS DE LOS JUEGOS PREDEPORTIVOS



Estudiantes del 5° grado de educación secundaria realizando el juego 'los huelleros', para mejorar su coordinación óculo - podal, teniendo en cuenta su desplazamiento, equilibrio y lateralidad.

TERCERA SESIÓN APLICADA: EVIDENCIAS DE LOS JUEGOS PREDEPORTIVOS



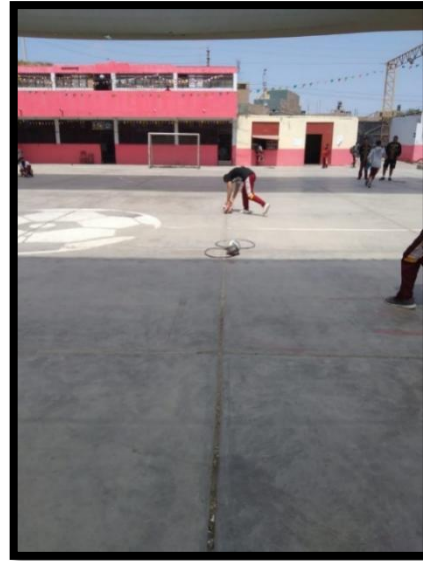
Se evidencia a estudiantes del 5° grado de educación secundaria realizando el juego **'el salto de la mula'**, donde uno de ellos posiciona las manos sobre la espalda de su compañero, logrando así el impulso necesario para saltar sobre su compañero que se encuentra agachado con las manos apoyadas en las rodillas, mostrando progresivamente su mejora en relación a su desplazamiento y postura.

CUARTA SESIÓN APLICADA: EVIDENCIAS DE LOS JUEGOS PREDEPORTIVOS



En las imágenes se evidencia a estudiantes del 5° grado de secundaria realizando el juego **'relevos en la pared'**, sin embargo, la precaria infraestructura de la institución educativa, hizo que la actividad lúdica se efectúe de manera colectiva, trabajando pases de boleo y antebrazo al compañero, cada intento que realizó fue mejorando la coordinación óculo - manual, teniendo en cuenta los aspectos motrices como la recepción y orientación espacial.

QUINTA SESIÓN APLICADA: EVIDENCIAS DE LOS JUEGOS PREDEPORTIVOS



Estudiantes del 5° grado de educación secundaria ejecutan el juego **'roba balones'**, donde cada estudiante tendrá que agrupar 3 balones en el aro para hacer ganar a su equipo. Para ello, tendrá que tomar los balones de los otros equipos ubicados en sus aros correspondientes. De esta manera, se trabaja el desplazamiento, la orientación espacial y el lanzamiento.

SEXTA SESIÓN APLICADA: EVIDENCIAS DE LOS JUEGOS PREDEPORTIVOS



Se evidencia a los estudiantes del 5° grado de educación secundaria, realizando el juego **'pisa globos'**, el compañero que no lleva atado el globo en el tobillo, tendrá que reventar con el pie libre los globos de los otros estudiantes y evitar que revienten el globo de su pareja. De esta manera, se mejora los aspectos motrices como manipulación de objetos y postura y desplazamiento.