

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA CHIMBOTE**



PROGRAMA DE ESTUDIO EDUCACIÓN FÍSICA

**Actividades lúdicas y la coordinación motriz en
estudiantes de secundaria de la Institución Educativa
89004, Chimbote, 2023.**

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

AUTORES

Callan Lazaro Felix Aldair
Salvador Espinoza Jhefferson Sthefano
Laredo Ñiquen Sergio Eduardo
López Ponce Javier Inocente

ASESOR

Valera Rodríguez Santos Valentín

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Teoría y métodos educativos

SUB LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Estrategias lúdicas

Nuevo Chimbote – Perú

2024

DEDICATORIA

A Dios, por brindarnos salud y sabiduría para lograr nuestros objetivos.

A nuestra familia por la motivación, apoyo y formación para ser un persona y futuro docente con valores y principios.

los investigadores

AGRADECIMIENTO

A los docentes de la Escuela Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, que fueron parte de nuestra formación profesional, por compartirnos transparentemente sus conocimientos y experiencias.

A nuestro asesor Mg. Santos Valentín Valera Rodríguez, por corregirnos, orientarnos y transmitirnos sus conocimientos para poder lograr nuestras metas.

Los investigadores

ÍNDICE TEMÁTICO

Carátula.....	I
Dedicatoria.....	II
Agradecimiento.....	III
Índice temático.....	IV
Indice de anexos.....	V
Índice de tablas y gráficos	VI
Resumen.....	VII
Abstract.....	VIII
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	9
1.1. Descripción y formulación del problema.....	9
1.2. Objetivos de la investigación	11
1.3. Justificación de estudios.....	11
2. MARCO TEÓRICO.....	13
2.1. Marco referencial.....	13
2.2. Bases teóricas científicas.....	19
2.3. Marco conceptual.....	23
3. METODOLOGÍA.....	29
3.1. Tipo de investigación.....	29
3.2. Diseño de investigación.....	29
3.3. Hipótesis.....	29
3.4. Variables de estudio.....	30
3.5. Población, muestra y muestreo.....	30
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	31

3.7.	Procedimientos para la validación y confiabilidad de instrumentos.....	32
3.8.	Técnicas estadísticas para el procesamiento de datos y prueba de hipótesis.....	33
3.9.	Aspectos éticos.....	34
4.	RESULTADOS OBTENIDOS.....	35
4.1.	Presentación de resultados.....	35
4.2.	Comprobación de hipótesis.....	42
5.	DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	47
6.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	50
6.1.	Conclusiones.....	40
6.2.	Recomendaciones.....	51
	REFERENCIAS.....	52
	ANEXOS.....	48
	Anexo N° 1. Matriz de consistencia lógica.....	60
	Anexo N° 2. Matriz del instrumento(s)	61
	Anexo N° 3. Instrumentos de recolección de datos.....	62
	Anexo N° 4. Ficha técnica del instrumento.....	64
	Anexo N° 5. Constancia de validación de los expertos.....	66
	Anexo N° 6. Resultados de confiabilidad (prueba piloto).....	69
	Anexo N° 7. Base de datos (De acuerdo a las variables y sus dimensiones).....	70
	Anexo N° 8. Constancia emitida por la institución donde se ejecutó la investigación.....	72
	Anexo N° 9. Declaración jurada de autenticidad.....	73
	Anexo N° 10. Sesiones aplicadas durante la investigación.....	74

INDICE DE TABLAS GRAFICOS

Tabla 1 y figura 1: Resultados en la dimensión coordinación viso motriz.....	35
Tabla 2: Estadísticos descriptivos de la dimensión coordinación viso motriz	36
Tabla 3 y figura 2: Resultados de la dimensión coordinación óculo manual	37
Tabla 4: Estadísticos descriptivos de la dimensión coordinación óculo manual	38
Tabla 5 y figura 3: Resultados de la dimensión coordinación óculo podal	39
Tabla 6: Estadísticos descriptivos de la dimensión coordinación óculo podal	40
Tabla 7 y figura 4: Resultados de la variable dependiente: coordinación motriz	41
Tabla 8: Estadísticos para la prueba de normalidad de la hipótesis específica 1.....	43
Tabla 9: Estadísticos para la prueba de normalidad de la hipótesis específica 2.....	44
Tabla 10: Estadísticos para la prueba de normalidad de la hipótesis específica 3.....	45
Tabla 11: Estadísticos para la prueba de normalidad de la hipótesis general.....	46

RESUMEN

El presente estudio ha tenido el objetivo de determinar si las actividades lúdicas influyen en la coordinación motriz de los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 89004 Manuel Gonzales Prada, Chimbote, 2023. La investigación tiene un enfoque cuantitativo de tipo Experimental – Aplicada con un diseño Pre experimental con Pre test – Post test con un solo grupo, donde la población estuvo conformada por todos los estudiantes del nivel secundario y la muestra lo conformaron 112 estudiantes. La técnica empleada fue la observación con el instrumento denominado ficha de observación validada mediante juicios de expertos, calificados como excelente, donde cada ítem tenía su relevancia y claridad; para el procesamiento de datos se empleó el programa Excel. Los resultados indican que las actividades lúdicas han logrado mejorar la coordinación viso motriz, coordinación óculo manual y la coordinación óculo podal; de ellos se concluyó que las actividades lúdicas si influyen para mejorar la coordinación motriz de los estudiantes.

PALABRAS CLAVES: actividades lúdicas, influyen, coordinación motriz, diseño pre experimental, coordinación viso motriz, coordinación óculo manual, coordinación óculo podal.

ABSTRACT

The present study has had the objective of determining whether recreational activities influence the motor coordination of high school students of the Educational Institution 89004 Manuel Gonzales Prada, Chimbote, 2023. The research has a quantitative approach of Experimental - Applied type with a design Pre experimental with Pre test – Post test with a single group, where the population was made up of all secondary school students and the sample was made up of 112 students. The technique used was observation with the instrument called observation sheet validated through expert judgments, rated as excellent, where each item had its relevance and clarity; The Excel program was used for data processing. The results indicate that recreational activities have managed to improve visual-motor coordination, hand-eye coordination, and foot-eye coordination; From them it was concluded that recreational activities do influence to improve the motor coordination of students.

KEYWORDS: recreational activities, influence, motor coordination, pre-experimental design, visual-motor coordination, hand-eye coordination, foot-eye coordination.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción y formulación del problema

La educación física es esencial para que los niños y jóvenes aprendan competencias para la vida y se sientan comprometidos con la práctica deportiva dado a que fomenta el desarrollo de habilidades motrices, complementándose con las prácticas lúdicas, establecidas y recomendadas por expertos como recursos para incrementar el interés por el deporte.

En el transcurso de los años, se han realizado diagnósticos con el objetivo de capacitar a los docentes para ser piezas importantes en la formación y desarrollo del estudiante, permitiendo así se propicie mayor interacción y se tome de manera relevante el aspecto psicomotriz de los niños y jóvenes, tales así que para que exista una coordinación motriz bien definida se debe tomar como prioritario la aplicación de los juegos para que la posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio permitan mejorar la marcha, la postura y evitar deformaciones óseas entre otras.

Aunque, de acuerdo con la Constitución de Colombia analizada por Ramos (2018), donde se menciona, todos los nacidos en este país, sin discriminación por edad, sexo o raza, tienen derecho a la práctica de diversas actividades que promuevan el desarrollo sano del ser humano y una mejora en la calidad de vida, ya sea mediante la intervención estatal directa o a través de las instituciones educativas (Ramos, 2018), en general, se presentan dificultades para entender y aplicar las capacidades coordinativas en actividades recreativas o en la clase de educación física (Caminero, 2006).

Por otro lado, un elemento requerido para potenciar las capacidades coordinativas es la lúdica, como parte de los programas recreativos, que se constituye en uno de los factores que motiva a los niños y jóvenes que favorecen la realización de clases divertidas. Al respecto, de lo que indica Sánchez (2015), la actividad lúdica es necesaria para el crecimiento personal, que lleva a la búsqueda del sentido de la vida, la fantasía, la creatividad y la libertad.

En el Perú se puede apreciar que los estudiantes están enfocados en los aparatos tecnológicos, la mayoría de niños y jóvenes visualizando programas televisivos y otros de ellos enfocados en videojuegos, todo ello conlleva al desinterés por participar en

actividades deportivas y como consecuencia sus acciones coordinativas son de bajo nivel y no correspondiente a su edad.

Contreras (2020). "Aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de la coordinación motriz, en los estudiantes del Tercer grado de secundaria del colegio de alto rendimiento Chalhuanca - Apurímac, 2019". Da a conocer que los estudiantes del nivel secundario necesitan herramientas nuevas que les permita desenvolverse efectivamente en escenarios prácticos del desarrollo de la coordinación motriz a través de actividades lúdicas y, por tanto, se pueda visualizar el compartir de experiencias significativas, avances, logros, debatir dificultades y buscar soluciones que agilicen y faciliten el adecuado manejo de las actividades programadas.

En la región Áncash, se observa que son pocos los docentes que cumplen el proceso de enseñanza adecuadamente, aquellos que son minuciosos en las deficiencias que presentan los estudiantes en cada sesión de clase y son atentos para corregir sus errores, no obstante, otros docentes solo ejecutan un calentamiento y actividades no planificadas; como consecuencia no despiertan el interés por la educación física y no exponen sus habilidades motrices de los estudiantes. Como manifiesta Gutiérrez, M. y Pilsa, C. (2006). Actitudes de los estudiantes hacia la educación física y sus profesores. Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte. Según los estudiantes, las características principales de sus profesores deberían ser la simpatía y el carácter agradable, la competencia profesional, y la capacidad de comprender y ayudar a los estudiantes, una buena condición física, la capacidad de hacer las clases interesantes y divertidas, la tolerancia y flexibilidad en la programación y la creatividad e innovación, remarcando, además, que los profesores deberían participar en las demostraciones de las actividades y ejercicios que proponen a los estudiantes.

El puerto de Chimbote no es ajeno a esta realidad, hemos observado en el transcurrir de nuestras prácticas pre-profesionales del programa de estudios de educación física, que los docentes no corrigen a los estudiantes en las actividades mal realizadas, solo se basan en un calentamiento previo, la actividad principal de la sesión y finalizan con la práctica de algún deporte.

En muchos casos al ejecutar nuestras prácticas pre-profesionales los estudiantes no tienen coordinación cuando se les indica realizar ejercicios en los conos, aros, platillos o escalera de agilidad, su coordinación motriz es baja cuando para su edad estos ejercicios

deben ser manejables. Asimismo, es anecdótico manifestar que los estudiantes en la Institución Educativa de nivel secundario no coordinan sus movimientos, pero como buen desempeño de docente no podemos pasar a otro tema sin corregir estos errores que observamos.

Es por ello, que ante esta problemática se consideró proponer actividades lúdicas para mejorar la coordinación en estudiantes de secundaria de la Institución educativa 89004, Chimbote.

Ubicándonos en el contexto de la investigación, nos propusimos dar respuesta a la interrogante como un problema general: ¿En cuánto mejorarán su coordinación motriz los estudiantes de secundaria de la Institución educativa 89004, Chimbote si se aplican actividades lúdicas?

1.2. Objetivos de la investigación

Para llegar a la meta propuesta de la investigación, formulamos el siguiente objetivo general: Evaluar en cuánto influye las actividades lúdicas en la coordinación motriz de los estudiantes de secundaria de la Institución educativa N° 89004, Chimbote. Para lograr el objetivo descrito nos planteamos los objetivos específicos siguientes: *i*) Comprobar en cuánto influye las actividades lúdicas en la coordinación viso motriz de los estudiantes de secundaria de la Institución educativa 89004, Chimbote, mediante la aplicación de actividades lúdicas; *ii*) Verificar en cuánto influye las actividades lúdicas en la coordinación óculo manual de los estudiantes de secundaria de la Institución educativa 89004, Chimbote, mediante la aplicación de actividades lúdicas y *iii*) Constatar en cuánto influye las actividades lúdicas en la coordinación óculo podal de los estudiantes de secundaria de la Institución educativa 89004, Chimbote, mediante la aplicación de actividades lúdicas.

1.3. Justificación del estudio

La investigación a través de la aplicación de actividades lúdicas, busca determinar en cuanto mejoran su coordinación motriz haciendo uso de actividades lúdicas en los estudiantes del de secundaria de la Institución educativa 89004, Chimbote.

Desde la justificación teórica, se consideró acciones de análisis de diversa bibliografía y páginas web que nos permitió obtener el conocimiento teórico referente a la

coordinación motriz y sobre las actividades lúdicas que se empleó para diagnosticar en el estudiante su mejoría ; siguiendo esa línea se realizaron aportes tales como refiere Lorenzo, F. (2006), que la coordinación motriz es el conjunto de capacidades que organizan y regulan de forma precisa todos los procesos parciales de un acto motor en función de un objetivo motor pre establecido.

Desde el aspecto práctico, la propuesta de actividades lúdicas buscó fortalecer el desarrollo de su coordinación motriz; para ello frente a la problemática evidente, se realizó innovadoras actividades lúdicas que fortalecieron y mejoraron esta situación en los estudiantes de secundaria; de la misma manera referido al aspecto práctico este sea de gran aporte y utilidad para los docentes.

En lo que refiere al aspecto metodológico, en el desarrollo de la presente investigación se empleó un instrumento que hace referencia a la ficha de observación para detectar el nivel de coordinación viso motriz, coordinación óculo manual y óculo pedal

Asimismo, la investigación se considera un aporte educativo que tiene como sustento la filosofía institucional de la EESPP Chimbote, ya que cada uno de las acciones realizadas como parte de su ejecución se orientaron a beneficiar a los estudiantes, tales como: Vocación de servicio, donde se ve reflejado el compromiso de cada docente con la educación. Tarea de Humanización, cada docente busca que sus estudiantes se formen con valores éticos. Proceso de continuo cambio, cada docente se capacita continuamente para mejorar y dar una buena educación a los estudiantes.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Marco referencial

López y Lozano (2021), en su investigación titulada “Programa de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en infantes” destaca un plan con un sinfín de actividades lúdicas que proporcionan a los estudiantes un mejor desarrollo en el ámbito educativo. De acuerdo a los resultados obtenidos por las encuestas, los docentes, deberán tener conocimiento más amplio sobre la motricidad gruesa, es muy esencial para el desarrollo motor de los estudiantes. Podemos finalizar que el trabajo ha sido fructífero, ya que se logró que los niños mejoren su motricidad gruesa al realizar las actividades que contiene la guía.

Cortés (2020), en su tesis titulada “Estrategias para la mejora de coordinación general y viso-motriz en población infantil”, tiene como objetivo mejorar el esquema corporal, cognitivo y social en esta etapa, para ello se requiere de intervenciones lúdicas direccionadas de forma efectiva y precisa. Por esta razón el juego es un medio apropiado que lidia con el buen desarrollo de las capacidades en los niños y niñas, además, es estimulante adecuado para elaborar en estos sujetos de forma divertida acciones motrices que le ayudarán en su corporalidad y a desenvolverse en situaciones futuras que requieran un grado de complejidad en su ejecutar motriz.

Así como lo pone de manifiesto Pérez & Rosas (2019), al señalar que cualquier juego se puede adaptar a un objetivo determinado por eso es muy importante saber elegir bien cuál de ellos utilizar o plantear para que el estudiante no tienda a abandonar mucho menos perder énfasis e interés sino desarrollarlo de forma correcta. Para ello el docente debe ejecutar actividades afines a las edades de tal modo se debe ser minucioso al momento de ejecutar alguna actividad lúdica.

En el mismo contexto Rigoli (2020), señalan que la mala coordinación motora hace que la participación en deportes y juegos que involucre desplazamientos manipulación sea considerablemente complicada, y expone al niño a la vergüenza y ridículo, ante lo señalado el niño y adolescente tiende alejarse del deporte para no ser expuesto o señalado por sus compañeros, lo que ocasionaría un paso al sedentarismo que cada día se incrementa.

De manera semejante, Cenizo-Benjumea (2018), considera a la coordinación motriz como el conjunto de capacidades que se desarrollan en base a un proceso organizado y regulado con el fin de cumplir un movimiento adecuado preestablecido también podemos agregar que el aprendizaje motor se fundamenta en los primeros años de vida en el que va desarrollando nuevas habilidades motrices las cuales serán beneficiosas en el futuro para garantizar un buen dominio corporal.

Vázquez y Cobos (2018), en su investigación menciona como propósito el reconocer cuán importante es la actividad lúdica, con el fin de mejorar la educación en el nivel inicial; su visión fue la investigación documental, fundamentada en revisar la bibliografía de diversas investigaciones pasadas, con respecto al uso de las estrategias de juego en la enseñanza de los estudiantes. Una de las conclusiones a la que se llegó, que las actividades de juego favorecen de manera vigorosa en mejorar la conducta de los estudiantes, para así fortificar las relaciones sociales y obtener una armonía en el entorno. Es por eso por lo que queda justificado que el juego es sumamente importante para todos los docentes en la formación del estudiante, ya que permite que el aprendizaje sea motivador y divertido para así fortalecer el interés de los niños.

Ruiz (2021), en su investigación titulada “Aplicación del programa actividades lúdicas para habilidades sociales en estudiantes de la IEI N° 430 San José de Berseba, distrito de Ramón Castilla, Loreto, 2021”, deduce que los programas de actividades lúdicas es una herramienta de gran utilidad, por el motivo de esta pandemia covid-19, la educación ha seguido de forma virtual para todas las instituciones, permitiendo desarrollar las habilidades sociales para facilitar el proceso de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes.

Nieto (2021), en su investigación titulada “Juegos para la iniciación en el desarrollo de la coordinación óculo-manual en estudiantes del primer grado “D” de la I.E. Javier Heraud N° 31593 - el Tambo” deduce que dicha relación que se da entre los juegos de iniciación y la coordinación óculo-manual es totalmente practica con respecto a lo requerido y planificado a un inicio, aportando muchas facilidades para el aprendizaje significativo de los estudiantes del primer grado “D” de la I.E. Javier Heraud N° 31593-El Tambo, la coordinación óculo manual es significativa y satisfactoria ya que ellos aprenden jugando y expresando sus emociones.

Huayta (2021), con su tesis titulada “Juegos como estrategia para el desarrollo de la coordinación óculo manual de los niños de 4 años del nivel inicial de la institución educativa

particular Bethel del Agustino Lima - Perú- 2019” induce que después de la aplicación de las estrategias del juego de acuerdo a lo hallado en los resultados del pre y post test se comprueban que existió una diferencia significativa, en vista de esto los estudiantes corrigieron sus destrezas con las manos después de haber aplicado las estrategias perceptivas motrices.

Arteaga (2020), en su tesis titulada “Juegos infantiles y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la urbanización Nicolás Garatea del distrito de Nuevo Chimbote – 2020”, menciona que se evidenció la relación entre los juegos infantiles y la motricidad gruesa en niños de 4 años. Lo más importante, de la aplicación de la investigación fue que se obtuvo una relación positiva moderada, esto muestra que existe una relación entre ambas variables; considerándose como lo más importante el desarrollo de las habilidades de los juegos infantiles y la motricidad gruesa.

Buenaño (2023) en su artículo de investigación titulada “Relación entre las actividades lúdicas y la coordinación motriz en estudiantes de básica elemental” tiene como objetivo determinar la relación entre las actividades lúdicas y la coordinación motriz en estudiantes de Educación General Básica (EGB), en el subnivel elemental. El proceso metodológico seleccionado se basó en una revisión sistemática de los últimos seis años de artículos e investigaciones. Los resultados obtenidos permitieron determinar que las actividades lúdicas tienen un impacto significativo en la coordinación motriz, destacando la importancia de estas actividades en el fortalecimiento de las habilidades coordinativas durante el crecimiento y desarrollo de los estudiantes, optimizando su capacidad física en la edad escolar. Además, el desarrollo coordinativo está estrechamente vinculado con la práctica de la actividad física y las actividades lúdicas.

Muzón y Jarrín (2021), en su tesis titulada "Las actividades lúdicas y la coordinación motriz en las clases de educación física", tienen como objetivo determinar la eficacia de las actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz en las clases de educación física. Esta investigación emplea un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo y de corte transversal. La muestra utilizada corresponde a docentes pertenecientes a la primera, segunda y tercera cohorte de la maestría en Educación Física y Entrenamiento Deportivo de la Universidad Católica de Cuenca, sede Azogues. Para la recolección de información, se utilizó la técnica de encuesta y como instrumento un cuestionario validado por expertos académicos. Los resultados muestran que el 68,75% de los docentes afirma que las actividades lúdicas

mejoran la coordinación motriz. En conclusión, las actividades lúdicas son herramientas necesarias para los docentes de educación física, ya través de un programa, se puede mejorar la coordinación motriz de los estudiantes

García (2023), en su investigación titulada "Actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz en la educación primaria", tiene como objetivo evaluar principal la coordinación motriz de los estudiantes de 3ro A del "Centro Educativo Emilio Prud Homme", Santiago de los Caballeros, como una forma de observar el impacto de las actividades lúdicas en el fomento del aprendizaje y la integración dentro del proceso formativo. La investigación se enmarcó dentro del paradigma cualitativo y utilizó un enfoque etnográfico debido a las características de convivencia del grupo seleccionado. La coordinación motriz se describe como un proceso evolutivo complejo de adquisición progresiva, que no solo implica la ejecución motriz coordinada, sino también el procesamiento y codificación de conocimientos. La edad óptima para desarrollar esta habilidad se encuentra entre los 6 y 11 años, correspondiente a la educación primaria. Los resultados destacaron descoordinación al realizar saltos con ambos pies y tropiezos frecuentes en saltos longitudinales, mostrando una falta de orientación. En conclusión, la coordinación la coordinación motriz fue valorada de forma importante y pertinente.

Vera et al. (2024), en su tesis titulada "Actividades lúdicas basadas en los estilos de aprendizaje para mejorar la coordinación motriz en estudiantes", propone un enfoque basado en los estilos de aprendizaje para abordar las dificultades de coordinación motriz. La investigación presenta actividades específicas adaptadas a los estilos de aprendizaje visual, auditivo y kinestésico, y plantea la interrogante: ¿Cómo influyen las actividades lúdicas en los estilos de aprendizaje para mejorar la coordinación motriz de los estudiantes? El objetivo fue determinar varias actividades lúdicas basadas en estos estilos para tratar problemas de coordinación. El estudio se desarrolló dentro de un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo. Se utilizó como técnica una encuesta, aplicada mediante un instrumento digital en Google Forms para identificar los estilos de aprendizaje de los estudiantes. Los resultados mostraron que un gran porcentaje de estudiantes presentaba problemas de aprendizaje y coordinación motriz, lo cual afectaba su desarrollo psicomotor. Concluyendo que las actividades lúdicas basadas en los estilos de aprendizaje son un complemento necesario para mejorar las habilidades físicas y recreativas.

Mayorga y Acurio (2024), en su investigación titulada "Actividades lúdicas con balón en la coordinación motriz en estudiantes de Educación General Básica Media", se plantearon como objetivo principal determinar la incidencia de la aplicación de actividades lúdicas con balón en la coordinación motriz de estudiantes. El estudio se basó en un enfoque cuali-cuantitativo, con un diseño cuasi experimental y un alcance explicativo, lo que permitió evidenciar un nivel de mejora en la coordinación motriz, las actividades lúdicas con balón tienen una incidencia positiva en la coordinación motriz ya que tienen una incidencia positiva en la coordinación motriz ya que permiten desarrollar habilidades motoras esenciales como la coordinación ojo-mano y ojo-pie, el equilibrio y el control corporal. A través de juegos que implican el uso del balón, los estudiantes mejoran su capacidad para realizar movimientos precisos y sincronizados, fomentando el desarrollo de su destreza física.

Burbano et al. (2021), en su tesis titulada "Influencia de un programa de juegos pueriles sobre la coordinación motriz en estudiantes de educación básica", destacan la importancia del desarrollo de la coordinación motriz en escolares de entre siete y ocho años, una etapa de continuo crecimiento físico. Los autores plantean que el maestro de educación física desempeña un rol clave para potencializar este desarrollo, y mediante programas de intervención específicos, como los juegos pueriles, se pueden mejorar las competencias físicas, sociales y académicas de los estudiantes. El estudio se enfocó en evaluar la incidencia de un programa de juegos pueriles en la coordinación motriz de 96 estudiantes de grado segundo de un colegio colombiano. Con un enfoque cuantitativo y un diseño experimental, la investigación aplicó el test de Capón a dos grupos (experimental y control), y los datos fueron procesados mediante el software Geogebra. Los resultados del pre-test evidenciaron bajos niveles de coordinación motriz, mientras que los resultados del post-test, tras la implementación del programa, reflejaron mejoras significativas en la coordinación motriz del grupo experimental. En conclusión, este programa de intervención no solo mejora la coordinación motriz, sino que también aporta información valiosa para la formulación de futuros programas educativos destinados a potenciar las habilidades motoras de los estudiantes.

En la investigación de Hayman et al. (2023), titulado "Juegos recreativos para el desarrollo de la coordinación motriz en estudiantes de educación física", se destaca la relevancia de los juegos recreativos como herramienta fundamental en el desarrollo de las capacidades físicas dentro del ámbito educativo, específicamente en la mejora de las

habilidades coordinativas y condicionales de los estudiantes. Este estudio, realizado en la Unidad Educativa Fiscal “Olmedo” de Portoviejo, Ecuador, se centró en el segundo subnivel de la Educación General Básica Elemental y abarcó a 21 niños de entre 6 y 7 años, utilizando el test 3JS para medir la coordinación motriz. en dos momentos: diagnóstico inicial y valoración posterior. Los resultados evidenciaron una mejora significativa en la coordinación motriz tras la implementación de un plan de juegos recreativos de 12 semanas, con un enfoque mixto (cualitativo-cuantitativo) y diseño descriptivo experimental, que incluyó 36 sesiones de trabajo. Esta investigación confirma la efectividad de los juegos recreativos como un método adecuado para el desarrollo motriz en estudiantes jóvenes.

A nivel latinoamericano en Cuba según Mejía (2020) da a exponer el siguiente tema de investigación “Fundamentación teórica del aprendizaje de la coordinación motriz” La coordinación motriz en su estilo revisión bibliográfica sistemática fomenta la adquisición tengo el coordinación o actriz como un producto que forma parte del aprendizaje de vida de diferentes componentes que ayudan a regular y direccionan la acción motriz mediante un método teórico que es analítico - sintético, deductivo – inductivo, se llega a la conclusión que la adquisición de la coordinación motriz es producto de conexiones internas neuronales mediante la cual permite el procesamiento de información y enviar una respuesta del gesto motor para lograr su ejecución es decir que la coordinación motriz se aprende en edades tempranas.

Mientras tanto en Ecuador se plantea el siguiente tema según Posso et al., (2022), plantea una investigación con el siguiente tema “Análisis de la influencia de un programa estructurado de educación física sobre la coordinación motriz y autoestima en niños de 6 y 7 años” El presente trabajo analiza la influencia de un esquema estructurado en el área de educación física acerca de la coordinación motriz y la relación directa con la autoestima con niños de 6 y 7 años aplicando un enfoque metodológico, esta investigación es de carácter exploratorio, descriptivo y correlacionar. Su estilo de revisión bibliográfica se recopiló información acerca dile análisis empleado por la relación que hiciste entre la coordinación motriz y la autoestima.

Sandoval y Guerrero (2024) con su investigación titulada “ El uso de actividades lúdicas como herramienta para potenciar la coordinación motriz en estudiantes de 4º de primaria” abordan el desafío del cambio en los planes y programas educativos, destacando la transición del plan del 2017 al 2022. Esta transición representó un reto significativo en la

gestión de aprendizajes, la comprensión de nuevos propósitos y métodos de planificación. La muestra titular Yudith y el maestro Aarón jugaron un papel fundamental en la comprensión y dominio del nuevo plan, facilitando la adquisición de conocimientos y habilidades necesarias para su implementación con los estudiantes. Además, se enfocaron en estimular a los estudiantes del 4°C para mejorar la coordinación y enfrentar desafíos cotidianos, promoviendo un ambiente de aprendizaje inclusivo y propiciando el desarrollo de los estudiantes. La investigación proporcionó beneficios como la adaptación a cambios educativos, fortalecimiento de habilidades docentes, comprensión de nuevos propósitos educativos, fomento de la coordinación en estudiantes, creación de un ambiente inclusivo, y el incremento de conocimientos y habilidades de los estudiantes.

2.2. Bases teóricas científicas

Atendiendo a la variable independiente relacionada con las actividades lúdicas, Ortega, R (1990), lo define como una actividad natural, espontánea, placentera de los niños, que conduce a la comprensión del mundo, a través del contacto físico con las cosas, obtención de confianza y seguridad a través del contacto con los demás, practicando la imaginación, respetando las normas y movilizándolo libremente cuerpo y alma en sus actividades diarias. De igual manera el mencionado autor concreta que la lúdica es una actividad original, franca y placentera de los niños, transportando a la comprensión del mundo, mediante del contacto físico con las cosas, obteniendo confianza y seguridad a través de la relación con los demás. Asimismo, Bühler (2010), nos dice que las actividades lúdicas son definidas como actividades dotadas de placer funcional, en las cuales los niños juegan porque son esencialmente activos y porque sus actos se desenvuelven de acuerdo con el grado de su desarrollo físico y mental. Siguiendo con la definición de actividades lúdicas, Bühler (2010), afirma que son determinadas como actividades dadas de placer funcional, en las cuales los niños juegan porque son fundamentalmente activos y porque sus acciones se desenvuelven de acuerdo con el grado de su desarrollo físico y mental.

Continuando con las actividades lúdicas, trataremos sobre su fases, las mismas que comprenden tres fases según Carrasco y Teccsi (2011), consideradas como aporte para aplicar un programa determinado con fines educativos: Fase de introducción, que comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos; fase del desarrollo, donde se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo

establecido por las reglas del juego y finalmente tenemos la fase de culminación, donde el juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando “logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades”.

De la misma manera, Gómez y López (2018), manifiesta que la lúdica se ha empleado en el desarrollo de la educación como una herramienta de aprendizaje significativo en el educando, éste alcanzara a través de la implementación del diseño lúdico competencias para el trabajo en equipo, la planeación y ejecución de planes para alcanzar objetivos propuestos. El estudiante al combinar la acción con el conocimiento fortifica su capacidad de análisis y de confianza donde es encaminado a enfrentarse con apropiación y autonomía de las posibles situaciones reales presentadas en un futuro. Mientras tanto, la lúdica se refiere al juego, diversión, expresión sentimiento, emoción, comunicación y si nos adentramos en la pedagogía de la lúdica la tomaremos como una herramienta creadora que es utilizada por los docentes para el aprendizaje.

Al respecto, Papalia, Wendkos, Duskin citados por Bayas, Chicaiza y Ponce (2017), afirman: el juego es importante para el desarrollo sano del cuerpo y cerebro, aprueba que los niños participen en el mundo que les rodea, que usen su imaginación, descubran maneras flexibles de utilizar los objetos y de resolver problemas y que se preparen para los roles de adulto. Por medio de estas actividades los niños estimulan los sentidos, ejercitan sus músculos, coordina vista con movimiento, gana dominio de su cuerpo, toma decisiones y adquiere nuevas habilidades.

Prosiguiendo con las actividades lúdicas, trataremos sus **tipos o clases**, Bermejo y Blázquez (2016), afirman que existe una variedad de juegos que se pueden emplear en la escuela, de los cuales la lista es la siguiente: el juego educativo, los competitivos y cooperativos, el cesto de los tesoros, heurísticos, psicomotores, tradicionales, multiculturales y los empleados con el uso de las tecnologías. Por otro lado, Silva (2004), desde una perspectiva progresiva, propone otros tipos de juegos como el de reglas, de construcción, los didácticos, musicales, literarios, físico corporales y gráficos plásticos. Asimismo, Cerda, Pérez y Jimeno (2004), sostienen que existen dos tipos de juegos, los cooperativos y no cooperativos. En el primero, las decisiones se toman en equipo, mientras que, en el segundo, es de manera individual. Además, los juegos no cooperativos se subdividen en juegos estáticos o dinámicos y juegos con o sin información completa. De

otro lado, (Minedu 2009) propone cuatro tipos de juegos: **el juego motor** que está muy ligado al movimiento del cuerpo, el ejercicio; el juego social caracterizado por la interacción social, es decir la participación con sus amigos más cercanos, **el juego cognitivo**, tiene que ver con la capacidad intelectual, la inteligencia y, por último, **el juego simbólico**, el cual consiste en la capacidad del niño para imaginarse y transformarlos a mundos imaginarios.

Asimismo, los beneficios de las actividades lúdicas según Sánchez (2016) apunta que por un lado, los juegos en sí tienen una motivación inherente, el deseo de obtener los mejores resultados y la competitividad que generan. Por otro lado, Córdoba, Lara y García (2017) creen que las expresiones lúdicas, especialmente el juego, están diseñadas para permitir que los niños den un significado significativo al mundo natural y social que los rodea. Con todo, la experiencia de implementar conocimientos en el aula a través de actividades lúdicas es estimulante y muy atractiva para los niños.

Continuando con las actividades lúdicas, hablaremos de la **importancia**, González (2017), manifiesta que, la actividad lúdica favorece la capacidad visual, táctil y auditiva; aligeran la noción espacio temporal; movimientos ligeros y coordinados del cuerpo. Asimismo, los juegos aceleran el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación. Así también, Silva (2004), señala que, el juego es un medio muy importante ya que permite intercambiar ideas, opiniones, sentimientos, necesidades e intereses favoreciendo una comunicación y socialización. A lo antes expuesto, Yanqui, Espinoza y Torres (2017), manifiestan que el juego es una actividad fundamental que ayuda a desplegar una dosis de diversión y disfrute que cualquier ser humano requiere para una estadía placentera en el mundo a veces tan complejo

Atendiendo a la variable coordinación motriz, Robles (2018), lo conceptúa como el “conjunto de capacidades que organizan y regulan de forma precisa todos los procesos parciales de un acto motor en función de un objetivo preestablecido”. Por lo consiguiente, Robles (2018), destaca “la coordinación está conformada por capacidad de equilibrio, capacidad de ritmo, capacidad de orientación espacio-temporal, capacidad de reacción motora, capacidad de diferenciación kinestésica, capacidad de adaptación y transformación y capacidad de combinación - de acoplamiento de los movimientos.

Al respecto, Petrone (2006), manifiesta que desde temprana edad se construye esquemas mentales, como consecuencia de la experiencia con el medio circundante y de esta manera se forman patrones a la coordinación motriz, pues bien es sabido, los movimientos dependen de los estímulos que devienen de los centros vestibulares centrales.

Por su parte, Panez (citado por Robles, (2012), precisa el desarrollo motriz como “la maduración de las estructuras neuronales, los huesos, los músculos y los cambios de las proporciones corporales. El aprendizaje es también un factor de importancia, pero cuando se ajusta a la maduración”. En este contexto, se entiende que el desarrollo del control del cuerpo guarda una estrecha relación con el desarrollo de las áreas motoras cerebrales (función que controla los movimientos).

Petrone (2006), menciona al respecto “Las capacidades coordinativas dependen de los procesos sensomotores que se aplican conscientemente en dirección de una acción motriz con una finalidad determinada. Se agrupan por sus características de regulación y dirección de los movimientos, o sea por los procesos informativos”. Siguiendo con la definición de las capacidades coordinativas, es una condición dominante y necesaria para los logros motrices, siendo entrenada desde la realización de una determinada actividad lúdica. En este sentido, el entrenamiento será productivo si se determina el para qué de cada actividad seleccionada, en virtud que, para el docente y el estudiante, el control y el autocontrol consciente de cómo las ejecuta, exige la precisión técnica necesaria para sus propósitos específicos.

Orellana & Ochoa, (2012), aclaran que los niños desde sus primeros años anunciaban que a través del movimiento su relación entre cuerpo y mente, deduciendo que el movimiento humano se da como reacción de su pensamiento, la motricidad hace relación a la capacidad que tienen las personas para dominar sus pensamientos y su movimiento corporal. Castañer & Camerino, (2006), enunciaron que la motricidad es toda expresión del ser humano a través de su esquema corporal y esta tiene carácter cinésico, simbólico y cognoscitivo.

Como menciona (Cabrera, 2019), la motricidad fina es el tipo de motricidad que permite hacer movimientos pequeños y muy precisos. Se ubica en la tercera unidad funcional del cerebro, donde se interpretan emociones y sentimientos (unidad efectora por excelencia, siendo la unidad de programación, regulación y verificación de la actividad mental) localizada en el lóbulo frontal y en la región pre central. Es compleja y exige la

participación de muchas áreas corticales, hace referencia a la coordinación de las funciones neurológicas, esqueléticas y musculares utilizadas para producir movimientos precisos. Prosiguiendo con la definición de motricidad fina, Cabrera, (2019) manifiesta que la motricidad fina es el tipo de motricidad que facilita hacer movimientos pequeños y muy precisos. Se localiza en la tercera unidad funcional del cerebro, donde se aclaran emociones y sentimientos. Asimismo, Hernández (2017), citando a Fernández (1987), la motricidad fina se basa principalmente en las funciones básicas de nuestro cuerpo tales como la coordinación óculo-manual, que se desenvuelve en dibujar, sostener, recortar, doblar, apilar cerrar y abrir, actividades de nuestra vida diaria, que van madurando a lo largo de la experiencia y de que la vamos desarrollando y potenciando con actividades básicas.

De tal manera Pérez y Palomino (2017), indica que la motricidad gruesa es la capacidad de reducir grupos musculares diferentes de forma autónoma, llevando a cabo movimientos que contienen varios segmentos corporales. Esta coordinación dinámica exige la capacidad de sincronizar los movimientos de diferentes partes del cuerpo.

De tal modo Jiménez; Reina (2020), para los niños todo consiste en jugar y para el método Montessori no hay diferencia entre jugar y trabajar. Todos los niños quieren aprender: tienen una motivación innata para aprender. Aprenden a través del juego, percibiendo con las cosas del mundo que le rodea. Los juegos son espontáneos y se inician en respuesta a las propias insuficiencias de desarrollo. Todos los niños aprenden mediante la participación activa. De tal forma, Huayllani (2018), indica que la motricidad gruesa divide todas las acciones que involucran movimientos de músculos a nivel general, asumiendo una precisa relación efectiva de una conveniente coordinación general. La motricidad gruesa se relaciona a los ejercicios que involucran grupos musculares, es decir con los movimientos que realiza los niños y niñas de todos sus organismos, esto permite que realicen funciones cotidianas, como caminar, correr, saltar, atrapar, lanzar y golpear una pelota.

2.3. Marco conceptual

Asimismo Alcedo & Chacón (2011), manifiesta que la utilización de las actividades lúdicas desarrolla en el estudiante, un cambio cognitivo y promueven el desarrollo de capacidades y valores, esto influye en gran dimensión en su diario vivir. Continuando con la definición de actividades lúdicas, Martínez-González (2019), declara que por medio de las actividades lúdicas los estudiantes son los protagonistas de su aprendizaje puesto que

éste va construyendo conocimientos y desarrollando habilidades lo cual resulta un aprendizaje más agradable y motivador, de tal manera obtendrá un aprendizaje significativo. Es así como Navarro (2015), menciona que el juego es libre, espontáneo y no condicionado por refuerzos o acontecimientos externos en modo que genere esa satisfacción al desarrollarlo.

De tal manera, Munzon & Jarrín (2021), manifiesta que la coordinación motriz usa los movimientos del cuerpo de manera sincronizadas, abordando desde acciones simples hasta actividades complejas. La coordinación motriz se refiere al conjunto de habilidades que se desarrollan a partir de un proceso organizado y controlado, con el propósito de ejecutar movimientos específicos de manera adecuada y predefinida. Además, es importante mencionar que el aprendizaje motor se cimienta en los primeros años de vida, durante los cuales serán beneficiosas en el futuro para garantizar un buen dominio corporal.

En lo coneciente, Hetzer (1992), sintetiza que el juego es tal vez la mejor base para una etapa adulta sana, exitosa y plena. Fortaleciendo la idea, Bruner J. (1984: 219) manifiesta que “El juego no es sólo juego infantil, jugar para el niño y para el adulto, es una forma de utilizar la mente e incluso mejor, es una actitud sobre cómo utilizar la mente. Es un marco en el que se pone a prueba las cosas, un invernadero en el que se puede combi/znar, lenguaje y fantasía”. De tal modo Mori (2011), refiere que el juego constituye la forma más espontánea y auténtica de la actividad infantil. Su función preponderante es proporcionar al niño estímulos de diverso orden para su desarrollo físico y su madurez emocional y social. En cuanto a su desarrollo físico el juego contribuye que el niño tome conciencia de sus habilidades y capacidades frente a sí mismo y a su mundo circundante.

De tal modo Hernández y Velázquez (2004) y por Castañer y Camerino (1990), declaran que podemos definir la coordinación motriz como: “la capacidad de ordenar y organizar las acciones motrices orientadas hacia un objetivo determinado con precisión, eficacia, economía y armonía, lo que requiere la actividad del sistema nervioso que integra todos los factores motores, sensitivos y sensoriales necesarios para la realización adecuada de movimientos”. De tal manera, Berruezo (2002), puntualiza que la coordinación motriz es: “la posibilidad que tenemos de ejecutar acciones que implican una gama diversa de movimientos en los que intervienen la actividad de determinados segmentos, órganos o grupos musculares y la inhibición de otras partes del cuerpo. Como resultado de esta acción organizada obtenemos gestos y acciones precisas y ajustadas a los objetivos prácticos que

nos proponemos. La coordinación posibilita la independencia e interdependencia de los movimientos segmentarios en la ejecución de una acción previamente representada”.

Asimismo, Aguirre, Del Cisne & Encalada, (2016), manifiestan que, la coordinación viso motriz implica actividades de movimientos controlados, es decir que requieren de mucha precisión, donde se utilizan los procesos óculo manual en forma simultánea (ojo, mano, dedos), como por ejemplo acciones de cortar, pintar, rasgar, pegar, etc. Al realizar estas tareas se está ejercitando el proceso óculo motriz que luego servirá para empezar con el proceso de la escritura de letras y números. Generalmente, los niños con problemas de coordinación viso motriz presentan dificultades en el aprendizaje de la escritura, de tal manera que se les dificulta realizar los movimientos gráficos que le van a permitir al niño la legibilidad en el escrito, teniendo como resultado complicaciones para construir palabras y oraciones. Esto se agrava en los grados de básica media pues las exigencias de escritura y dictado son más complejas. De tal modo, Rodríguez, Yuste, y Yuste (2007), definen ala coordinación viso motriz como la respuesta corporal instantánea y adecuada que sucede luego de la aparición de un objeto en el campo visual, pero para lograr un buen estado visomotriz. Asimismo, Rodríguez et al. (2016, p. 248) formulan que “es preciso tener previamente un esquema corporal adecuado (experiencia subjetiva del propio cuerpo), unido a una adecuada información sensorial aferente y el dominio de dicho esquema motor que permitirán una respuesta motora eficaz”.

De tal manera, Wyczesany (2018), menciona que es muy importante considerar la fatiga visual a la hora de realizar los entrenamientos, así como el estado de ánimo de la persona ya que tiene una incidencia no despreciable en la efectividad de las capacidades visuales. Las funciones visuales forman parte de un sistema que comparte recursos y aunque se estudien por separado por cuestiones de sencillez, no se debe olvidar que son parte de un todo. Este experimento, en el que jugadores de hockey obtuvieron mejores resultados en una tarea sentados que estando de pie, es muestra de esta compartición de recursos.

Asimismo, Gimmon & Schubert (2019), indica que la agudeza visual es la capacidad que nos permite ver con nitidez objetos a diferentes distancias. La estática se mide parado y la dinámica en movimiento. Es muy habitual el uso de los tests de Snellen, donde se debe identificar las letras del panel que tienen diferentes tamaños. Para la agudeza visual

dinámica se utiliza este mismo panel mientras un profesional mueve la cabeza del sujeto de izquierda a derecha con una frecuencia aproximada de unos 2 Hertzios.

Del mismo modo, se debe identificar qué se entiende por direccionalidad. Interpretando por Rodríguez (2018), este autor señala que este concepto puede asociarse a una dirección, tendencia, guía, ruta o meta en la cual se mueve un objeto o individuo, se entiende a la izquierda o derecha, lo que involucra el desarrollo de conceptos acerca de la ubicación o del movimiento de objetos o personas en el ambiente. Finalmente, la relación de la coordinación motriz y el proceso de direccional se manifiesta en la lecto escritura cuando el niño debe identificar los grafemas b, d, 3 p y q; fundamentalmente porque estas para su trazado siguen una direccionalidad específica de izquierda a derecha, y de arriba a abajo. En este sentido esta relación, tendencia, guía hace referencia a la capacidad de manejar las manos en función de lo que percibimos con los ojos.

De esta manera, Morocho (2017), indica que desarrollar la direccionalidad implica para el niño tener el sentido de una estructuración espacial de las cosas y del propio cuerpo, para interpretar las diferencias entre izquierda- derecha, arriba-abajo, delante, atrás y ubicarse exteriormente, dicho así, es imprescindible conocer la dirección de los movimientos que hay que seguir para escribir, así como el orden en que se trazan.

De la misma forma, Mateo, C. (2010), declara que es la adquisición de movimientos precisos y coordinados, lanzar y recoger y desarrollando simultáneamente operaciones, es decir el control voluntario del dominio de movimiento de los brazos y manos obedeciendo la dirección ocular y la Percepción visual. Con relación, Henríquez (2013), concreta que la coordinación manual conducirá al infante al dominio de la mano. Los recursos más afectados, que intervienen de manera directa son: -la mano, la muñeca, el antebrazo, el brazo, va a ser primordial que logra laborar y dominar este gesto más extensamente en el suelo. Asimismo Jose & Jimenez Román (2003) mencionan que La coordinación óculo – manual, ojo – mano o viso manual, se entiende en principio como una relación entre el ojo y la mano, que podemos definir como la capacidad que posee un individuo para utilizar simultáneamente las manos y la vista con objeto de realizar una tarea o actividad.

Asimismo, Guaman, Jiménez, Rojas , Builes, & Cuello (2020), La coordinación ojo-mano, también llamada coordinación óculo-manual o visomanual, se comprende inicialmente como una conexión entre el ojo y la mano. En esencia, se trata de la habilidad que una persona tiene para emplear tanto las manos como la vista 22 al mismo tiempo.

Dicha coordinación implica la función de la capacidad visual con la destreza motora de la mano.

De igual forma, la Real Academia Española (RAE) nos dice que la fuerza es un término derivado del latín *fortia*, y que se describe como la fortaleza, la robustez, el poder y la habilidad para sacar o desplazar de lugar a algo o a alguien que posea peso o que ejerza resistencia. Más adelante, en la misma definición, señala que la fuerza es la capacidad para resistir un empuje o soportar un peso. Uno de los autores atemporales en cuanto a sus metodologías y concepciones del entrenamiento de fuerza es Tudor Bompa. De hecho sus siete leyes del entrenamiento de la fuerza (Bompa y Buzzichelli, 2017) siguen siendo principios esenciales en el entrenamiento de fuerza, no sólo por su aplicabilidad en diferentes prácticas físicas, sino por el cuidado a que remiten desde la integridad física.

En otro estudio realizado por Ramírez-Campillo y cols (2018), investigaron la precisión del índice de fuerza reactiva (RSI) para la optimización de los efectos del entrenamiento pliométrico, donde se compararon dos grupos, uno con la utilización de drops jumps desde alturas fijas de 30cm (FIXED) y otro desde alturas óptimas (OPT) evaluadas a través del rendimiento en una prueba incremental de drop jump y un grupo control (GC).

Estos hallazgos pueden deberse a la elección del tipo de salto incluido en nuestro programa, si bien los ejercicios pliométricos tienen un componente vertical, los ejercicios utilizados se enfocaron en rebotar lo más rápidamente posible y despegar del suelo. Al parecer, hubiera sido necesario incorporar ejercicios pliométricos que requieran de la triple extensión de miembros inferiores para promover ganancias en el rendimiento en los saltos verticales mayores a las que pueden obtenerse sólo realizando drops jumps “bounce”. Esta sugerencia es consistente con los hallazgos de Faigenbaum y cols. 2012, que han observado mejoras en el salto vertical en jóvenes que realizaron en forma regular saltos de diferentes tipos, con diferentes direcciones, bipodales y unipodales.

Por lo que se refiere a la coordinación óculo-pédica: ojo-pie, Lora (2008), menciona que son las ejecuciones que se harán con el pie como elemento clave de desplazamientos, conducciones de balón, saltos de obstáculos, etc. En otras palabras, es la manipulación de objetos con los miembros inferiores... es la función de acomodación que va surgiendo de acuerdo a los niveles de coordinación entre el movimiento y los sentidos, en especial con los sentidos de la vista. Para Nieto-Espesa (2021) la coordinación óculo-podal se utiliza para realizar ejecuciones con los pies, donde la vista siempre estará activa al realizar dichos

movimientos. Según Sánchez-Ayala (2018) la coordinación óculo-pédica se refiere a movimientos realizados con la coordinación visual con el pie, elemento motriz de utilidad para diversos deportes; el desarrollo de la coordinación óculo-podal, es la coordinación entre ojo y pie, y de ella necesita la destreza podal esencial para el aprendizaje de un sin número de habilidades necesarias en la vida.

Según Wetton (2017) menciona que la coordinación adecuada dependerá del grado de entrenamiento, herencia, edad, equilibrio, nivel de condición física y aprendizaje, la flexibilidad de los músculos y el estado mental del individuo, etc. La dificultad de la coordinación dependerá de la velocidad de ejecución, los cambios de dirección, la duración del ejercicio, los ejes móviles, la altura del centro de gravedad y, por supuesto, las condiciones ambientales externas e incalculables.

3. METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación

La investigación se enmarco en la cuantitativa, de tipo Tecnológica - Aplicada; que según Sánchez et al. (2018), considero a la investigación de tipo tecnológica aplicada 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 segundo término, porque su interés es “aprovechar los conocimientos logrados por la investigación básica o teórica para el conocimiento y solución de problemas inmediatos”. En tal sentido, la investigación estuvo orientada a determinar que las “actividades lúdicas” mejoran la “coordinación motriz” en los estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa 89004, Chimbote, 2023.

3.2. Diseño de investigación

Según el tipo de investigación se empleo 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 (actividades lúdicas) o material de enseñanza, con la finalidad de conocer la influencia o la mejora de la variable dependiente (coordinación motriz), tal como lo plantean Feliberto, M. y Santa, P (2010). El esquema que adopta este diseño es el siguiente:

$$\text{GE: } O_1 \times O_2$$

Donde:

GE = Grupo Experimental

O₁ = Pre-test (aplicado al grupo experimental)

X = Variable independiente (Aplicación de Actividades Lúdicas)

O₂ = Post-test (aplicado al grupo experimental)

3.3. Hipótesis:

Hipótesis general

Hi: Las actividades lúdicas influye en la coordinación motriz de los estudiantes de secundaria de la Institución educativa 89004, Chimbote, 2023.

Ho: Las actividades lúdicas no influye en la coordinación motriz de los estudiantes de secundaria de la Institución educativa 89004, Chimbote, 2023.

Hipótesis específicas

- a) Las actividades lúdicas influyen en la coordinación viso motriz de los estudiantes de secundaria de la Institución educativa 89004.
- b) Las actividades lúdicas influyen en la coordinación óculo manual de los estudiantes de secundaria de la Institución educativa 89004.
- c) Las actividades lúdicas influyen en la coordinación óculo pedal de los estudiantes de secundaria de la Institución educativa 89004.

3.4. Variables de estudio: Operacionalización

Variables	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable Dependiente Coordinación motriz	Hernández y Velásquez (2004), Castañer y Camerino (1990), define la coordinación motriz como: la capacidad de ordenar y organizar las acciones motrices orientada hacia un objetivo determinado con precisión, eficacia, economía y armonía, lo que requiere la actividad del sistema nervioso que integra todo los factores motores, sensitivos y sensoriales necesario para la realización adecuada de movimientos.	- Coordinación viso motriz	- Visión periférica - Direccionalidad	Excelente (3) Bueno (2) Regular (1) Deficiente (0)
		- Coordinación óculo manual	- Fuerza - Precisión - Rebotar	
		- Coordinación óculo pedal	- Disparar - Velocidad - Saltar obstáculos	

3.5. Población, muestra y muestreo

Población

De manera puntual, Pineda (1994), define que la población es el conjunto de personas u objetos de los que se desea conocer algo en una investigación. "El universo o población puede estar constituido por personas, animales, registros médicos, los nacimientos, las muestras de laboratorio, los accidentes viales entre otros". En nuestro campo pueden ser artículos de prensa, editoriales, películas, videos, novelas, series de televisión, programas radiales y por supuesto personas.

Para el caso de la presente investigación, la población de estudio estuvo conformada por todos los estudiantes de secundaria de la Institución educativa 89004, Chimbote.

Muestra

Arias (2006) define nuestra como “un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible”.

Para el caso de la presente investigaciones tuvo una muestra de 112 estudiantes que estuvieron organizadas de la siguiente manera:

I.E	GRADO SECCIÓN	CANTIDAD
I.E N° 89004 Manuel Gonzales Prada	1° C	30
	2° D	27
	3° C	30
	4° D	25
TOTAL		112

Muestreo

El tipo de muestreo según Hernández, R., Fernández C. y Baptista P. (2006), es el no probabilístico intencionado, puesto que los investigadores decidieron la muestra en función a las características y necesidades del estudio.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas

Las técnicas según Carrasco (2005), se refiere al proceso sistemático de obtención, recopilación y registro de datos empíricos de un objeto, un suceso, un acontecimiento o conducta humana con el propósito de procesarlos y convertirlos en información.

Es el conjunto de reglas y pautas que guían las actividades que realizan los investigadores en cada una de las etapas de la investigación, suponiendo un previo conocimiento en cuanto a su utilidad y aplicación de tal manera que seleccionarlas y elegir las resulte muy fácil para el investigador.

Para el caso de la presente investigación se consideró el empleo de la técnica de la observación.

Instrumentos

Con respecto a los instrumentos según Carrasco (2005), afirman que son un conjunto de preguntas o ítems debidamente organizados e impresos, módulos o cualquier forma organizada o prevista que permita obtener y registrar respuestas. En el caso de la investigación se empleó la ficha de observación, que, en palabras del mismo autor, son de fácil manejo, pero de bastante utilidad se emplean para registrar datos que se generan como resultado del contacto directo entre el observador y la realidad que se observa.

En el caso de la presente investigación la información recogida estuvo relacionada con el desarrollo de la coordinación motriz para lo cual se recopilaron 16 ítems planteadas de la siguiente manera:

DIMENSIONES	ÍTEMS
Coordinación visomotriz	1,2,3,4
Coordinación óculo manual	5,6,7,8,9,10
Coordinación óculo pedal	11,12,13,14,15,16.

3.7. Procedimientos para la validación y confiabilidad de instrumentos

Validación

El instrumento fue sometido a juicio de expertos; método que según Hernández, Fernández y Baptista (1997), indican que es un método de validación útil para verificar la fiabilidad de una investigación definiendo como una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidas por otros como expertos cualificados en éste, y que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones.

Los procedimientos a seguir serán los siguientes:

- a) Selección de los expertos en investigación y en la temática de investigación: Desarrollo de la coordinación motriz
- b) Entrega de la carpeta de evaluación a cada experto: cuadro de Operacionalización de las variables, instrumento (pre prueba y post prueba) y ficha de opinión de los expertos.
- c) Mejora de los instrumentos en función a las opiniones y sugerencias de los expertos.

Asimismo para establecer la confiabilidad de los instrumentos se aplicó una prueba piloto que según Hernandez, Fernández y Baptista (2006), señala que una prueba piloto: “consiste en administrar el instrumento a personas con características semejantes a las de la muestra objetivo de la investigación” (p.306), posterior a ello, los resultados han sido sometidos al método Alfa de Crombach, citados por Hernández et al. (1997), es el promedio de las correlaciones entre los ítems que hacen parte de un instrumento los resultados indican un valor alfa de 0,8620 que indica un nivel de confiabilidad alto para el instrumento.

3.8. Técnicas estadísticas para el procesamiento de datos y prueba de hipótesis

Estadística descriptiva

Tomando a Sánchez et al (2009) la estadística descriptiva consiste en la presentación de manera resumida de la totalidad de observaciones hechas, como resultado de una experiencia realizada. Dentro de ella se empleó:

- La media aritmética, que es el puntaje en una distribución que corresponde a la suma de todos los puntajes y dividido entre el número total de sujetos.
- La desviación Estándar, es la resultante de extraer la raíz cuadrada a la varianza.
- Tablas estadísticas, son tablas que presentan ordenadamente los datos estadísticos en filas y columnas, clasificados y agrupados de acuerdo a un criterio específico.

Estadística inferencial

Para Sanchez & Reyes (2009), la estadística inferencial es aquella que ayuda al investigador a encontrar significatividad en sus resultados. —T de Student, es una prueba estadística para evaluar dos grupos que difieren entre si de manera significativa respecto a

sus medias. Sirve para determinar la validez de la hipótesis (Hernandez, Fernandez y Baptista, 2010).j

3.9. Aspectos éticos

El presente proyecto de investigación mantiene información relevante respetando en correlación con las normas APA, otorgando el debido respeto a los teóricos que respaldan los aportes epistemológicos en el desarrollo investigativo y reseñados en las fuentes bibliográficas.

De esta manera, Quintana, J., et al (2018), “todo procedimiento de investigación, debe responder a un código ético por parte del investigador, que garantice la corrección de su desarrollo y, a su vez, que se responsabilice de ello” (p. 29). Recalcando lo manifestado, significa respetar íntegramente la autoría y los trabajos de investigación.

En líneas generales, el presente proyecto de investigación presentado a la Escuela De Educación Superior Publica Chimbote, denominado “Actividades lúdicas y coordinación motriz en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 89004, Manuel Gonzales Prada, 2023; es elaborada auténtica y original, cumpliendo con las normas y requerimientos de la comunidad científica y los estatutos éticos del investigador, asimismo, el respeto de la propiedad intelectual de cada uno de los autores consultados en las fuentes bibliográficas.

4. RESULTADOS OBTENIDOS

4.1. Presentación de resultados

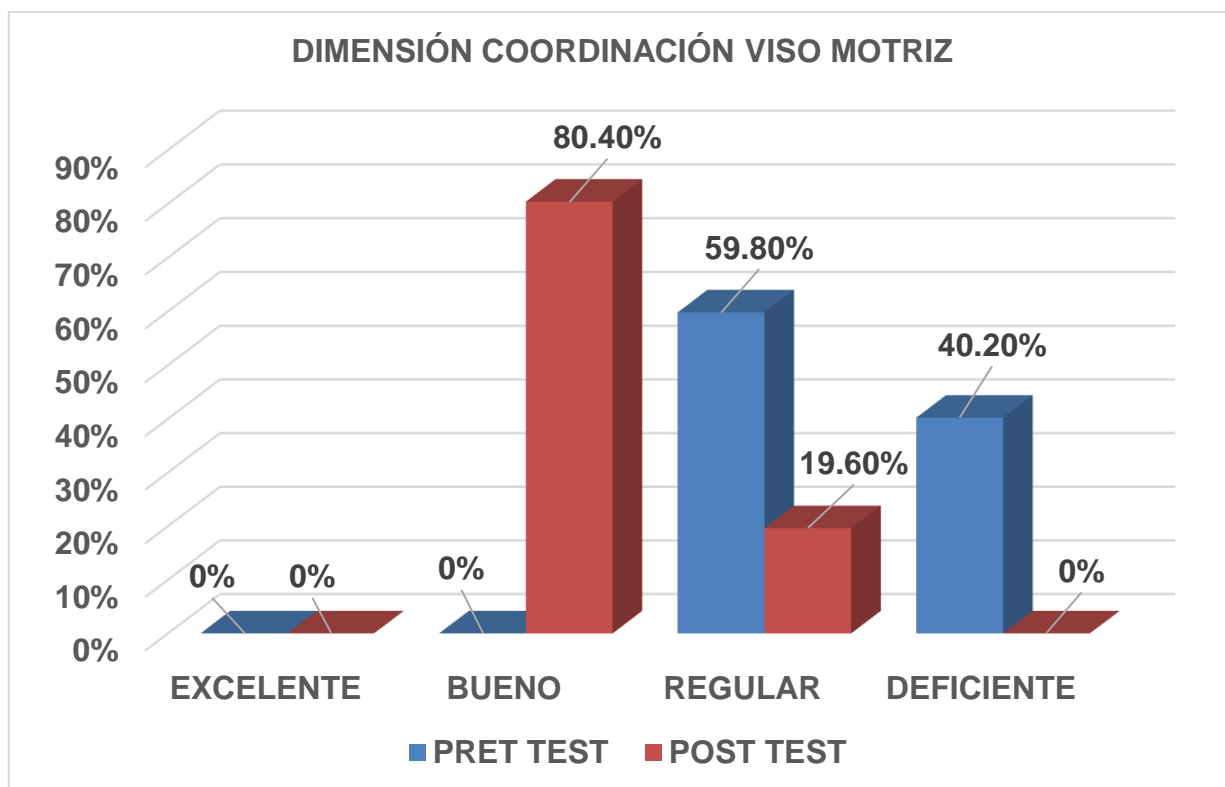
Tabla 1

Resultados en la dimensión cjoordinación viso motriz de los estudiantes de secundaria de la I.E N° 89004

DIMENSIÓN COORDINACIÓN VISO MOTRIZ						
NIVELES		PRET TEST		POST TEST		DIFERENCIA
		fi	%	fi	%	
EXCELENTE	13 - 16	0	0	0	0	0
BUENO	9 -- 12	0	0	90	80,4	80,36
REGULAR	5 -- 8	67	59,8	22	19,6	-40,18
DEFICIENTE	0,4	45	40,2	0	0	-40,18
TOTAL		112	100	112	100	

fuelle: Base de datos de la Ficha de observación.

Figura 1



Descripción:

Según los datos de la tabla N° 01, indican que los estudiantes de la muestra obtuvieron los siguientes resultados: En el nivel deficiente obtuvieron una diferencia entre pre test y post test de -40,18%, en el nivel regular obtuvieron un porcentaje igual; mientras que en el nivel bueno obtuvieron 80,36% a su favor. Asimismo, se observa que en el nivel excelente no se ubicaron ningún estudiante ni en el pre y post test.

De la descripción anterior se infiere que los estudiantes de la muestra si lograron un buen porcentaje (80,36%) perteneciente con la coordinación viso motriz, relacionándose esto con los resultados que obtuvieron Cortés (2020) en su tesis titulada “Estrategias para la mejora de coordinación general y viso-motriz en población infantil” quien determino que las intervenciones lúdicas crean mejoras en el esquema corporal, cognitivo y social, que le ayudarán en su corporalidad y a desenvolverse en situaciones futuras; además, Rodríguez, Yuste, y Yuste (2007), manifiestan que la coordinación viso-motriz, la definen como la respuesta corporal instantánea y adecuada que sucede luego de la aparición de un objeto en el campo visual.

Tabla 2:

Estadísticos descriptivos en la dimensión coordinación viso motriz de los estudiantes de secundaria de la I.E N° 89004

DIMENSIÓN COORDINACIÓN VISO MOTRIZ			
ESTADÍSTICO	PRE TEST	POST TEST	DIFERENCIA
MEDIA	5,13	9,48	4,35
MEDIANA	5	9	4
MODA	4	9	5
DESVIACIÓN ESTÁNDAR	1,15	1,21	0,06
COEFICIENTE DE VARIACIÓN	22,417154	12,76371308	9,65344092

Fuente: Base de datos de la Ficha de observación.

Descripción:

Según lo detallado en la tabla 2, existen diferencias significativas entre los estadísticos descriptivos del grupo experimental para la dimensión viso motriz en el post test respecto al pre test; que al comparar los resultados se tiene una diferencia de 4,35 puntos en la media aritmética a favor de la muestra; del mismo modo, la mediana presenta una diferencia de 4 puntos; con relación a la moda, la diferencia es de 5 puntos a favor, en la desviación estándar hay una reducción es de 0,06 puntos; asimismo, se denota que el

coeficiente de variabilidad presenta una diferencia de 9,66 %, este último dato indica que los estudiantes de la muestra ingresaron como un grupo homogéneo y al finalizar siguieron con lo mismo.

De la descripción anterior se infiere que los estudiantes de la muestra obtuvieron una media aritmética a su favor de 4,35 puntos (80,36%) relacionado con la coordinación viso motriz, relacionándose esto con los resultados que obtuvieron.

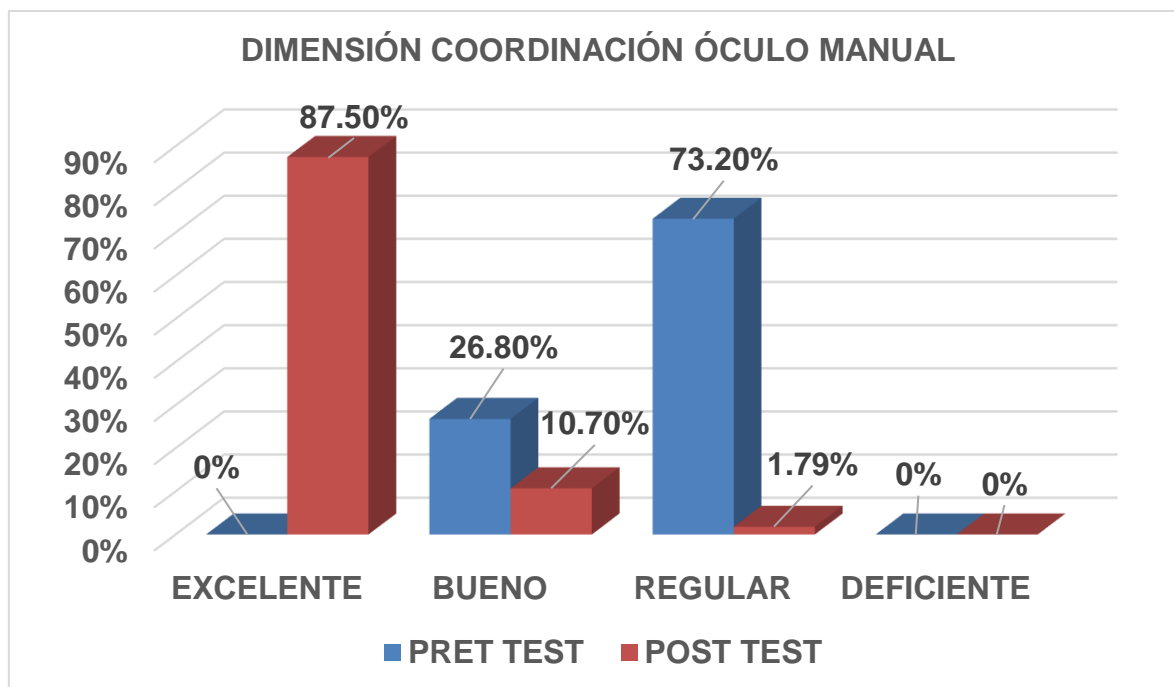
Tabla 3:

Resultados de la dimensión coordinación óculo manual de los estudiantes de secundaria de la I.E N° 89004

DIMENSIÓN COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL						
NIVELES		PRET TEST		POST TEST		DIFERENCIA
		fi	%	fi	%	
EXCELENTE	13.16	0	0	98	87,5	87,5
BUENO	9,12	30	26,8	12	10,7	-16,07
REGULAR	5,8	82	73,2	2	1.79	-71,43
DEFICIENTE	0,4	0	0	0	0	0
TOTAL		112	100	112	100	0

Fuente: Base de datos de la Ficha de observación.

Figura 2



Descripción:

Según los datos de la tabla N° 03 indica que los estudiantes de la muestra obtuvieron los siguientes resultados: En el nivel excelente obtuvieron una diferencia entre pre test y post test de 87,5%, en el nivel bueno obtuvieron un porcentaje de -16,07%; mientras que en el nivel regular obtuvieron -71,43% a su favor. Así mismo, se observa que en el nivel deficiente no se ubicaron ningún estudiante ni en el pre test y post test.

De la descripción anterior se infiere que los estudiantes de la muestra si lograron un buen porcentaje (87,5%) perteneciente con la coordinación manual, relacionándose esto con los resultados que obtuvieron. Nieto (2021), en su tesis titulada “Juegos para la iniciación en el desarrollo de la coordinación óculo-manual en estudiantes del primer grado “D” de la I.E. Javier Heraud N° 31593 - el Tambo” quien concluyo que dicha relación que se da entre los juegos de iniciación y la coordinación óculo-manual es totalmente practica con respecto a lo requerido y planificado a un inicio, aportando que la coordinación óculo manual es significativa y satisfactoria ya que ellos aprenden jugando y expresando sus emociones; asimismo, Henríquez (2013), concreta que la coordinación manual conducirá al infante al dominio de la mano. Los recursos más afectados, que intervienen de manera directa son: - la mano, la muñeca, el antebrazo, el brazo, va a ser primordial que logra laborar y dominar este gesto más extensamente en el suelo.

Tabla 4:

Estadísticos descriptivos en la dimensión coordinación óculo manual de los estudiantes de secundaria de la I.E N° 89004

DIMENSIÓN COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL			
ESTADÍSTICO	PRE TEST	POST TEST	DIFERENCIA
MEDIA	7,77	14,36	-6,59
MEDIANA	8	15	-7
MODA	7	16	-9
DESVIACION ESTANDAR	1,36	1.89	-0,53
COEFICIENTE DE VARIACIÓN	17,5032175	13,16155989	4,34165761

Fuente: Base de datos de la Ficha de observación.

Descripción:

Según lo detallado en la tabla 4, existen diferencias significativas entre los estadísticos descriptivos del grupo experimental para la dimensión óculo manual en el post test respecto al pre test; que al comparar los resultados se tiene una diferencia de 6.59 en

la media a favor; del mismo modo, la mediana presenta una diferencia de 7 puntos; con relación a la moda, la diferencia es de 9 puntos a favor, en la desviación estándar hay una reducción es de 0,53 puntos; asimismo, se puede encontrar que el coeficiente de variabilidad presenta una diferencia de 4,34 %, este último dato indica que los estudiantes de la muestra ingresaron como un grupo homogéneo y al finalizar se lo homogeneidad del grupo.

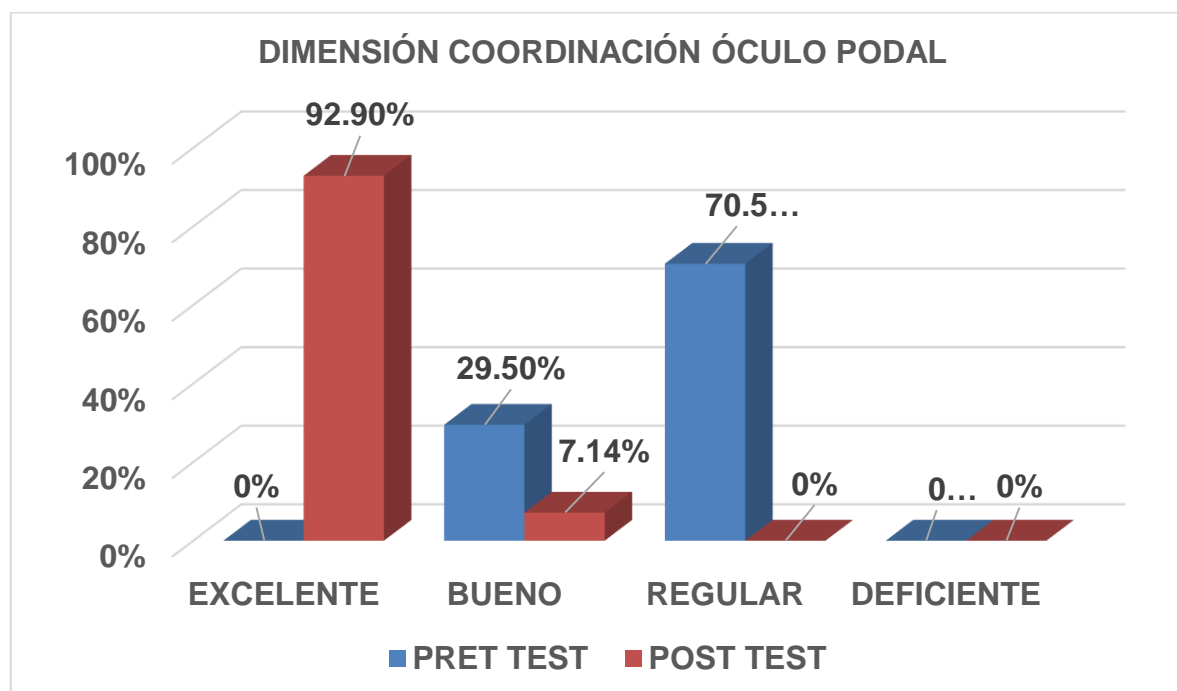
Tabla 5:

Resultados de la dimensión coordinación óculo podal de los estudiantes de secundaria de la I.E N° 89004

DIMENSIÓN COORDINACIÓN ÓCULO PODAL						
NIVELES		PRET TEST		POST TEST		DIFERENCIA
		fi	%	fi	%	
EXCELENTE	13,16	0	0	104	92,9	92,86
BUENO	9,12	33	29,5	8	7,14	-22,32
REGULAR	5-,8	79	70,5	0	0	-70,53
DEFICIENTE	0,4	0	0	0	0	0
TOTAL		112	100	112	100	0

Fuente: Base de datos de la Ficha de observación.

Figura 3



Descripción:

Según los datos de la tabla N° 05 indican que los estudiantes de la muestra obtuvieron los siguientes resultados: En el nivel excelente obtuvieron una diferencia entre pre y post test de 92,86%, en el nivel bueno obtuvieron un porcentaje de -22,32%; mientras que en el nivel regular obtuvieron -70,53% a su favor. Así mismo, se observa que en el nivel deficiente no se ubicaron ningún estudiante ni en el pre test y post test.

De la descripción anterior se infiere que los estudiantes de la muestra si lograron un buen porcentaje (92,86 %) perteneciente con la coordinación óculo podal, relacionándose esto con los resultados que obtuvieron Arteaga (2020), en su tesis titulada “Juegos infantiles y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la urbanización Nicolás garatea del distrito de Nuevo Chimbote – 2020”, quien determino que se obtuvo una relación positiva moderada, esto muestra que existe una relación entre ambas variables; considerándose como lo más importante el desarrollo de las habilidades de los juegos infantiles y la motricidad gruesa; además, Pérez y Palomino (2017), indica que la motricidad gruesa es la capacidad de reducir grupos musculares diferentes de forma autónoma, llevando a cabo movimientos que contienen varios segmentos corporales.

Tabla 6:

Estadísticos descriptivos en la dimensión coordinación óculo podal de los estudiantes de secundaria de la I.E N° 89004

DIMENSIÓN COORDINACIÓN ÓCULO PODAL			
ESTADÍSTICO	PRE TEST	POST TEST	DIFERENCIA
MEDIA	8,07	14,89	-6,82
MEDIANA	8	15	-7
MODA	8	16	-8
DESVIACIÓN ESTÁNDAR	1,41	1.42	-0,01
COEFICIENTE DE VARIACIÓN	17,47211896	9,536601746	7,93551721

Fuente: Base de datos de la Ficha de observación.

Descripción:

Según lo detallado en la tabla 6, existen diferencias significativas entre los estadísticos descriptivos del grupo experimental para la dimensión óculo podal en el post test respecto al pre test; que al comparar los resultados se tiene una diferencia de 6.82 en la media a favor; del mismo modo, la mediana presenta una diferencia de 7 puntos; con relación a la moda, la diferencia es de 8 puntos a favor, en la desviación estándar hay una

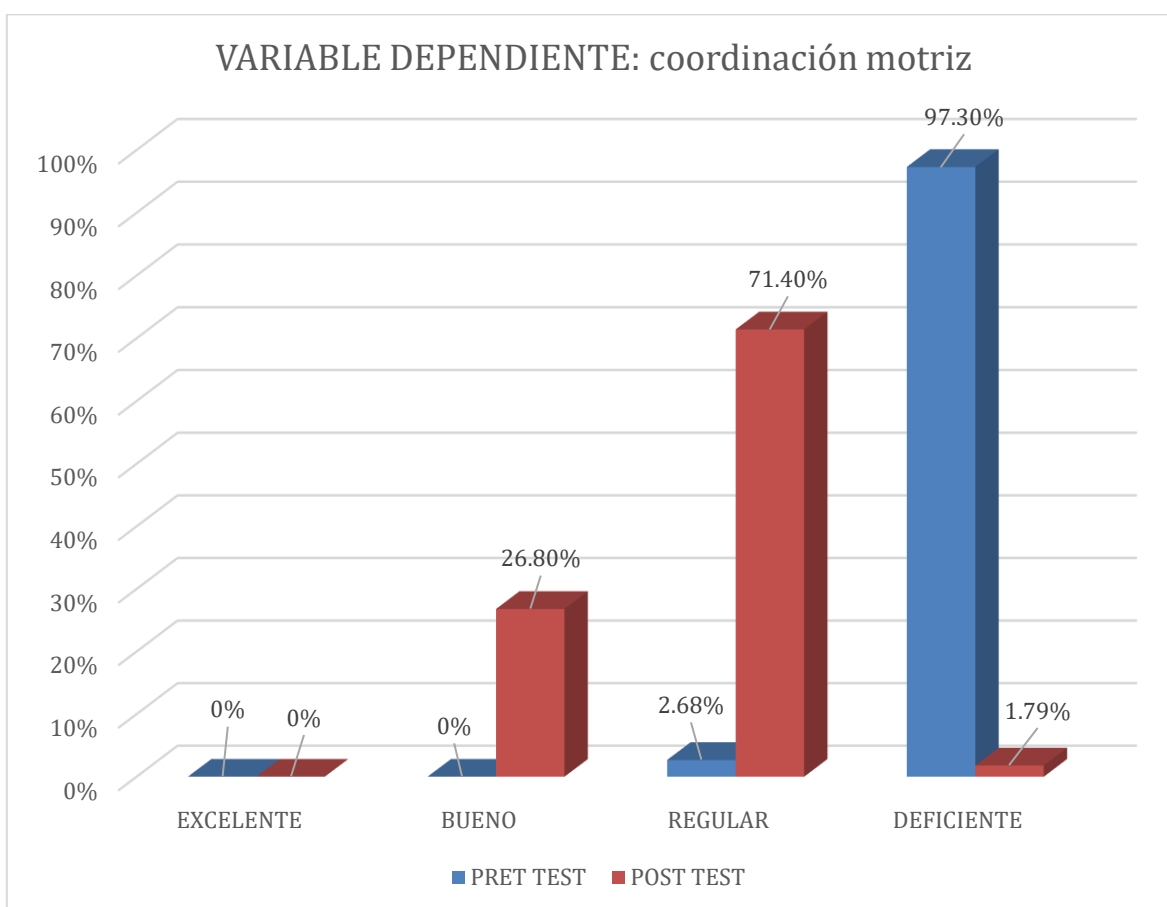
reducción es de 0,01 puntos; asimismo, se puede encontrar que el coeficiente de variabilidad presenta una diferencia de 9,66 %, este último dato indica que los estudiantes de la muestra ingresaron como un grupo homogéneo y al finalizar se lo homogeneidad del grupo.

Tabla 7

VARIABLE DEPENDIENTE: coordinación motriz						
NIVELES		PRET TEST		POST TEST		DIFERENCIA
		FI	%	FI	%	
EXCELENTE	53 - 64	0	0	0	0	0
BUENO	41 -- 52	0	0	30	26,8	-26,78
REGULAR	29 -- 40	3	2,68	80	71,4	-68,75
DEFICIENTE	16 -- 28	109	97,3	2	1,79	95,53
TOTAL		112	100	112	100	

Fuente: Base de datos de la Ficha de observación

Figura 4



Descripción

De acuerdo a los datos presentados en la tabla 7 y en la figura 4 referente a la variable dependiente “Coordinación motriz” en los estudiantes del nivel secundario, se aprecia que el nivel Deficiente evidencia una diferencia de -95,54% reduciendo su porcentaje en el post - test respecto al pre - test; asimismo en el nivel Regular se ha aumentado un – 68,75% en el post - test respecto al pre - test, por otro lado en el nivel Bueno se observa una diferencia de 26,79% aumentando su porcentaje en el post - test respecto al pre - test y en el nivel Excelente se puede apreciar una diferencia de 0%.

De la tabla 12 y la figura 5 se deduce que los estudiantes del nivel secundario obtuvieron mejoras en cuanto a su coordinación motriz, considerando que los niveles anhelados como el excelente se logró una mejora de 0%, asimismo en el nivel bueno lograron una mejora de 26,79%, dichos datos se obtuvieron al constatar los resultados del pre y post test que responden al objetivo general: “coordinación motriz”, denotando así que las actividades lúdicas influyen significativamente en el logro de la coordinación motriz, que al ser comparado con lo mencionado por Munzon y Jarrín (2021), en su tesis titulada “Las actividades lúdicas y la coordinación motriz en las clases de educación física”, determinó la eficacia de las actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz siendo necesarias su aplicación en las distintas clases de educación física; además, para Cenizo-Benjumea, et al. (2017), considera a la coordinación motriz como el conjunto de capacidades que se desarrollan en base a un proceso organizado y regulado con el fin de cumplir un movimiento adecuado preestablecido.

4.2. Comprobación de hipótesis

Para conocer el sustento del estadístico inferencial más adecuado para el estudio se ha determinado utilizar la prueba de normalidad por medio de Kolmogorov-Smirnov^a, utilizado cuando la muestra presenta un tamaño superior a 50 y en el estudio se ajusta a las características mencionadas.

Hipotesis especifica 1:

Tabla 8.

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Dimensión coordinacion	,181	112	,000	,936	112	,000
viso motriz	,238	112	,000	,841	112	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Resultado para la hipótesis especifica 1:

H_i: La coordinación viso motriz, influye en la coordinación motriz de los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa 89004 de la provincia del Santa, 2023.

H_o: La coordinación viso motriz no influye en la coordinación motriz de los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa 89004 de la provincia del Santa, 2023.

Método: Wilcoxon.

Nivel de significancia: 0,00

Descripción:

Los datos de normalidad para la variable dependiente, han alcanzado un promedio de significancia de 0,00, resultado obtenido del pre test y del post test, que al ser comparado con el 0,05, se estima como inferior, de esta manera se afirma que la distribución es no paramétrica y el método que se ajusta a estas características es el método de Wilcoxon.

Según los resultados de la prueba de Wilcoxon se rechaza la hipótesis nula (**H_o**), por lo tanto se acepta la hipótesis de investigación (**H_i**); demostrándose con estos resultados que las actividades lúdicas influyen positivamente en la coordinación viso motriz de los estudiantes de la muestra. Hipotesis especifica 2:

Tabla 9 .

Prueba de normalidadg

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Dimensión óculo manual	,188	112	,000	,907	112	,000
	,229	112	,000	,783	112	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Resultado para la hipótesis específica 2:

H_i: La coordinación óculo manual, influye en la coordinación motriz de los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa 89004 de la provincia del Santa, 2023.

H_o: La coordinación óculo manual no influye en la coordinación motriz de los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa 89004 de la provincia del Santa, 2023.

Método: Wilcoxon.

Nivel de significancia: 0,00

Descripción:

Los datos de normalidad para la variable dependiente, han alcanzado un promedio de significancia de 0,00, resultado obtenido del pre test y del post test, que al ser comparado con el 0,05, se estima como inferior, de esta manera se afirma que la distribución es no paramétrica y el método que se ajusta a estas características es el método de Wilcoxon.

Según los resultados de la prueba de Wilcoxon se rechaza la hipótesis nula (**H_o**), por lo tanto se acepta la hipótesis de investigación (**H_i**); demostrándose con estos resultados que las actividades lúdicas influyen positivamente en la coordinación oculo manual de los estudiantes de la muestra.

Tabla 10.

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Dimensión óculo podal	,236	112	,000	,871	112	,000
	,226	112	,000	,905	112	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Resultado para la hipótesis específica 3:

H_i: La coordinación óculo podal, influye en la coordinación motriz de los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa 89004 de la provincia del Santa, 2023.

H_o: La coordinación óculo podal, no influye en la coordinación motriz de los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa 89004 de la provincia del Santa, 2023.

Método: Wilcoxon.

Nivel de significancia: 0,00

Descripción:

Los datos de normalidad para la variable dependiente, han alcanzado un promedio de significancia de 0,00, resultado obtenido del pre test y del post test, que al ser comparado con el 0,05, se estima como inferior, de esta manera se afirma que la distribución es no paramétrica y el método que se ajusta a estas características es el método de Wilcoxon.

Según los resultados de la prueba de Wilcoxon se rechaza la hipótesis nula (**H_o**), por lo tanto se acepta la hipótesis de investigación (**H_i**); demostrándose con estos resultados que las actividades lúdicas influyen positivamente en la coordinación oculo podal de los estudiantes de la muestra.

Resultado para la hipótesis general:

H_i: Las actividades lúdicas influye en la coordinación motriz de los estudiantes de secundaria de la Institución educativa 89004, Chimbote, 2023.

H₀: Las actividades lúdicas no influye en la coordinación motriz de los estudiantes de secundaria de la Institución educativa 89004, Chimbote, 2023.

Regla de decision:

Si $p < (0.05)$ se rechaza la hipotesis nula y se acepta la hipotesis principal.

Si $p > (0.05)$ se acepta la hipotesis nula y se rechaza la hipotesis principal.

Tabla 11.

Prueba de hipótesis general

Estadísticos de prueba^a

	Dimension variable_01 - Dimension variable_04
Z	-9,141 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Regla de decision:

Si $p < (0,05)$ se rechaza la hipotesis nula y se acepta la hipotesis principal.

Si $p > (0,05)$ se acepta la hipotesis nula y se rechaza la hipotesis principal.

De la significancia obtenidas en la tabla 10 se determina que se rechaza la hipotesis nula, por lo tanto se acepta la hipótesis general se ha interpretado el valor alcanzado por la significancia del método de wilcoxo, donde se aprecia un valor de $0,00 < 0,05$, de esta manera se comprueba que se presenta efectos significativos en la variable independiente, quedando demostrada la hipotesis y afirmando que: El programa de actividades lúdicas influye en la coordinación motriz de los estudiantes de secundaria de la Institución educativa 89004, Chimbote, 2023.

5. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Según el objetivo específico 1, Comprobar en cuánto influye las de actividades lúdicas en la coordinación viso motriz de los estudiantes de secundaria de la Institución educativa 89004, Chimbote, mediante la aplicación de actividades lúdicas; cuyos datos de la tabla N° 01, indican que los estudiantes de la muestra obtuvieron mejoras, considerando que en el nivel deficiente obtuvieron una diferencia entre pre test y post test de -40,18%, en el nivel regular obtuvieron un porcentaje igual; mientras que en el nivel bueno obtuvieron 80,36% a su favor. Asimismo, se observa que en el nivel excelente no se ubicaron ningún estudiante ni en el pre y post test, lo que demuestra que las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora de la coordinación viso motriz, estos datos permiten afirmar la valides de la hipótesis H_{i1} . Estos resultados tienen una estrecha relación con lo que obtuvo Cortés (2020) en su tesis titulada “Estrategias para la mejora de coordinación general y viso-motriz en población infantil” quien determino que las intervenciones lúdicas crean mejoras en el esquema corporal, cognitivo y social, que le ayudarán en su corporalidad y a desenvolverse en situaciones futuras, con estos resultados se afirma que el las actividades lúdicas sí contribuye en la mejora de la coordinación viso motriz; además, Rodríguez, Yuste, y Yuste (2007), manifiestan que la coordinación viso-motriz, la definen como la respuesta corporal instantánea y adecuada que sucede luego de la aparición de un objeto en el campo visual.

Según el objetivo específico 2, Verificar en cuánto influye las actividades lúdicas en la coordinación óculo manual de los estudiantes de secundaria de la Institución educativa 89004, Chimbote, mediante la aplicación de actividades lúdicas; según los datos de la tabla N° 03 indica que los estudiantes de la muestra obtuvieron mejoras, en el nivel excelente obtuvieron una diferencia entre pre test y post test de 87,5%, en el nivel bueno obtuvieron un porcentaje de -16,07%; mientras que en el nivel regular obtuvieron -71,43% a su favor. Asimismo, se observa que en el nivel deficiente no se ubicaron ningún estudiante ni en el pre test y post test, lo que demuestra que las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora de la coordinación óculo manual, estos datos permiten afirmar la valides de la hipótesis H_{i1} . Estos resultados tienen una estrecha relación con lo que obtuvo Nieto (2021), en su tesis titulada “Juegos para la iniciación en el desarrollo de la coordinación óculo-manual en estudiantes del primer grado “D” de la I.E. Javier Heraud N° 31593 - el Tambo” quien concluyo que dicha relación que se da entre los juegos de iniciación y la coordinación óculo-manual es totalmente practica con respecto a lo requerido y planificado a un inicio,

aportando que la coordinación óculo manual es significativa y satisfactoria ya que ellos aprenden jugando y expresando sus emociones, con estos resultados se afirma que las actividades lúdicas sí contribuye en la mejora de la coordinación óculo manual; asimismo, Henríquez (2013), concreta que la coordinación manual conducirá al infante al dominio de la mano. Los recursos más afectados, que intervienen de manera directa son: la mano, la muñeca, el antebrazo, el brazo, va a ser primordial que logra laborar y dominar este gesto más extensamente en el suelo.

Según el objetivo específico 3, Constatar en cuánto influye las actividades lúdicas en la coordinación óculo podal de los estudiantes de secundaria de la Institución educativa 89004, Chimbote, mediante la aplicación de actividades lúdicas; cuyos datos de la tabla N° 05, indican que los estudiantes de la muestra obtuvieron mejoras, en el nivel excelente obtuvieron una diferencia entre pre y post test de 92,86%, en el nivel bueno obtuvieron un porcentaje de -22,32%; mientras que en el nivel regular obtuvieron -70,53% a su favor. Asimismo, se observa que en el nivel deficiente no se ubicaron ningún estudiante ni en el pre test y post test, lo que demuestra que las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora de la coordinación óculo podal, estos datos permiten afirmar la valides de la hipótesis H_{i1} . Estos resultados tienen una estrecha relación con lo que obtuvo Arteaga (2020), en su tesis titulada “Juegos infantiles y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la urbanización Nicolás garatea del distrito de Nuevo Chimbote – 2020”, quien determino que se obtuvo una relación positiva moderada, esto muestra que existe una relación entre ambas variables; considerándose como lo más importante el desarrollo de las habilidades de los juegos infantiles y la motricidad gruesa; con estos resultados se afirma que el las actividades lúdicas sí contribuye en la mejora de la coordinación óculo podal; además, Pérez y Palomino (2017), indica que la motricidad gruesa es la capacidad de reducir grupos musculares diferentes de forma autónoma, llevando a cabo movimientos que contienen varios segmentos corporales.

Según el objetivo general, Evaluar en cuánto influye las actividades lúdicas en la coordinación motriz de los estudiantes de secundaria de la Institución educativa N° 89004, Chimbote, cuyos resultados descritos en la tabla 07, se evidencia que los estudiantes de secundaria obtuvieron mejoras en cuanto a su coordinación motriz, considerando que los niveles anhelados como el excelente se logró una mejora de 0%, asimismo, en el nivel bueno lograron una mejora de 26,79%, dichos datos se obtuvieron al constatar los resultados del pre y post test, lo que demuestra que las actividades lúdicas sí influyen significativamente en el logro de la coordinación motriz, estos datos permiten afirmar la

validez de la hipótesis Hi. Munzon y Jarrín (2021), en su tesis titulada “Las actividades lúdicas y la coordinación motriz en las clases de educación física”, determinó la eficacia de las actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz siendo necesarias su aplicación en las distintas clases de educación física, con estos resultados se afirma que las actividades lúdicas sí contribuye en la mejora de la coordinación motriz ; además, para Cenizo-Benjumea, et al. (2017), considera a la coordinación motriz como el conjunto de capacidades que se desarrollan en base a un proceso organizado y regulado con el fin de cumplir un movimiento adecuado preestablecido.

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

En esta tesis se evaluó en cuánto influye el programa de actividades lúdicas en la coordinación motriz de los estudiantes de secundaria de la “Institución Educativa N° 89004, Chimbote”; porque con estas actividades se logró cumplir el objetivo general, el cual estuvo determinado con un porcentaje de 11,11% en el nivel excelente y 64,96% en el nivel bueno, demostrando así que la mayoría de estudiantes mejoraron su coordinación motriz a través de la aplicación de actividades lúdicas.

En esta tesis se comprobó en cuánto influye el programa de actividades lúdicas en la coordinación viso motriz de los estudiantes de secundaria de la “Institución Educativa N° 89004, Chimbote”, porque con estas actividades se logró cumplir el objetivo específico 1, el cual estuvo determinado con un porcentaje de 80,36% en el nivel bueno a su favor, demostrando así que la mayoría de estudiantes mejoraron en cuanto a la coordinación viso motriz, a través de la aplicación de actividades lúdicas.

En esta tesis se verifico en cuánto influye el programa de actividades lúdicas en la coordinación óculo manual de los estudiantes de secundaria de la “Institución Educativa N° 89004, Chimbote”, porque con estas actividades se logró cumplir el objetivo específico 2, el cual estuvo determinado con un porcentaje de 87,5% en el nivel excelente a su favor, demostrando así que la mayoría de estudiantes mejoraron en cuanto a la coordinación óculo manual, a través de la aplicación de actividades lúdicas.

En esta tesis se constató en cuánto influye las actividades lúdicas en la coordinación óculo podal de los estudiantes de secundaria de la “Institución Educativa N° 89004, Chimbote”, porque con estas actividades se logró cumplir el objetivo específico 3, el cual estuvo determinado con un porcentaje de 92,86%, en el nivel excelente a su favor, demostrando así que la mayoría de estudiantes mejoraron en cuanto a la coordinación óculo podal, a través de la aplicación de actividades lúdicas.

6.2. Recomendaciones

Se sugiere a los directivos de la “Institución Educativa N° 89004, Chimbote”, que implementen capacitaciones para los docentes a que se tenga en cuenta su aplicación, porque las actividades lúdicas influyen y mejoran la coordinación motriz en todos los contextos que se le pueda llegar a presentar al estudiante.

Se sugiere a los docentes de la “Institución Educativa N° 89004, Chimbote”, aplicar las actividades lúdicas para la mejora de la coordinación motriz en los estudiantes. Como futuros docentes, nuestro aporte comprobado en nuestra presente tesis respalda que estas actividades lúdicas a más tiempo de realización pueden llegar a un nivel bueno o excelente en los estudiantes en su coordinación motriz.

Se sugiere a otros investigadores que tomen en cuenta las actividades lúdicas enfocadas a la coordinación motriz, con el objetivo de querer lograr mejoras y reducir en los estudiantes sus deficiencias. Asimismo, seleccionar los tipos de juegos para cada dimensión: coordinación viso motriz, óculo manual y óculo podal con la intención de obtener buenos resultados.

REFERENCIAS

- Castañer y Camerino, (2006), "*Programa de Actividades Lúdicas Para El Desarrollo De La Motricidad Gruesa En Infantes*". Universidad de Guayaquil, FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTES Y RECREACIÓN [López Cajas Diego Douglas & Lozano Flores Carlos Luis 026-2021 CII Pedg.pdf](#)
- Contreras, (2020). "*Aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de la coordinación motriz, en los estudiantes del Tercer grado de secundaria del colegio de alto rendimiento Chalhuanca - Apurimac, 2019*". <https://repositorio.uap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12990/6782/Aplicaci%3b3n Programa Actividades%20l%3badicas Desarrollo%20de%20la%20coordinaci%3b3n%20motriz.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Lora, (2008). "*Diagnóstico de la coordinación óculo-pédica de los niños de 5 años de la educación inicial de la I.E.P. Manitas creativas, del distrito de Los Olivos, como fundamento para una propuesta pedagógica basada en la animación de títere corporal de piernas prestadas*". <https://repositorio.ensad.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13078/37/SHEYLA%20EVELYN%20%20ROJAS%20GALVEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Navarro, (2015), "*Las actividades lúdicas y la coordinación motriz en las clases de educación física*". (p.490) *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía* <https://fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/revistakoinonia/article/view/1250>
- Orellana y Ochoa, (2012). "*Programa de Actividades Lúdicas Para El Desarrollo De La Motricidad Gruesa En Infantes*". Universidad de Guayaquil, FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTES Y RECREACIÓN [López Cajas Diego Douglas & Lozano Flores Carlos Luis 026-2021 CII Pedg.pdf](#)
- Abreu (2004), "*Programa de actividades lúdicas y recreativas para las fiestas patrias de la comunidad de san miguel Tocuila, Texcoco, estado de México*". (tesis para título de licenciada en turismo). Universidad autónoma de México. <http://ri.uaemex.mx/handle/20.500.11799/99675>

- Alcedo y Chacón, (2011), “*Las actividades lúdicas y la coordinación motriz en las clases de educación física*”. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía* (p.486) <https://fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/revistakoinonia/article/view/1250>
- Arteaga, (2020). “*Juegos infantiles y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la urbanización Nicolás garatea del distrito de nuevo chimbote – 2020*” (tesis para el título profesional de licenciada en educación inicial). Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. [GRUESA INFANTILES ARTEAGA VEGA MARILIN MELISSA.pdf](https://uladech.edu.pe/GRUESA_INFANTILES_ARTEAGA_VEGA_MARILIN_MELISSA.pdf) (uladech.edu.pe)
- Bompa y Buzzichelli (2017), ¿Qué es la fuerza para la Educación Física?, Universidad Nacional de Tucumán, <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/86227>
- Bueñaño, (2020). ” Relación entre las actividades lúdicas y la coordinación motriz en *estudiantes de básica elemental*”. Universidad Regional Autónoma de los Andes Ecuador. <https://www.redalyc.org/journal/5646/564676370006/564676370006.pdf>
- Burbano et al. (2021), en su tesis titulada "Influencia de un programa de juegos *pueriles* sobre la coordinación motriz en estudiantes de educación básica" <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7986359>
- Cabrera, (2019). “*Estrategia lúdica para el fortalecimiento de la motricidad fina y gruesa en estudiantes del grado preescolar*” (tesis de título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica). Fundación Universitaria Los Libertadores [Propuesta PID 2021 - Final Esmeralda.docx](https://libertadores.edu.co/Propuesta_PID_2021_Final_Esmeralda.docx) (libertadores.edu.co)
- Chicaiza, Ponce, Machado, (2017). “*Estrategia lúdica para el fortalecimiento de la motricidad fina y gruesa en estudiantes del grado preescolar*”. (trabajo para título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica) Bogotá D.C.(p.17).https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4160/Martinez_Esmeralda_2021.pdf?sequence=1
- Cortés Mendoza, A. F. (2021). *Estrategias para la mejora de coordinación general y visomotriz en población infantil: una revisión teórica*. *Lecturas, Educación Física y Deportes*, 26(280), 190-203. <https://doi.org/10.46642/efd.v26i280.2651>

- García (2023), *En su investigación titulada "Actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz en la educación primaria" (Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña, República Dominicana), <https://www.revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1894/1745>*
- Gimmon & Schubert (2019), *Diseño e implementación de una técnica de entrenamiento de la visión periférica, Universidad Zaragoza, <https://zaquan.unizar.es/record/96561/files/TAZ-TFG-2020-2156.pdf?version=1>*
- Gómez, t (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga* (tesis de licenciatura en pedagogía infantil). Universidad Del Tolima. <https://acortar.link/dzxGYv>
- Gómez;López, L. (2018). *Propuesta lúdica como herramienta de apoyo al proceso enseñanza-aprendizaje en estudio del trabajo, enfocada a la estandarización de tiempos*. Ingenierías USBMed, 1 - 10. Madrona Gil, P. (1992)
- Guaman, Jiménez, Rojas , Builes, & Cuello (2020), *“Coordinación óculo-manual en el remate del voleibol”*, Universidad Nacional De Chimborazo Facultad Ciencias De La Educación Humanas Y Tecnologías Carrera De Pedagogía De La Actividad Física Y El Deporte, <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/12709>
- Hayman, (2023), *titulado "Juegos recreativos para el desarrollo de la coordinación motriz en estudiantes de educación física" (Universidad De La Rioja) <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9585711>*
- Huayllani, C. (2018), Huayllani, C. (2018). *"Los juegos tradicionales como apoya al desarrollo de la motricidad gruesa en niños/as de 5 años de la I.E.I. N° 643 de Patria– Kosñipata – Paucartambo – Cusco."* (Tesis pre grado). <https://bit.ly/35TvnG8>
- Huayta (2021). *“Juegos como estrategia para el desarrollo de la coordinación óculo manual de los niños de 4 años del nivel inicial de la institución educativa particular bethel*

del agustino” (tesis para el título profesional de licenciada de educación inicial).
Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. <https://acortar.link/dzxGYv>

López y Lozano (2021). “*Programa de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en infantes*”. (tesis para licenciado en Pedagogía de la Actividad física y Deporte.) Universidad de Guayaquil, Facultad de Educación Física, Deportes y Recreación <https://acortar.link/dzxGYv>

Lorenzo, F. (2006). “*Desarrollo psicomotor en un grupo de estudiantes de 4 años de Educación inicial de la red 06 callao*”. (tesis para el grado académico de Maestro en Educación Mención en Psicopedagogía de la Infancia). Universidad san Ignacio de Loyola. <https://acortar.link/dzxGYv>

María Montessori citado por Aparicio, Jiménez y Reina (2021). “*Estrategia lúdica para el fortalecimiento de la motricidad fina y gruesa en estudiantes del grado preescolar*”. Bogotá D.C., junio de 2021 (p.18)
https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4160/Martinez_E_smeralda_2021.pdf?sequence=1

Martí, (2003). “*Programa de juegos con balón para desarrollar la coordinación óculo - pedal en niños de la categoría 2008 I. De la escuela de fútbol Deporcentro – Huancayo*” (p.18) <https://repositorio.uncp.edu.pe/handle/20.500.12894/254>

Mayorga y Acurio (2024), en su investigación titulada “*Actividades lúdicas con balón en la coordinación motriz en estudiantes de Educación General Básica Media*” (Universidad Técnica De Ambato)
<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/41805>

Mejía (2020) en su tesis titulada “*Fundamentación teórica del aprendizaje de la coordinación motriz*” (Universidad Técnica De Esmeraldas Luis Vargas Torres Ecuador)
[https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/6629#:~:text=Mej%C3%ADa%2C%20N.%20F.%20\(2020\),.com%2C%20154%2D161.](https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/6629#:~:text=Mej%C3%ADa%2C%20N.%20F.%20(2020),.com%2C%20154%2D161.)

Morocho (2017), “*Estrategias De Coordinación Motriz Para Mejorar El Proceso En La Direccionalidad En Niños De Educacion General Básica Elemental*”,

<https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/4982>

Munzon y Jarrin (2021), *Las actividades ludica y la coordinacion motriz en las clases de Educacion Fisica* <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7953200>

Nieto, (2021) “*Juegos Para La Iniciación En El Desarrollo De La Coordinación Óculo-Manual En Estudiantes Del Primer Grado “D” De La I.E. Javier Heraud N° 31593 - El Tambo*” (tesis de licenciado en educación física y psicomotricidad) universidad nacional del centro del Perú <https://acortar.link/dzxGYv>

Orellana & Ochoa, (2012). *Aplicación_Programa_Actividades lúdicas Desarrollo de la coordinación motriz.* (tesis grado académico de maestro en docencia universitaria y gestión educativa). Universidad alas peruanas. <https://acortar.link/dzxGYv>

Ortega, R, (1990). “*Aplicación de un programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 10133(trabajo para título de especialista de didáctica de la educación inicial).* universidad nacional “PEDRO RUIZ GALLO” <https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/3258/BC-TES-TMP-2084.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Pérez y Palomino, (2017).” *Juegos de persecución en la motricidad gruesa en escolares de Educación inicial*”. (informe final Licenciado en Pedagogía de la Actividad-Física y Deporte) Universidad técnica de Ambato, Facultad de Ciencias humanas y de la educación [EST. CALUCHO HUALPA DAVID SEBASTIÁN TESIS FINAL \(1\)-signed-signed-signed \(.pdf \(uta.edu.ec\)](https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/12345/1/EST.%20CALUCHO%20HUALPA%20DAVID%20SEBASTI%C3%81N%20TESIS%20FINAL%20(1)-signed-signed-signed%20.pdf)

Pérez & Rosas (2019), “*Las actividades lúdicas y la coordinación motriz en las clases de educación física*”, Universidad Católica de Cuenca, Azogues Ecuador, <https://fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/revistakoinonia/article/view/1250>

Posso, R., Ortiz-, N., Paz, B., Marcillo, J y Arufe, V. (2022). *Análisis de la influencia de un programa estructurado de Educación Física sobre la coordinación motriz y*

autoestima en niños de 6 y 7 años. Journal of Sport and Health Research. 14(1): 123-134.

Ramírez-Campillo y cols (2018), “Efectos Del Entrenamiento Pliométrico Sobre La Condición Física De Jugadores De Básquet Juveniles”, Universidad de Concepción del Uruguay – UCU Centro Regional Rosario, <http://repositorio.ucu.edu.ar/bitstream/handle/522/314/Tesina%20losca%20Lisandro%2c%20UCU%20Rosario.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rigoli (2020), “Las actividades lúdicas y la coordinación motriz en las clases de educación física”, Universidad Católica de Cuenca, Azogues Ecuador, <https://fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/revistakoinonia/article/view/1250>

Rodríguez (2018), “Estrategias De Coordinación Motriz Para Mejorar El Proceso En La Direccionalidad En Niños De Educacion General Básica Elemental”, Universidad Tecnológica Indoamérica, <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/4982>

Robles, (2018), Aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de la coordinación motriz, en los estudiantes del Tercer Grado de Secundaria del Colegio de Alto Rendimiento, Chalhuanca- Apurímac, 2019. (tesis grado académico de maestro en docencia universitaria y gestión educativa). <https://acortar.link/dzxGYv>

Ruiz, (2021) con la tesis titulada “*Aplicación del programa actividades lúdicas para habilidades sociales en estudiantes de la IEI N° 430 San José de Berseba, distrito de Ramón Castilla Loreto 2021*”. (tesis para profesora de primaria) Universidad Nacional de la Amazonía Peruana <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3118839>

Sanches, (2016), con la revista titulada “*Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica*” [Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, HoRevista de Investigación en Ciencias de la Educación, Horizontes Vol. 5 Núm. 18 \(2021\)](#) [rizontes Vol. 5 Núm. 18 \(2021\)](#)

- Sandoval y Guerrero (2024) con su investigación titulada “ El uso de actividades lúdicas como herramienta para potenciar la coordinación motriz en estudiantes de 4º de primaria” (Benemérita y centenaria escuela normal del estado de san luis potosí) <https://repositorio.beceneslp.edu.mx/jspui/bitstream/20.500.12584/1499/1/Omar%20Guillot%20Guerrero%20Alc%c3%a1ntara.pdf>
- Vázquez y Cobos, (2018). “Aplicación del programa de actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en niños de 5 años del nivel inicial-2022” (tesis de Maestra en Psicología Educativa). Cesas vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/98082>
- Vera Ríos, E. R., Portero Latacunga, A. E., Enriquez Sarango, M. I., Alcívar Acosta, T. F., Acosta Zambrano, M. N., & Lugo Garcés, A. E. (2024). Actividades lúdicas basadas en los estilos de aprendizaje para mejorar la coordinación motriz en estudiantes. *Código Científico Revista De Investigación*, 5(1), 878–895. <http://revistacodigocientifico.itslosandes.net/index.php/1/article/view/419>
- Wetto (2017), “La Coordinación Y Su Relación En El Aprendizaje Del Atletismo En Estudiantes Del Tercer Ciclo De La Escuela Profesional Ciencias Del Deporte De La Universidad Alas Peruanas, 2019.”, Facultad De Alas Peruanas, https://repositorio.uap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12990/10562/Tesis_La_Coordinaci%c3%b3n_Aprendizaje.Atletismo_estudiantes_3%c2%b0ciclo_CC.del%20Deporte_UAP.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Wyczesany (2018), Diseño e implementación de una técnica de entrenamiento de la visión periférica, Universidad Zaragoza, <https://zaquan.unizar.es/record/96561/files/TAZ-TFG-2020-2156.pdf?version=1>

ANEXOS

Anexo N° 1. Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA DELAINVESTIGACION

TÍTULO: Actividades lúdicas y la coordinación motriz en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 89004, Chimbote, 2023.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	BASES TEÓRICAS	METODOLOGÍA
<p>General:</p> <p>¿En cuánto influyen las actividades lúdicas en la coordinación motriz de los estudiantes de secundaria de la Institución educativa N° 89004, Chimbote, 2023?</p>	<p>General:</p> <p>Evaluar en cuánto influye las actividades lúdicas en la coordinación motriz de los estudiantes de secundaria de la Institución educativa N° 89004, Chimbote, 2023.</p> <p>Específicos:</p> <p>a) Comprobar en cuánto influye las actividades lúdicas en la coordinación viso motriz de los estudiantes de secundaria de la Institución educativa 89004, Chimbote, 2023.</p> <p>b) Verificar en cuánto influye las actividades lúdicas en la coordinación óculo manual de los estudiantes de secundaria de la Institución educativa 89004, Chimbote, 2023.</p> <p>c) Constatar en cuánto influye las actividades lúdicas influye en la coordinación óculo podal de los estudiantes de secundaria de la Institución educativa 89004, Chimbote, 2023.</p>	<p>General:</p> <p>H_i: Las actividades lúdicas influye en la coordinación motriz de los estudiantes de secundaria de la Institución educativa 89004, Chimbote, 2023.</p> <p>H_o: Las actividades lúdicas no influye en la coordinación motriz de los estudiantes de secundaria de la Institución educativa 89004, Chimbote, 2023.</p> <p>Específicas:</p> <p>a) Las actividades lúdicas influye en la coordinación viso motriz de los estudiantes de secundaria de la Institución educativa 89004.</p> <p>b) Las actividades lúdicas influye en la coordinación óculo manual de los estudiantes de secundaria de la Institución educativa 89004.</p> <p>c) Las actividades lúdicas influye en la coordinación óculo pedal de los estudiantes de secundaria de la Institución educativa 89004.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE :</p> <p>Programa de actividades lúdicas</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE:</p> <p>Coordinación motriz</p>	<p>Coordinación viso motriz</p> <p>Coordinación óculo manual</p> <p>Coordinación óculo pedal</p>	<p>- Visión periférica</p> <p>- Direccionalidad</p> <p>- Fuerza</p> <p>- Precisión</p> <p>- Rebotar</p> <p>- Disparar</p> <p>- Velocidad</p> <p>- Saltar obstáculos</p>	<p>Tipo de investigación:</p> <p>Cuantitativa - Tecnológica aplicada</p> <p>Diseño de investigación:</p> <p>GE: 0₁ X 0₂</p> <p>GE = grupo Experimental O₁ = Pre test (Obs. inicial) (VD: Coordinación motriz) X = Variable Independiente (Actividades lúdicas) O₂ = Pos test (Obs. final) (VD: Coordinación motriz)</p> <p>Población:</p> <p>Estudiantes de secundaria de la Institución educativa 89004, Chimbote</p> <p>Muestra:</p> <p>Está conformada por 112 estudiantes de las secciones C, D, C y D de la Institución educativa 89004, Chimbote</p> <p>Técnicas e instrumentos:</p> <p>Observación Ficha de observación</p>

Anexo N° 2. Matriz del instrumento

MATRIZ DEL INSTRUMENTO

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	VALORACIÓN
Coordinación motriz	Coordinación viso motriz	- Visión periférica	1. ¿Observa y memoriza los objetos a su alrededor recordando más del 50% de los propuestos?	Excelente (3) Bueno (2) Regular (1) Deficiente (0)
			2. ¿Observa y esquiva obstáculos desplazándose en una línea recta a una distancia de 20 metros?	
		- Direccionalidad	3. ¿Corre hacia adelante, hacia atrás y en diagonales para coger las pelotas de trapo y lanzarlas al campo del equipo contrario?	
			4. ¿Corre hacia adelante y hacia atrás cogiendo y quitando los balones en una zona de 7 x 7 metros?	
	Coordinación óculo manual	- Fuerza	5. ¿Lanza el balón con la mano en una distancia de 20 metros?	
			6. ¿Carga y desplaza un cuerpo en grupos reducidos en una distancia de 7 metros sin soltarse?	
		- Precisión	7. ¿Lanza el balón con las dos manos desde la zona de tres puntos en dirección al tablero de básquet?	
			8. ¿Inserta más del 50% de aros de 20 cm dentro de la varilla con la mano dominante en una distancia de 4 metros?	
		- Rebotar	9. ¿Dribla el balón de básquet de desplazándose en línea recta en una distancia de 20 metros recogiendo los conos?	
			10. ¿Se desplaza realizando el dribbling alto esquivando los obstáculos en una distancia de 20 metros?	
	Coordinación óculo pedal	- Disparar	11. ¿Dispara el balón con el pie derribando la torre de tarros en una distancia de 10 metros?	
			12. ¿Dispara el balón de fútbol con el pie dominante en una distancia de 10 metros, con el 60% de precisión tratando de anotar en el arco de 50 x 60 cm?	
		- Velocidad	13. Reacciona y corre con la técnica adecuada de un extremo a otro en una distancia de 20 metros en 15 segundos.	
			14. Corre adecuadamente y entrega el objeto a su compañero en una distancia de 20 metros en un tiempo de 15 segundos.	
		- Saltar obstáculos	15. ¿Salta con ambos pies y memoriza sus movimientos en la rayuela africana?	
			16. ¿Salta obstáculos con ambos pies evitando ser atrapado por su compañero 80 segundos?	

Anexo N° 3. Instrumento de recolección de datos

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA COORDINACIÓN MOTRIZ

(PRE Y POST TEST)

I. DATOS

OBSERVADOS: _____

OBSERVADOR: _____

FECHA: ----- **GRADO Y SECCIÓN:** -----

II. FINALIDAD: Esta ficha de observación tiene por finalidad identificar las deficiencias y logros alcanzados por los estudiantes en relación a la coordinación motriz antes y después de aplicar actividades lúdicas en los estudiantes del nivel secundario de las Instituciones Educativas de la provincia del Santa, 2023.

N°	ÍTEMS	VALORACIÓN			
		EXCELENTE	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
		3	2	1	0
	DIMENSIÓN: Coordinación viso motriz				
01	17. ¿Observa y memoriza los objetos a su alrededor recordando más del 50% de los propuestos?				
02	18. ¿Observa y esquiva obstáculos desplazándose en una línea recta a una distancia de 20 metros?				
03	19. ¿Corre hacia adelante, hacia atrás y en diagonales para coger las pelotas de trapo y lanzarlas al campo del equipo contrario?				
04	20. ¿Corre hacia adelante y hacia atrás cogiendo y quitando los balones en una zona de 7 x 7 metros?				
	DIMENSIÓN: coordinación óculo manual				
06	21. ¿Lanza el balón con la mano en una distancia de 20 metros?				
07	22. ¿Carga y desplaza un cuerpo en grupos reducidos en una distancia de 7 metros sin soltarse?				
08	23. ¿Lanza el balón con las dos manos desde la zona de tres puntos en dirección al tablero de básquet?				
09	24. ¿Inserta más del 50% de aros de 20 cm dentro de la varilla con la mano dominante en una distancia de 4 metros?				
	25. ¿Dribla el balón de básquet de desplazándose en línea recta en una distancia de 20 metros recogiendo los conos?				
10	26. ¿Se desplaza realizando el dribling alto esquivando los obstáculos en una distancia de 20 metros?				
	DIMENSIÓN: coordinación óculo podal				
11	27. ¿Dispara el balón con el pie derribando la torre de tarros en una distancia de 10 metros?				
12	28. ¿Dispara el balón de fútbol con el pie dominante en una distancia de 10 metros, con el 60% de				

	precisión tratando de anotar en el arco de 50 x 60 cm?				
13	29. Reacciona y corre con la técnica adecuada de un extremo a otro en una distancia de 20 metros en 15 segundos.				
14	30. Corre adecuadamente y entrega el objeto a su compañero en una distancia de 20 metros en un tiempo de 15 segundos.				
15	31. ¿Salta con ambos pies y memoriza sus movimientos en la rayuela africana?				
16	32. ¿Salta obstáculos con ambos pies evitando ser atrapado por su compañero 80 segundos?				

LEYENDA:

E = EXELENTE (3 PUNTOS)

B = BUENO (2 PUNTOS)

R = REGULAR (1 PUNTO)

D= DEFICIENTE (0 PUNTOS)

Anexo N° 4. Ficha técnica del instrumento

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

1. NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Ficha de Observación de la coordinación motriz
2. AUTOR(ES) :
 - ❖ Callan Lazaro Felix Aldair
 - ❖ Salvador Espinoza Jhefferson sthefano
 - ❖ Laredo Ñiquen Sergio Eduardo
 - ❖ López Ponce Javier Inocente
3. AÑO : 2023
4. ADMINISTRACIÓN : Individual
5. DURACIÓN : 03 horas pedagógicas.
6. RANGO DE EDAD : 13 a 16 años
7. FINALIDAD : Esta ficha de observación tiene por finalidad identificar las deficiencias y logros alcanzados por los estudiantes en relación a la coordinación motriz antes y después de aplicar actividades lúdicas en los estudiantes del nivel secundario de las Instituciones Educativas de la provincia del Santa, 2023.
8. MUESTRA : 112 estudiantes de la Institución Educativa 89004 Gonzales Prada
9. DESCRIPCIÓN DEL INSTRUMENTO:

El instrumento es una ficha de observación de la coordinación motriz que consta de 16 ítems alineados en 3 dimensiones pre establecidas: coordinación viso motriz (ítems del 1 al 4), coordinación óculo manual (ítems del 5 al 10) y coordinación óculo podal (ítems de 11 al 16); ítems que serán evaluados por los propios investigadores mediante la observación de los estudiantes considerando como escala de valoración: Excelente (3), bueno (2), regular (1) y deficiente (0).

1. BAREMO:

Para su procesamiento los puntajes obtenidos a nivel de dimensiones y variable se tomarán en cuenta el siguiente baremo.

NIVEL	Coordinacion viso motriz 4 ítems	Coordinacion oculo manual 6 ítems	Coordinacion oculo podal 6 ítems	Variable Coordiancion motriz 16 ítems
EXCELENTE	13 – 16	19 – 24	19 – 24	48–63
BUENO	9 - 12	13 – 18	13 – 18	32–47
REGULAR	5 – 8	7 – 13	7 – 13	17–31
DEFICIENTE	1– 4	1 – 6	1– 6	1–16

Valor mínimo = $1 \times 4 = 4$

Valor máximo = $4 \times 4 = 16$

Anexo N° 5. Constancia de validación de los expertos

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Título de la investigación : Programa de actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz en estudiantes de la Institución educativa 89004, Chimbote, 2023.

Investigadores :

- Felix Aldair Callan Lazaro
- Sergio Eduardo Laredo Ñiquen
- Javier Inocente Lopez Ponce
- Jhefferson Steffano Salvador Espinoza

Nombre del Instrumento : Ficha de observación.

Se otorga la presente constancia al interesado, por haber cumplido con los requisitos de validación del instrumento.

Nombre del experto evaluador : JORGE MARTIN LU SAAVEDRA.

Especializado en : EDUCACIÓN FÍSICA /

Titulado en : EDUCACIÓN FÍSICA

Grados de estudio del experto : MAESTRO EN EDUCACIÓN

Tipo y tiempo de experiencia: TRICENTA (30) AÑOS

Cargo actual : DOCENTE FORMADOR SESP CHIMBOTE

Fecha : 20 - 05 - 2023



Nombre: JORGE MARTIN LU SAAVEDRA.

DNI: 32916097

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Título de la investigación : Programa de actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz en estudiantes de la Institución educativa 89004, Chimbote, 2023.

Investigadores :

- Felix Aldair Callan Lazaro
- Sergio Eduardo Laredo Ñiquen
- Javier Inocente Lopez Ponce
- Jhefferson Stheffano Salvador Espinoza

Nombre del Instrumento : Ficha de observación.

Se otorga la presente constancia al interesado, por haber cumplido con los requisitos de validación del instrumento.

Nombre del experto evaluador : Julio Walder Herrera Ramos

Especializado en : Educación Física - Educación Psicomotriz


Titulado en : Educación Física

Grados de estudio del experto : Licenciado

Tipo y tiempo de experiencia: 30 AÑOS

Cargo actual : DOCENTE DE EDUCACIÓN FÍSICA

Fecha : 25-05-2023


Nombre: Julio Walder Herrera Ramos

DNI: 25743423

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Título de la investigación: PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS Y LA COORDINACION MOTRIZ EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA 89004, CHIMBOTE 2023.

Investigadores :

- FELIX ALDAIR CALLAN LAZARO
- SERGIO EDUARDO LAREDO ÑIQUE
- JAVIER INOCENTE LOPEZ PONCE
- JHEFFERSON STHEFFANO SALVADOR ESPINOZA

Nombre del Instrumento: FICHA DE OBSERVACION

SE OTORGA LA PRESENTE CONSTANCIA AL INTERESADO, POR HABER CUMPLIDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

Nombre del experto evaluador : Cecilia Margot Ortega Cisneros
Especializado en :
Titulado en : Profesora de Educación Física
Grados de estudio del experto :
Tipo y tiempo de experiencia : 3 años
Cargo actual : Profesora
Fecha : 26 mayo del 2023


Nombre- e: Cecilia Margot Ortega Cisneros
DNI: 32932580
Firma y post firma del experto

Anexo N° 6. Resultados de confiabilidad (Prueba piloto)

Prueba de Confiabilidad: Estadístico de Alfa de Cronbach

Encuestados	ITEMS																														SUMATORIA		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			
E1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2																26	
E2	1	2	1	2	1	2	2	3	1	2	1	2	2	2	2	2															28		
E3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2															17		
E4	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1															19		
E5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1															16		
E6	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1															17		
E7	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1															18		
E8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2															18		
E9	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2															18		
E10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2														18		
E11	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2															20		
E12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1															16		
E13	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2															19		
E14	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2															20		
E15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1															17		
E16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	3															20		
E17	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2															21		
E18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1															18		
E19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1															16		
E20	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	3	3														21		
E21	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2															19		
E22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2															18		
E23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1															18		
E24	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2															21		
E25	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2															20		
E26	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1															18		
E27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	3	3															22		
E28	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	3	2															21		
E29	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2															20		
E30	1	1	1	1	1	1	1	2	1	3	1	1	2	1	2	2															22		
Varianza por ítem	0.00	0.06	0.03	0.06	0.03	0.18	0.16	0.28	0.06	0.25	0.09	0.21	0.14	0.09	0.40	0.38	#####	#####	#####	#####	#####	#####	#####	#####	#####	#####	#####	#####	#####	#####	#####	7.04	
Sumatoria de las varianzas de los ítems	2.42																$\alpha =$	Coeficiente de confiabilidad				0.701											Varianza total del instrumento.

α	Coeficiente de confiabilidad	?
K	Número de ítems del instrumento	16
$\sum S_i^2$	Sumatoria de las varianzas de los ítems	2.42
S_T^2	Varianza total del instrumento.	7.04

Estadístico de Confiabilidad Alfa de Cronbach
0.70

α	Coeficiente de confiabilidad	0.70
----------	------------------------------	------

Intervalo de valores	Nivel de Confiabilidad
0.90 - 1.00	Confiabilidad muy alta
0.80 - 0.89	Confiabilidad alta
0.70 - 0.79	Confiabilidad aceptable
0.60 - 0.69	Confiabilidad baja
0.50 - 0.59	Confiabilidad muy baja
<0.5	Confiabilidad nula

Fuente: Gíen, J.A. y Gíen, R.R. (2003) Calcular, interpretar y reportar el coeficiente de confiabilidad alfa de Cronbach para escalas tipo Likert.

$\alpha = 0.70$	<i>El instrumento presenta una confiabilidad aceptable</i>
-----------------	--

Anexo N° 7. Base de datos

SUJETOS	PRET TEST DE GRUPO EXPERIMENTAL																	TOTAL VARIABLE		
	DIMENSION VISO MOTRIZ					DIMENSION OCULO MANUAL					DIMENSION OCULO PODAL									
	1	2	3	4	ST	5	6	7	8	9	10	ST	11	12	13	14	15	16	ST	
1	1	2	2	2	7	1	2	2	1	1	2	9	1	2	2	1	2	2	10	26
2	1	2	1	2	6	1	2	2	3	1	2	11	1	2	2	2	2	2	11	28
3	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	2	7	17
4	1	1	1	1	4	1	2	1	2	1	1	8	1	1	1	1	2	1	7	19
5	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	16
6	1	1	1	1	4	1	1	1	2	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	17
7	1	1	1	1	4	1	2	1	1	1	1	7	1	1	1	1	2	1	7	18
8	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	2	1	1	1	2	8	18
9	1	1	1	1	4	1	2	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	2	7	18
10	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	2	1	1	1	2	8	18
11	1	1	1	1	4	1	1	2	1	1	1	7	2	1	1	1	2	2	9	20
12	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	16
13	1	1	1	1	4	1	1	1	2	1	1	7	1	1	1	1	2	2	8	19
14	1	1	1	1	4	1	1	1	2	1	2	8	1	1	1	1	2	2	8	20
15	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	2	1	1	1	7	17
16	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	2	1	1	2	3	10	20
17	1	1	1	1	4	1	1	2	2	1	2	9	1	2	1	1	2	2	8	21
18	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	2	1	1	2	1	8	18
19	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	16
20	1	1	1	1	4	1	1	1	1	2	1	7	1	1	1	1	3	3	10	21
21	1	1	1	1	4	1	1	2	1	1	1	7	1	1	1	1	2	2	8	19
22	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	2	1	1	2	8	18
23	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	2	1	1	2	1	8	18
24	1	1	1	1	4	1	1	1	2	1	2	8	2	1	1	1	2	2	9	21
25	1	1	1	1	4	2	1	1	1	1	1	7	1	1	1	2	2	2	9	20
26	1	1	1	1	4	1	2	1	1	1	1	7	1	2	1	1	1	1	7	18
27	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	2	7	1	1	1	2	3	3	11	22
28	1	1	1	1	4	1	1	1	2	1	1	7	2	1	1	1	3	2	10	21
29	1	1	1	1	4	1	2	1	1	1	1	7	1	2	1	1	2	2	9	20
30	1	1	1	1	4	1	1	1	2	1	3	9	1	1	2	1	2	2	9	22
31	2	1	1	2	6	1	2	2	1	1	1	8	1	1	1	2	1	1	7	21
32	1	1	2	1	5	2	1	2	1	2	1	9	1	1	1	1	1	1	6	20
33	2	1	1	1	5	1	1	2	1	1	2	8	1	2	1	2	1	1	8	21
34	1	2	2	2	7	2	1	2	1	2	1	9	1	2	1	1	1	2	8	24
35	1	1	2	1	5	1	2	1	1	1	2	8	1	1	1	1	1	1	6	19
36	1	2	1	1	5	1	2	1	1	1	1	7	1	2	1	1	1	1	7	19
37	1	2	2	1	6	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	2	1	2	8	20
38	2	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	7	1	2	1	1	1	2	8	19
39	2	2	2	1	7	1	2	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	2	7	21
40	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	2	7	1	1	1	1	1	2	7	18
41	1	1	2	1	5	1	2	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	2	7	19
42	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	2	7	17
43	1	1	2	1	5	1	2	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	18
44	1	1	1	1	4	1	2	2	1	2	1	9	2	1	1	1	1	1	7	20
45	1	1	2	1	5	1	2	1	1	2	1	8	1	1	1	2	1	1	7	20
46	1	2	1	1	5	1	2	1	1	2	1	8	2	1	1	1	1	1	7	20
47	1	1	1	1	4	2	1	1	1	2	1	8	1	2	1	1	1	1	7	19
48	2	1	2	2	7	1	1	1	1	2	2	8	1	2	1	1	1	1	7	22
49	2	2	1	1	6	2	1	1	1	2	1	8	1	2	1	1	1	1	7	21
50	1	2	2	1	5	1	1	1	1	2	1	7	1	2	1	2	1	1	8	20
51	2	1	1	2	6	1	1	1	1	1	1	6	1	2	1	2	1	1	8	20
52	1	1	1	1	2	5	2	2	1	1	2	9	1	2	1	2	1	1	8	22
53	1	1	1	1	4	1	1	1	1	2	1	7	1	2	1	2	1	1	8	19
54	1	1	1	1	4	2	2	1	1	2	2	10	1	2	1	2	1	1	8	22
55	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	2	7	1	2	1	2	1	1	8	19
56	1	2	2	1	6	2	1	1	1	2	2	9	1	2	1	2	1	1	8	23
57	2	2	1	1	4	1	1	1	1	2	2	8	1	2	1	2	2	1	9	23
58	1	1	1	1	4	2	1	1	1	1	2	8	1	1	1	1	1	1	6	18
59	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	2	8	1	2	1	1	1	1	7	19
60	1	1	2	2	6	2	1	1	1	2	1	8	2	1	1	1	1	1	7	21
61	1	2	2	2	7	1	1	1	1	2	1	7	2	1	1	1	1	1	7	21
62	1	2	2	2	7	2	1	1	1	2	1	8	2	1	1	1	1	1	7	22
63	1	2	2	1	6	1	1	2	1	2	1	8	2	1	1	1	1	1	7	21
64	2	1	1	1	5	2	1	1	1	2	1	8	2	1	1	1	1	1	7	20
65	1	1	2	1	5	1	1	1	1	2	1	7	2	1	1	1	2	1	8	20
66	1	1	2	1	5	2	1	1	1	2	1	8	2	1	1	1	1	1	7	20
67	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	2	1	1	1	1	7	17
68	1	1	2	1	5	2	1	1	1	2	1	8	1	1	1	1	1	1	6	19
69	1	1	1	1	4	1	1	1	1	2	1	7	1	2	1	1	1	1	7	18
70	1	2	1	1	5	2	1	1	1	2	1	8	1	2	1	1	1	1	7	20
71	1	2	1	1	5	1	1	1	1	2	1	7	1	2	1	2	1	1	8	20
72	1	2	1	1	5	2	2	1	1	1	1	8	2	2	1	2	1	1	9	22
73	1	2	2	1	5	1	1	1	1	2	1	7	1	2	1	2	1	1	8	20
74	2	2	1	1	6	2	2	1	1	2	1	9	1	2	1	2	1	2	9	24
75	1	2	1	1	5	1	1	1	1	2	1	7	1	2	1	2	1	1	8	20
76	1	2	1	1	4	2	2	1	1	1	2	9	1	2	1	2	1	1	8	22
77	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	2	1	2	1	1	8	18
78	1	2	1	1	5	2	2	1	1	2	1	9	1	2	1	2	1	1	8	22
79	1	2	1	1	5	1	1	1	1	2	1	7	1	2	1	2	1	1	8	20
80	1	1	1	1	4	2	1	1	1	1	1	7	1	2	1	2	1	1	8	19
81	2	1	1	1	5	1	2	1	1	1	1	7	1	2	1	2	1	1	8	20
82	2	1	2	1	6	1	2	1	1	1	2	8	1	2	1	2	1	1	8	22
83	1	2	2	1	6	1	2	1	1	1	1	7	2	2	1	2	1	1	9	22
84	2	2	2	1	7	1	2	1	1	1	2	8	1	2	1	2	1	1	8	23
85	2	1	2	1	6	1	2	1	1	1	1	7	1	2	1	2	1	1	8	21
86	2	1	2	1	6	1	2	1	1	1	1	7	1	2	1	2	1	1	8	21
87	1	2	2	1	6	2	1	2	1	1	1	8	1	2	1	2	1	1	8	22
88	2	2	2	2	8	1	2	2	1	1	1	8	1	2	1	2	1	1	8	24
89	1	1	1	1	2	5	1	2	2	1	1	8	1	2	1	2	1	1	8	21
90	1	1	1	1	4	2	2	2	1	1	1	9	1	2	1	1	1	1	7	20
91	1	2	2	1	6	1	2	1	2	2	2									

SUJETOS	POST TEST DE GRUPO EXPERIMENTAL																	TOTAL VARIABLE		
	DIMENSION VISO MOTRIZ					DIMENSION OCULO MANUAL						DIMENSION OCULO PODAL								
	1	2	3	4	ST	5	6	7	8	9	10	ST	11	12	13	14	15		16	ST
1	3	2	3	2	10	3	1	3	2	2	2	13	3	1	3	2	2	2	13	36
2	2	2	3	2	9	2	2	3	2	2	2	13	3	2	3	2	3	2	15	37
3	3	1	2	3	9	3	1	2	3	3	2	14	3	2	2	3	3	2	15	38
4	2	3	2	2	9	2	3	2	2	2	1	12	2	3	2	3	2	2	14	35
5	2	3	2	2	9	2	3	2	2	3	3	15	1	2	3	3	2	3	14	38
6	3	3	2	2	10	3	3	2	2	3	2	15	1	2	2	2	3	2	12	37
7	3	2	2	2	9	3	2	2	2	2	1	12	3	2	2	2	2	3	14	35
8	1	3	3	3	10	1	3	3	3	3	2	15	2	3	3	3	3	2	16	41
9	2	1	3	3	9	2	1	3	3	3	3	15	2	2	3	3	3	3	16	40
10	3	3	3	3	12	3	3	2	2	3	3	16	3	3	2	2	3	3	16	44
11	3	3	1	3	10	3	3	1	3	3	3	16	3	3	1	3	3	3	16	42
12	2	2	2	2	8	2	2	2	2	3	3	14	3	2	2	2	2	3	14	36
13	3	3	2	2	10	3	3	2	2	2	2	14	3	3	2	2	2	2	14	38
14	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	2	12	3	2	3	2	3	2	16	36
15	2	3	2	3	10	1	1	1	1	1	1	6	2	2	2	2	3	3	14	30
16	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	3	13	2	2	2	2	2	3	13	34
17	3	2	1	1	7	3	2	1	1	2	2	11	3	2	1	1	2	2	11	29
18	2	2	2	3	9	2	2	2	3	3	2	13	2	2	2	3	3	1	13	35
19	2	2	2	2	8	2	2	2	2	1	1	10	2	2	2	2	1	1	10	28
20	3	3	3	3	12	3	3	2	3	2	3	16	2	3	2	3	2	3	15	43
21	3	3	2	1	9	3	3	2	1	2	2	13	3	3	2	1	2	2	13	35
22	2	2	2	3	9	2	2	2	3	1	2	12	2	2	2	3	1	2	12	33
23	3	3	3	2	11	3	3	3	2	2	1	14	3	3	3	2	2	1	14	39
24	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	12	32
25	2	1	3	1	7	2	1	3	1	2	2	11	2	3	3	3	3	3	16	34
26	2	3	3	3	10	1	1	1	1	1	1	6	1	2	2	3	3	3	14	30
27	3	3	3	3	12	3	3	3	2	2	3	16	2	3	2	3	3	3	16	44
28	1	3	2	3	9	1	3	2	3	3	2	14	1	3	2	3	3	2	14	37
29	1	1	2	2	6	1	1	2	2	1	2	9	1	2	2	2	3	2	12	27
30	2	3	2	3	10	2	3	2	3	2	2	14	2	3	2	3	3	2	15	39
31	2	3	2	2	9	2	3	2	3	3	2	15	2	3	2	3	3	2	15	39
32	3	3	3	2	11	3	2	2	2	1	2	12	3	3	2	3	2	3	16	39
33	2	2	2	1	7	3	3	2	2	2	2	14	3	3	2	3	2	3	16	37
34	3	2	2	1	8	3	3	2	2	1	2	13	3	3	2	2	2	3	15	36
35	2	3	2	3	10	3	3	2	2	3	2	15	3	3	3	2	2	3	16	41
36	3	2	2	2	9	3	3	2	2	3	2	15	3	3	2	2	3	3	16	40
37	2	3	2	2	9	3	2	2	2	3	2	14	2	3	3	3	2	3	16	39
38	3	3	2	2	10	3	2	2	2	3	2	14	3	2	2	3	2	3	15	39
39	2	3	3	2	10	3	2	2	2	2	2	13	2	3	3	3	2	3	16	39
40	3	2	3	1	9	3	2	2	3	3	2	15	1	3	2	3	2	3	14	38
41	3	2	3	2	10	3	2	2	3	3	3	16	2	3	3	3	2	2	15	41
42	3	2	2	2	9	3	3	2	3	3	2	16	2	3	2	2	2	2	13	38
43	2	2	3	1	8	3	3	2	3	2	3	16	2	2	3	3	2	2	14	38
44	3	3	2	1	9	2	3	2	3	2	3	15	2	2	2	3	2	2	13	37
45	2	2	3	1	8	2	2	2	3	2	3	14	2	2	3	3	2	3	15	37
46	3	2	2	3	10	2	2	2	3	2	2	13	3	2	2	3	2	2	14	37
47	2	2	3	2	9	3	2	2	3	2	3	15	2	3	2	3	2	2	14	38
48	3	2	2	3	10	2	2	2	2	2	3	13	2	3	3	3	3	2	16	39
49	2	2	3	2	9	3	2	2	2	2	2	13	2	3	3	3	3	2	16	38
50	3	3	2	2	10	2	2	2	2	3	3	14	2	3	2	3	3	3	16	40
51	2	2	3	2	9	3	3	2	2	3	3	16	3	3	2	3	2	2	15	40
52	3	3	2	2	10	2	3	2	3	2	2	14	3	3	3	2	3	2	16	40
53	2	3	3	2	10	3	2	2	2	2	2	13	3	2	3	3	3	2	16	39
54	3	2	3	2	10	2	2	2	3	2	3	14	3	2	2	3	3	3	16	40
55	3	2	3	2	10	3	2	2	3	3	2	15	2	2	3	3	3	2	15	40
56	2	2	3	2	9	3	2	3	2	3	3	16	3	2	2	3	3	2	15	40
57	2	2	3	2	9	2	2	2	2	3	2	13	2	2	2	3	3	3	15	37
58	2	3	3	2	10	2	2	2	1	3	3	13	2	2	2	3	3	3	15	38
59	2	3	3	2	10	2	3	2	2	3	3	15	2	2	2	3	3	3	15	40
60	2	3	2	2	9	2	2	3	2	3	2	14	2	3	2	3	3	2	15	38
61	2	3	2	2	9	2	2	3	2	3	3	15	2	2	2	3	3	2	14	38
62	2	3	2	2	9	2	2	3	3	3	3	16	3	2	2	3	3	2	15	40
63	2	3	2	2	9	3	2	3	2	3	2	15	3	2	2	1	3	2	13	37
64	2	3	2	2	9	3	2	3	2	3	2	15	3	2	2	3	3	2	16	40
65	2	3	2	2	9	2	2	3	2	3	3	15	3	2	2	3	3	2	15	39
66	2	3	2	2	9	3	2	3	2	3	3	16	3	3	2	2	3	2	15	40
67	3	3	2	2	10	3	2	3	2	3	3	16	3	3	2	2	3	3	16	42
68	3	3	3	2	11	3	2	3	2	3	2	15	3	3	2	2	3	3	16	42
69	2	3	2	2	9	3	3	2	2	2	3	15	3	3	2	2	3	3	16	40
70	2	3	2	2	9	3	3	3	2	2	3	16	3	2	3	3	3	2	16	41
71	3	3	3	2	11	3	2	3	2	2	3	15	3	2	3	3	3	2	16	42
72	3	3	2	1	9	3	3	3	2	2	3	16	2	2	3	3	3	2	15	40
73	3	3	3	1	10	3	3	3	2	2	3	16	3	2	3	3	3	2	16	42
74	3	3	2	1	9	3	3	3	2	2	3	16	3	2	3	3	3	2	16	41
75	3	3	2	2	10	3	3	3	2	2	3	16	2	3	3	2	2	2	14	40
76	3	3	2	3	11	3	3	2	2	2	3	15	3	3	3	2	2	3	16	42
77	3	3	2	3	11	3	3	2	2	2	3	15	3	3	3	3	2	2	16	42
78	3	3	2	3	11	3	3	2	2	2	3	15	3	3	2	3	2	3	16	42
79	3	3	3	3	12	3	3	2	2	2	3	15	3	3	3	3	2	2	16	43
80	3	3	2	3	11	3	3	3	2	2	3	16	3	3	3	2	2	3	16	43
81	2	3	3	3	11	3	3	2	3	2	2	15	3	3	2	2	3	3	16	42
82	3	3	2	3	11	2	2	2	3	2	2	13	3	3	2	2	3	3	16	40
83	2	3	2	3	10	2	3	3	3	3	2	16	3	3	2	2	3	3	16	42
84	2	3	2	2	9	2	3	3	3	3	2	16	3	3	2	3	2	3	16	41
85	2	3	3	1	9	2	3	3	3	3	2	16	2	3	2	2	3	2	14	39
86	2	3	2	2	9	2	3	3	3	2	2	15	2	3	2	2	2	2	13	37
87	2	3	3	3	11	2	3	2	3	3	3	16	2	3	2	2	3	2	14	41
88	2	3	2	2	9	2	3	2	2	2	2	13	2	3	2	2	3	2	14	36
89	2	3	3	2	10	3	3	3	1	2	2	14	2	3	2	2	3	3	15	39
90	2	3	2	2	9	2	3	3	3											

Anexo N° 8. Consentimiento informado para el director para realizar la investigación

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA EL DIRECTOR

Yo, MARCO ANTONIO ALVITES QUESADA, acepto de manera voluntaria a los estudiantes Felix Aldair Callan Lazaro, Sergio Eduardo Laredo Ñiquen y Jhefferson Stheffano Salvador Espinoza de la especialidad o programa de estudios de educación física de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote (EESPPCH), aplique su investigación titulada "actividades lúdicas y la coordinación motriz en estudiantes de secundaria de la I.E 89004 Manuel Gonzales Prada, Chimbote 2023", en esta institución educativa ubicada en JIRON ALFONSO UGARTE, Chimbote, por considerar que el estudio beneficiara y contribuirá en la mejora de los aprendizajes de nuestros estudiantes, además la investigación se desarrollara en los horarios establecidos y sin perjudicar la programación curricular de los docentes de aula o áreas curriculares. Igualmente, porque el estudio se ejecutará paralelamente con la práctica pre profesional de los mismos tesisistas de la EESPPCH, desde el 22 de mayo hasta el 14 de julio 2023.

Ante eventuales incidencias en los estudiantes tesisistas y de acuerdo de la gravedad de la situación que se dé, serán informados con la opinión respectiva a las autoridades de la EESPPCH para que den inicio a protocolo de sanción según su reglamento institucional y reglamento de investigación

20 de julio del 2023



ALVITES QUESADA MARCO ANTONIO Quesada
Director

Anexo N° 9. Declaración jurada de autenticidad

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Nosotros, Callan Lazaro Felix Aldair, Salvador Espinoza Jhefferson sthefano, Laredo Ñiquen Sergio Eduardo y López Ponce Javier Inocente; estudiantes del Programa de Estudios Educación Física de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, presentamos nuestro informe de tesis, titulado: "Actividades lúdicas y la coordinación motriz en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 89004, Chimbote, 2023."; para obtener el Título Profesional de profesor en la carrera de Educación Física.

Por tanto, declaramos bajo juramento, lo siguiente:

- Que, la presente investigación desarrollada es de propiedad intelectual de los autores.
- Hemos mencionado todas las fuentes empleadas en la presente 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 EESPPCH.

Nuevo Chimbote, 12 de noviembre del 2023

ALDAIR CALLAN

CALLAN LAZARO FELIX ALDAIR

DNI:



SALVADOR ESPINOZA JHEFFERSON STHEFANO

DNI:

Sergio Eduardo

LAREDO ÑIQUEN SERGIO EDUARDO

DNI: 70605469



LÓPEZ PONCE JAVIER INOCENTE

DNI: 76575892

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E : N° 89004 “MANUEL GONZALES PRADA”
 1.2. GRADO Y SECCIÓN: 1^{ro}C, 2^{do}D, 3^{ro}C, 4^{to}D
 1.3. CICLO : VI y VII
 1.4. FECHA : 22-05-2023 AL 26-05-2023
 1.5. DURACIÓN : 2 HORAS PEDAGÓGICAS
 1.6. DIMENSIÓN 1 : “COORDINACIÓN VISO MOTRIZ”
 1.7. INVESTIGADORES :


- ✓ Callan Lazaro Felix Aldair
- ✓ Salvador Espinoza Jhefferson sthefano
- ✓ Laredo Ñiquen Sergio Eduardo
- ✓ López Ponce Javier Inocente

II. TEMA DE LA SESIÓN:

“DESARROLLAMOS LA COORDINACIÓN VISO MOTRIZ ENFOCÁNDONOS EN LA VISIÓN PERIFÉRICA A TRAVÉS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS”.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

PROCESOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y /O ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Saludamos a los estudiantes y pasar registro auxiliar. - Dirigimos a los estudiantes al campo deportivo o al espacio donde se desarrollarán las clases de Educación Física. - Damos las indicaciones de cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios. <p>Motivación: “Agilidad y velocidad”: Para dar inicio a la dinámica se ubica a los estudiantes en dos filas, una frente de la otra, a una distancia de 4 metros cada fila y luego se les enumera por filas. En el intermedio de las dos filas se ubica un balón, el docente dirá acciones a realizar como por ejemplo cógete el hombro, piernas, caderas, cabeza, etc. Dentro de lo mencionado dirá un numero por ejemplo 5, al escuchar el estudiante de cada fila con el numero correspondiente sale corriendo y coje el balón, el primero que logra hacerlo lleva un punto para su equipo.</p>		30 min.

	<p>Saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos a los estudiantes: - ¿Qué concepto tienes por visión periférica? - ¿se necesita usar la visión periférica para esquivar objetos? - ¿De qué manera podemos observar y memorizar los objetos? <p>Conflicto cognitivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué estrategias debes usar para esquivar los objetos lanzados por tus compañeros en las actividades lúdicas? <p>Propósito:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lograr que los estudiantes mejoren la coordinación viso motriz a través de la aplicación de las actividades lúdicas <p>- Ejercicios de calentamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Primero realizamos movimientos articular desde la cabeza hasta los pies. ✓ Segundo realizamos trote con variantes (Elevación de rodillas, elevación de talones, laterales y saltos) y para cerrar agregamos velocidad. ✓ Finalizamos con los estiramientos. 	<p>Silbato pelota</p>	
	<p>ACTIVIDADES APLICANDO LA DIRECCIONALIDAD VISO MOTRIZ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada estudiante con un balón de vóley comenzaran a lanzarlo al aire lo más alto posible e intentaran cogerlo sin que este caiga al suelo. - Consecutivamente realizaran la misma actividad y añadido a ello realizaran 2, 4, 6 o mas aplausos posibles sin que el balón caiga al suelo. - Posteriormente, lanzaran el balón lo más alto posible y cogerán otro balón del compañero sin que caiga al suelo. - El docente pregunta. ¿Qué estrategias estamos empleando para cumplir estas actividades? - ¿Cuáles serían las 2 capacidades principales para poder cumplir estas actividades? 		

<p>DESARROLLO</p>	<p>Actividad #01 observamos y esquivamos obstáculos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Para esta actividad el docente formara dos filas, Fila "A", Fila "B" de 12 estudiantes cada una, mirándose uno a otros y separadas a una distancia de 15 metros. - El docente a los 12 estudiantes de cada fila le entrega una pelota de trapo. - 2 estudiantes sin pelota, llamados "corredores" se ubicarán al inicio y entre las 2 filas. - Posteriormente el docente les da las indicaciones en que consiste la actividad lúdica denominada "observamos y esquivamos obstáculos". <p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes sin pelota se ubican en el inicio de la partida entre las 2 filas. - Los 24 estudiantes ubicados en las filas tendrán el objetivo de lanzarla las pelotas con intención de golpear a los "Corredores". - Ganará el "corredor" que no fue interceptado por ninguna pelota. - Variante: Las pelotas lanzadas deben de ser 70 cm de diámetro. <p>Activada #2 observamos y memorizamos</p> <ul style="list-style-type: none"> - El docente forma grupos de 6 estudiantes. - 1 estudiante de cada grupo llamado "monitor" recibirá 20 pares de cartas relacionadas a diferentes frutas. - El "monitor" ubicara las cartas boca abajo esparcidas en una mesa. - Los otros estudiantes llamados "acertadores" se ubicarán frente a la mesa del "monitor" uno detrás de otro formando una columna. - Los "acertadores" tendrán el objetivo de memorizar y ubicar los pares de fruta. - Si un "acertador" no logra ubicar el par de fruta dará paso al siguiente participante y el "monitor" volverá a voltear las cartas. - Ganará el estudiante que acierte la mayor cantidad de cartas. <p>Posteriormente nos rehidratamos, recuerden tener cada uno su botella de agua para poder rehidratarse.</p>	<p>Silbato Pelotas de trapo Conos</p>	<p>60 Min.</p>
<p>CIERRE</p>	<p>El docente explica la importancia de desarrollar actividades lúdicas para mejor la coordinación viso motriz</p> <p>Meta cognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué han aprendido del tema abordado durante la clase? - ¿De qué manera han aprendido a desarrollar la visión periférica en las actividades lúdicas? - ¿Para qué nos servirá la visión periférica en las actividades ludicas? 		<p>15 m.</p>

	<p>El docente da 10 minutos antes de terminar la clase, indica a los estudiantes a realizar su aseo personal.</p>		
--	--	--	--

ALDAIR CALLAN



CALLAN LAZARO FELIX ALDAIR

SALVADOR ESPINOZA JHEFFERSON STEFANO

Sergio Eduardo



LAREDO ÑIQUEN SERGIO EDUARDO

LOPEZ PONCE JAVIER INOCENTE

RUBRICA DE EVALUACIÓN

ÁREA: Educación física

TEMA: “desarrollamos la coordinación viso motriz enfocándonos en la visión periférica a través de las actividades lúdicas”.

GRADO Y SECCIÓN: VI y VII

FECHA: 22-05-2023 AL 26-05-2023.

INVESTIGADORES:

- ✓ Callan Lazaro Felix Aldair
- ✓ Salvador Espinoza Jhefferson sthefano
- ✓ Laredo Ñiquen Sergio Eduardo
- ✓ López Ponce Javier Inocente

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN																L O G R O A L C A N Z A D O				
		C1				C2				C3												
		AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C					
						Coordina su cuerpo de manera autónoma con precisión en acciones motrices de su preferencia para lograr un objetivo, durante el calentamiento					Analiza el control y la ejecución de sus habilidades motrices específicas para mejorarlas durante la práctica de diferentes actividades físicas. En las actividades lúdicas					incorpora practicas saludables (actividades recreativas, lúdicas, etc.) durante el desarrollo de las actividades lúdicas.					Participa activamente con sus compañeros en las actividades lúdicas enfocadas en la visión periférica y evita todo tipo de discriminación durante el desarrollo de la sesión.	
01																						
02																						
03																						
04																						
05																						
06																						
07																						
08																						
09																						
10																						

11																			
12																			
13																			
14																			
15																			
16																			
17																			
18																			
19																			
20																			
21																			
22																			
23																			
24																			

AUTORES:

- CALLAN LAZARO FELIX ALDAIR

ALDAIR CALLAN

- SALVADOR ESPINOZA JHEFFERSON STHEFANO



- LAREDO ÑIQUEN SERGIO EDUARDO

Sergioeduardo

- LOPEZ PONCE JAVIER INOCENTE



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 I.E : N° 89004 “MANUEL GONZALES PRADA”
 1.2 GRADO Y SECCIÓN: 1^{ro}C, 2^{do}D, 3^{ro}C, 4^{to}D
 1.3 CICLO : VI y VII
 1.4 FECHA : 29-05-2023 AL 02-06-2023
 1.5 DURACIÓN : 2 HORAS PEDAGÓGICAS
 1.6 DIMENSIÓN 1 : “COORDINACIÓN VISO MOTRIZ”
 1.7 INVESTIGADORES :

- ✓ Callan Lazaro Felix Aldair
- ✓ Salvador Espinoza Jhefferson Sthefano
- ✓ Laredo Ñiquen Sergio Eduardo
- ✓ López Ponce Javier Inocente

II. TEMA DE LA SESIÓN:

“DESARROLLAMOS LA COORDINACIÓN VISO MOTRIZ TENIENDO EN CUENTA LA DIRECCIONALIDAD DENTRO LAS ACTIVIDADES LÚDICAS”

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

PROCESOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y /O ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Saludamos a los estudiantes y pasar registro auxiliar. - Dirigimos a los estudiantes al campo deportivo o al espacio donde se desarrollarán las clases de Educación Física. - Damos las indicaciones de cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios. <p>Motivación: “La Ballena Anaclea”: consiste en repetir las acciones que haga el docente mencione dentro de la dinámica entonada al ritmo de los aplausos, por ejemplo: tenía una ballena llamada Anaclea que cuando bailaba movía la aleta, tenía una ballena llamada Anaclea que cuando baila movía coleta, etc. y así sucesivamente</p> <p>Saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos a los estudiantes: - ¿Qué sabemos acerca de la direccionalidad? - ¿En qué direcciones te puedes movilizar? 		30 min.

	<p>Conflicto cognitivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué capacidades básicas principales desarrollamos al ejecutar la direccionalidad en las actividades lúdicas? <p>Propósito:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la coordinación viso motriz enfocada en la direccionalidad a través de la aplicación de las actividades lúdicas. <p>Ejercicios de calentamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Primero realizamos movimientos articular desde la cabeza hasta los pies. ✓ Segundo realizamos trote con variantes (Elevación de rodillas, elevación de talones, laterales y saltos) y para cerrar agregamos velocidad. ✓ Finalizamos con los estiramientos. 	Silbato	
DESARROLLO	<p>ACTIVIDADES APLICANDO LA DIRECCIONALIDAD VISO MOTRIZ:</p> <p>Actividad 01 guerra con pelotas de trapo</p> <ul style="list-style-type: none"> - El docente formara 2 grupos, Equipo "A" y Equipo "B", con la misma cantidad de estudiantes. - Los equipos estarán ubicados en la losa deportiva, separados por la línea central del campo. - Cada equipo tendrá 10 pelotas de trapo dentro de su terreno de juego. <p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> - A la orden del docente, el equipo "A" correrán hacia las pelotas, las cogerán y la lanzarán al terreno contrario con el objetivo de que las pelotas se queden en el campo contrario. - El equipo "B" realizara la misma acción. - Los estudiantes deberán desplazarse hasta las pelotas y volverán a lanzarlas, sin cruzar la línea central del campo. - Después de 8 minutos, el docente hará sonar el silbato y el juego habrá culminado. - Ganará el equipo que menos pelotas tenga en su terreno de juego. <p>Activada 2 guerra de pelotas</p> <ul style="list-style-type: none"> - El docente formara 2 grupos, Equipo "A" y Equipo "B", con la misma cantidad de estudiantes. - Los equipos estarán ubicados en la losa deportiva, separados por la línea central del campo y no podrán pasar al terreno contrario. - Cada equipo tendrá 10 pelotas de trapo dentro en sus manos y 2 colchonetas. 	Silbato Pelotas de trapo Conos	

	<p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> - A la orden del docente, el equipo "A" lanzara las pelotas con el objetivo de interceptar a un integrante del equipo contrario. - El equipo "B" realizara la misma acción. - Los estudiantes deberán desplazarse en diferentes direcciones para esquivar las pelotas. - Los equipos pueden usar la colchoneta como escudo. - El jugador que sea interceptado por una pelota será eliminado. - Ganará el equipo que haya eliminado a todos los integrantes del equipo contrario. <p>Nos rehidratamos, recuerden tener cada uno su botella de agua para poder rehidratarse.</p>		60 Min.
CIERRE	<p>El docente explica la importancia de desarrollar actividades lúdicas para mejor la coordinación viso motriz</p> <p>Meta cognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué han aprendido sobre la direccionalidad en las actividades lúdicas? - ¿De qué manera aprendiste a usar la direccionalidad en las actividades lúdicas? - ¿Para qué nos servirían la direccionalidad en las actividades desarrolladas? - El docente da 10 minutos antes de terminar la clase, indica a los estudiantes a realizar su aseo personal. 		15 min.

ALDAIR CALLAN

CALLAN LAZARO FELIX ALDAIR



SALVADOR ESPINOZA JHEFFERSON STEFANO

Sergio Eduardo

LAREDO ÑIQUEN SERGIO EDUARDO



LOPEZ PONCE JAVIER INOCENTE

RUBRICA DE EVALUACIÓN

ÁREA: educación física

TEMA: “desarrollamos la coordinación viso motriz teniendo en cuenta la direccionalidad dentro las actividades lúdicas”

GRADO Y SECCIÓN: VI y VII

FECHA: 29-05-2023 AL 02-06-2023

INVESTIGADORES:

- ✓ Callan Lazaro Felix Aldair
- ✓ Salvador Espinoza Jhefferson sthefano
- ✓ Laredo Ñiquen Sergio Eduardo
- ✓ López Ponce Javier Inocente

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN																L O G R O A L C A N Z A D O
		C1				C2				C3								
		AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	
01																		
02																		
03																		
04																		
05																		
06																		
07																		
08																		
09																		

10																			
11																			
12																			
13																			
14																			
15																			
16																			
17																			
18																			
19																			
20																			
21																			
22																			
23																			
24																			

AUTORES:

- CALLAN LAZARO FELIX ALDAIR

ALDAIR CALLAN

- SALVADOR ESPINOZA JHEFFERSON STHEFANO



- LAREDO ÑIQUEN SERGIO EDUARDO

Sergioeduardo

- LOPEZ PONCE JAVIER INOCENTE



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E** : N° 89004 "MANUEL GONZALES PRADA"
1.2. GRADO Y SECCIÓN : 1^{ro}C, 2^{do}D, 3^{ro}C, 4^{to}D
1.3. CICLO : VI y VII
1.4. FECHA : 05-06-2023 AL 09-06-2023
1.5. DURACIÓN : 2 HORAS PEDAGÓGICAS
1.6. DIMENSIÓN 2 : "COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL"
1.7. INVESTIGADORES :


- ✓ Callan Lazaro Felix Aldair
- ✓ Salvador Espinoza Jhefferson Sthefano
- ✓ Laredo Ñiquen Sergio Eduardo
- ✓ López Ponce Javier Inocente

II. TEMA DE LA SESIÓN:

"DESARROLLAMOS LA COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL DENTRO DE LA FUERZA APLICANDO" ACTIVIDADES LÚDICAS

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

PROCESOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y /O ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Saludamos a los estudiantes y pasar registro auxiliar. - Dirigimos a los estudiantes al campo deportivo o al espacio donde se desarrollarán las clases de Educación Física. - Damos las indicaciones de cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios. <p><u>Motivación: "TIRA Y GANA":</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Para dar inicio a la dinámica se ubica a los estudiantes en dos filas de la misma cantidad, una frente de la otra, a una distancia promedia, cogerán una sogá y jalaran con la mayor fuerza posible atrayendo a sus rivales y obligarles a cruzar la línea que se les estará dividiendo a ambos equipos. <p><u>SABERES PREVIOS:</u></p> <p>Preguntamos a los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué concepto tienes sobre la "Fuerza"? - ¿De qué manera podemos aumentar nuestra fuerza? - ¿Qué materiales son los más pesados que has podido mover? <p><u>CONFLICTO COGNITIVO:</u></p>		30 min.

	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Para lanzar un balón de básquet lo más lejos posible, se necesita "Técnica" o "Fuerza"? <p><u>PROPÓSITO:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Buscar mejorar la coordinación óculo manual a través de la aplicación de actividades lúdicas. <p>EJERCICIOS DE CALENTAMIENTO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Polichinelas. ✓ Elevación de rodillas y talones. ✓ Laterales en ambas direcciones. ✓ Sentadillas con saltos. ✓ Trate suave por todo el campo. ✓ Finalizamos con los estiramientos. 	<p>Silbato Cronometro</p>	
<p>DESARROLLO</p>	<p>ACTIVIDADES APLICANDO “LA FUERZA” ÓCULO MANUAL:</p> <p><u>ACTIVIDAD 01:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Para esta actividad el docente formara 6 grupos con la misma cantidad de estudiantes, - El docente a cada grupo le dará 2 balones para que ejecuten la actividad. - Primero se lanzará a una distancia de 10 metros con el objetivo de que los estudiantes vayan aplicando la fuerza, una vez culminado pasaremos a 15 metros hasta llegar a nuestro objetivo de 20 metros. - El docente les dará a conocer las indicaciones en que consiste la actividad lúdica denominada “Lanza el balón a una distancia promedio de 20 metros”. <p><u>Descripción:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Los primeros estudiantes se colocarán en el punto inicial, donde realizarán el primer lanzamiento de 10 metros, con la mano derecha. - Terminado el primer lanzamiento por todos los estudiantes subiremos un poco de nivel y lanzaran a una distancia de 15 metros hasta cumplir con nuestro objetivo de 20 metros. - <u>Variante:</u> Luego se realizará con la mano izquierda. <p><u>ACTIVIDAD 2:</u></p>	<p>Silbato Balones Conos platillos</p>	<p>60 Min.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Para esta actividad el docente formara 6 grupos con la misma cantidad de estudiantes, - Cada grupo tendrá 2 colchonetas, para que ejecuten la actividad. - El docente les dará a conocer las indicaciones en que consiste la actividad lúdica denominada "Carga y desplaza un cuerpo a una distancia de 7 metros". <p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes ubicados en sus posiciones, saldrán al sonido del silbato y cogerán 1 colchoneta y se desplazarán a una distancia de 7 metros, termino la primera vuelta cogerán la siguiente colchoneta y saldrán de manera rápida, equipo que de las 2 vueltas con ambas colchonetas será el ganador. 		
CIERRE	<p>Al finalizar la actividad, el docente reflexiona con sus estudiantes con las siguientes preguntas y piden que las sustenten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hemos aprendido hoy sobre la fuerza en las actividades lúdicas realizadas? - ¿De qué manera aprendiste a usar la fuerza en las actividades lúdicas realizadas? - ¿Para qué me sirve lo que aprendí sobre la fuerza en las actividades lúdicas? <p>El docente ratificara si los estudiantes lograron el propósito propuesto.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Posteriormente, se despide reiterando las recomendaciones para realizar su aseo personal y que realicen el consumo de su fruta. 		15 min.

ALDAIR CALLAN

CALLAN LAZARO FELIX ALDAIR



SALVADOR ESPINOZA JHEFFERSON
STHEFANO

Sergio Eduardo

LAREDO ÑIQUEN SERGIO EDUARDO



LOPEZ PONCE JAVIER INOCENTE

RUBRICA DE EVALUACIÓN

ÁREA: Educación física

TEMA: “Ejecutamos la coordinación óculo manual en la dimensión fuerza aplicando actividades lúdicas”.

GRADO Y SECCIÓN: VI y VII

FECHA: 05-06-2023





INVESTIGADORES:

- ✓ Callan Lazaro Felix Aldair
- ✓ Salvador Espinoza Jhefferson sthefano
- ✓ Laredo Ñiquen Sergio Eduardo
- ✓ López Ponce Javier Inocente

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN																L O G R O A L C A N Z A D O
		C1				C2				C3								
		AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	
		Realiza secuencias de movimientos al realizar las actividades coordinativas.	Coordina su cuerpo con seguridad y confianza, al desarrollar las actividades sobre la coordinación óculo manual. (Fuerza)	Realiza los ejercicios y movimientos específicos para la activación y relajación antes y después de las actividades.	Plantea junta con sus pares soluciones estratégicas al ejecutar el juego de “TIRA Y GANA”.													
01																		
02																		
03																		
04																		

05																				
06																				
07																				
08																				
09																				
10																				
11																				
12																				
13																				
14																				
15																				
16																				
18																				
19																				
20																				
21																				

AUTORES:

- CALLAN LAZARO FELIX ALDAIR 
- SALVADOR ESPINOZA JHEFFERSON STHEFANO 
- LAREDO ÑIQUEN SERGIO EDUARDO 
- LOPEZ PONCE JAVIER INOCENTE 

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

IV. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 I.E	: N° 89004 "MANUEL GONZALES PRADA"
1.2 GRADO Y SECCIÓN	: 1 ^{ro} C, 2 ^{do} D, 3 ^{ro} C, 4 ^{to} D
1.3 CICLO	: VI y VII
1.4 FECHA	: 12-06-2023 AL 16-06-2023
1.5 DURACIÓN	: 2 HORAS PEDAGÓGICAS
1.6 DIMENSIÓN 2	: "COORDINACIÓN ÓCULOMANUAL"
1.7 INVESTIGADORES :	

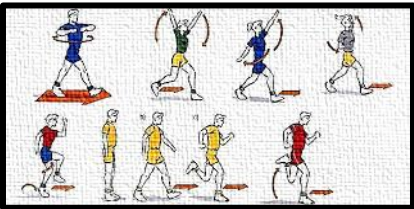
- ✓ Callan Lazaro Felix Aldair
- ✓ Salvador Espinoza Jhefferson Sthefano
- ✓ Laredo Ñiquen Sergio Eduardo
- ✓ López Ponce Javier Inocente

V. TEMA DE LA SESIÓN:

**"DESARROLLAMOS LA COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
APLICANDO LA PRECISION A TRAVÉS DE LAS ACTIVIDADES**

VI. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

PROCESOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y /O ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Saludamos a los estudiantes y pasar registro auxiliar. - Dirigimos a los estudiantes al campo deportivo o al espacio donde se desarrollarán las clases de Educación Física. - Damos las indicaciones de cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios. <p><u>Motivación: "SAPITO":</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se realizará un juego con la finalidad que todos los estudiantes estén activos antes de iniciar con la sesión del día. Este juego es llamado SAPITO, consiste en que el estudiante debe pasar por encima del compañero y luego tomar una posición cuadrúpeda y el compañero realizar la misma acción. <p><u>SABERES PREVIOS:</u></p> <p>Preguntamos a los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué sabemos acerca de la precisión? - ¿La precisión se suele usar en los deportes? <p><u>CONFLICTO COGNITIVO:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué actividades debemos realizar para tener precisión en las actividades lúdicas? 		30 min.

	<p>PROPÓSITO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lograr mejorar la coordinación óculo manual enfocándonos en la precisión a través de la aplicación de actividades lúdicas. <p>EJERCICIOS DE CALENTAMIENTO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Polichinelas. ✓ Elevación de rodillas y talones. ✓ Skipping con saltos. ✓ Sentadillas con saltos. ✓ Trate suave por todo el campo. ✓ Finalizamos con los estiramientos. 	<p>Silbato Cronometr o</p>	
<p>DESARROLLO</p>	<p>ACTIVIDADES APLICANDO “la precisión” ÓCULO MANUAL:</p> <p>ACTIVIDAD 01:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El docente formara 2 grupos, Grupo “A” y Grupo “B”, con la misma cantidad de integrantes. - Cada grupo debe estar en dirección a un tablero diferente. - El docente a cada grupo le dará 1 balón de básquet para que ejecuten la actividad. - Se lanzará el balón desde la zona de tres puntos con dirección al tablero. - El docente les dará a conocer las indicaciones en que consiste la actividad lúdica denominada “Lanza el balón con ambas manos a dirección del tablero”. <p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los primeros estudiantes de cada grupo se colocarán en el punto inicial, donde a la voz de salida, correrán a la zona de 3 puntos y lanzarán el balón hacia el tablero cumpliendo el propósito y de manera inmediata entregarán el balón al siguiente compañero de su equipo. - El ultimo participante de cada equipo al final del juego debe correr a coger el cono que está en la mitad del campo deportivo de básquet. <p>Variante: Podemos realizar el lanzamiento con una sola mano, derecha e izquierda.</p> <p>ACTIVADA 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Para esta actividad el docente formara 6 grupos de 5 estudiantes. - En dirección a cada grupo se ubicará una varilla a 3 metros de distancia. - A 2 metros de ello se ubicará un ula ula. 	<p>Silbato Balones Conos platillos</p>	<p>60 Min.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Cada grupo tendrá 12 aros de 20 cm. - El docente les dará a conocer las indicaciones en que consiste la actividad lúdica denominada "INSERTA SI PUEDES". <p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes ubicados en sus posiciones, saldrán al sonido del silbato, llevando en su mano el aro de 20 cm. - Se desplazarán en dirección a sus varillas e ingresarán dentro del ula ula. - A una distancia de 2 metros los estudiantes intentaran insertar el aro dentro de la varilla. - Grupo que haya pasado todos sus integrantes y que tenga más aros insertados será el ganador. <p>Variante:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Podemos realizar el lanzamiento con aros de 30 o 40 cm - Realizar el lanzamiento a 4 o 5 metros de distancia a la varilla 	<p>Silbato Aros Varilla platillos</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Al finalizar la actividad, el docente reflexiona con sus estudiantes con las siguientes preguntas y piden que las sustenten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué han aprendido sobre la precisión en las actividades lúdicas? - ¿De qué manera aprendiste a usar la precisión en las actividades lúdicas? - ¿Para qué nos servirían la precisión en las actividades desarrolladas? <p>El docente ratificara si los estudiantes lograron el propósito propuesto.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Posteriormente, se despide reiterando las recomendaciones para realizar su aseo personal y que realicen el consumo de su fruta. 		<p>15 min.</p>

ALDAIR CALLAN

CALLAN LAZARO FELIX ALDAIR



SALVADOR ESPINOZA JHEFFERSON
STHEFANO

Sergio Eduardo

LAREDO ÑIQUEN SERGIO EDUARDO



LOPEZ PONCE JAVIER INOCENTE

RUBRICA DE EVALUACIÓN

ÁREA: Educación física

TEMA: “Ejecutamos la coordinación óculo manual aplicando la precisión a través de las actividades lúdicas”.

GRADO Y SECCIÓN: VI y VII

FECHA: 12-06-2023

INVESTIGADORES:

- ✓ Callan Lazaro Felix Aldair
- ✓ Salvador Espinoza Jhefferson sthefano
- ✓ Laredo Ñiquen Sergio Eduardo
- ✓ López Ponce Javier Inocente

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN																L O G R O A L C A N Z A D O
		C1				C2				C3								
		AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	
01																		
02																		
03																		
04																		
05																		
06																		

07																			
08																			
09																			
10																			
11																			
12																			
13																			
14																			
15																			
16																			
17																			
18																			
19																			
20																			

AUTORES:

- CALLAN LAZARO FELIX ALDAIR

ALDAIR CALLAN

- SALVADOR ESPINOZA JHEFFERSON STHEFANO



- LAREDO ÑIQUEN SERGIO EDUARDO

Sergioeduardo

- LOPEZ PONCE JAVIER INOCENTE



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:


- 1.1 I.E : N° 89004 “MANUEL GONZALES PRADA”
 1.2 GRADO Y SECCIÓN : 1^{ro}C, 2^{do}D, 3^{ro}C, 4^{to}D
 1.3 CICLO : VI y VII
 1.4 FECHA : 19-06-2023 AL 23-06-2023
 1.5 DURACIÓN : 2 HORAS PEDAGÓGICAS
 1.6 DIMENSIÓN 2 : “COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL”
 1.7 INVESTIGADORES :
 ✓ Callan Lazaro Felix Aldair
 ✓ Salvador Espinoza Jhefferson Sthefano
 ✓ Laredo Ñiquen Sergio Eduardo
 ✓ López Ponce Javier Inocente

II. TEMA DE LA SESIÓN:

**“DESARROLLAMOS LA COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
 APLICANDO EL REBOTE EN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS”**

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

PROCESOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y /O ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Saludamos a los estudiantes y pasar registro auxiliar. - Dirigimos a los estudiantes al campo deportivo o al espacio donde se desarrollarán las clases de Educación Física. - Damos las indicaciones de cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios. <p><u>Motivación: “SAPITO”:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se realizará un juego con la finalidad que todos los estudiantes estén activos antes de iniciar con la sesión del día. Este juego es llamado SAPITO, consiste en que el estudiante debe pasar por encima del compañero y luego tomar una posición cuadrúpeda y el compañero realizar la misma acción. <p><u>SABERES PREVIOS:</u></p> <p>Preguntamos a los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo definirías al rebote? - ¿se necesita usar las manos y la vista para realizar un buen rebote? - ¿de qué manera podemos esquivar los objetos al realizar el rebote con el balón de básquet? <p><u>CONFLICTO COGNITIVO:</u></p>		30 min.

	<p>- ¿Qué métodos usarías para realizar correctamente el rebote dentro las actividades lúdicas planteadas?</p> <p>PROPÓSITO:</p> <p>- Mejorar la coordinación óculo manual enfocándonos en el rebote, a través de la aplicación de actividades lúdicas.</p> <p>EJERCICIOS DE CALENTAMIENTO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Polichinelas. ✓ Elevación de rodillas y talones. ✓ Skipping con saltos. ✓ Sentadillas con saltos. ✓ Trate suave por todo el campo. ✓ Finalizamos con los estiramientos. 	<p>Silbato Cronometro o</p>	
<p>DESARROLLO</p>	<p>ACTIVIDADES APLICANDO “El rebote” ÓCULO MANUAL:</p> <p>ACTIVIDAD 01:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Para esta actividad el docente formara 5 grupos con la misma cantidad de estudiantes entre hombres y mujeres. - Cada grupo poseerá un balón de básquet y estarán en dirección a 5 conos ubicados a 20 metros. - El docente les dará a conocer las indicaciones en que consiste la actividad lúdica denominada “conduce y Lanza el balón con ambas manos a dirección del tablero”. <p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los primeros estudiantes de cada grupo se colocarán en el punto inicial, al sonido del silbato el primer estudiante de cada grupo dribleará el balón y recogerá un cono perteneciente a su grupo. - Ganará el equipo que logre recoger los conos en el menor tiempo posible. <p>Variante: Podemos realizar el dribbling con la no dominante</p> <p>ACTIVADA 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Para esta actividad el docente formara 5 grupos con la misma cantidad de estudiantes - En dirección a cada grupo, a una distancia de 12 metros, se ubicarán 5 varillas separadas por un metro cada una - Cada grupo tendrá 12 aros de 20 cm. 	<p>Silbato Balones Conos platillos</p>	<p>60 min.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - El docente les dará a conocer las indicaciones en que consiste la actividad lúdica denominada “Dribla el balón de básquet esquivando los obstáculos”. <p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El primer estudiante de cada grupo, al sonido del silbato, se desplazará en dirección a las varillas realizando un dribling alto, esquivando los obstáculos. - Al culminar el primer participante entregara el balón al siguiente compañero. - El ultimo participante de cada equipo debe esquivar los obstáculos realizando un dribling alto y culminara encestando el balón dentro del aro para poder ganar. <p>Variante:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Podemos realizar el dribling bajo y medio. - Rebotar el balón con las dos manos. 		
CIERRE	<p>Al finalizar la actividad, el docente reflexiona con sus estudiantes con las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué han aprendido de las actividades lúdicas desarrolladas dentro de la clase? - ¿Qué han mejorado al realizar el rebote dentro de las actividades lúdicas? - ¿Para qué nos servirán poner en práctica las actividades desarrolladas? <p>El docente ratificara si los estudiantes lograron el propósito propuesto.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Posteriormente, se despide reiterando las recomendaciones para realizar su aseo personal y que realicen el consumo de su fruta. 		15 min.

ALDAIR CALLAN

CALLAN LAZARO FELIX ALDAIR



SALVADOR ESPINOZA JHEFFERSON
STHEFANO

Sergio Eduardo

LAREDO ÑIQUEN SERGIO EDUARDO



LOPEZ PONCE JAVIER INOCENTE

RUBRICA DE EVALUACIÓN

ÁREA: Educación física

TEMA: “Ejecutamos la coordinación óculo manual aplicando el rebote en las actividades lúdicas”.

GRADO Y SECCIÓN: VI y VII

FECHA: 19-06-2023

INVESTIGADORES:

- ✓ Callan Lazaro Felix Aldair
- ✓ Salvador Espinoza Jhefferson sthefano
- ✓ Laredo Ñiquen Sergio Eduardo
- ✓ López Ponce Javier Inocente

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN																L O G R O A L C A N Z A D O
		C1				C2				C3								
		AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	
01																		
02																		
03																		
04																		
05																		
06																		

07																			
08																			
09																			
10																			
11																			
12																			
13																			
14																			
15																			
16																			
17																			
18																			
19																			
20																			

AUTORES:

- CALLAN LAZARO FELIX ALDAIR

ALDAIR CALLAN

- SALVADOR ESPINOZA JHEFFERSON STHEFANO



- LAREDO ÑIQUEN SERGIO EDUARDO

Sergioeduardo

- LOPEZ PONCE JAVIER INOCENTE



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

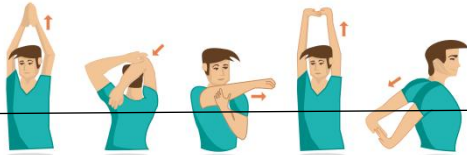
- 1.1. I.E : N° 89004 “MANUEL GONZALES PRADA”
 1.2. GRADO Y SECCIÓN: 1^{ro}C, 2^{do}D, 3^{ro}C, 4^{to}D
 1.3. CICLO : VI y VII
 1.4. FECHA : 26-06-2023 AL 30-06-2023
 1.5. DURACIÓN : 2 HORAS PEDAGÓGICAS
 1.6. DIMENSIÓN 1 : “COORDINACIÓN OCULO PODAL ”
 1.7. INVESTIGADORES :
- ✓ Callan Lazaro Felix Aldair
 - ✓ Salvador Espinoza Jhefferson sthefano
 - ✓ Laredo Ñiquen Sergio Eduardo
 - ✓ López Ponce Javier Inocente

II. TEMA DE LA SESIÓN:

EJECUTAMOS LA COORDINACIÓN OCULO PODAL, ENFOCÁNDONOS EN EL INDICADOR DISPARAR, APLICANDO ACTIVIDADES LÚDICAS

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

PROCESOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y /O ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Saludamos a los estudiantes y pasar registro auxiliar. - Dirigimos a los estudiantes al campo deportivo o al espacio donde se desarrollarán las clases de Educación Física. - Damos las indicaciones de cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios. <p>Motivación: “velocidad y precisión”: Se divide la clase en cinco grupos y cada uno de ellos se ubicarán de tras de cada platillo, al sonido del silbato los primeros de cada grupo saldrán en velocidad e intentarán derribar los conos que estarán a una distancia de 10 metros. El primer equipo que consiga derribar todos los conos gana un punto.</p> <p>Saberes previos: Preguntamos a los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué concepto tienen de la palabra disparar dentro del futbol? - ¿será necesario el uso de la vista y del pie para ejecutar un buen disparo? <p>Conflicto cognitivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué estrategias usarían para realizar un disparo preciso para lograr el objetivo de las actividades lúdicas? 		30 min.

	<p>Propósito:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la coordinación óculo podal a través de la aplicación de actividades lúdicas - Ejercicios de calentamiento: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Movimiento circular de la cabeza. ✓ Movimiento circular de los brazos. ✓ Tocar la punta del pie. ✓ Flexión y extensión de las piernas. ✓ Skipping. ✓ Taloneo. ✓ Levantamiento de muslos. 	<p>Silbato pelota</p>	
<p>DESARROLLO</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <p>ACTIVIDADES APLICANDO LA DIMENSION DISPARAR EN LA COORDINACION OCULO PODAL:</p> <p>Actividad 01 Dispara el balón con el pie derribando la torre de tarros:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Para esta actividad el docente formará 5 grupos de 5 estudiantes, cada grupo se ubicará a una distancia de 10 metros. Cada grupo estará ubicado al inicio de los conos. - El docente les da un balón de futbol a los primeros de cada grupo. - El docente les brinda las indicaciones. <p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los primeros estudiantes de cada grupo conducen el balón hasta el cono, controlan y disparan hacia la torre de tarros que estará a una distancia de 10 metros, con la intención de derribarla, el estudiante que derribe la torre ganará un punto para su equipo. - Gana el grupo que acumule más puntos. <p>Activada 02 Dispara el balón de fútbol con el pie dominante:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Para esta actividad el docente formará 5 equipos de 5 estudiantes, cada uno de ellos se ubicará a una distancia de 10 metros y separa a cada grupo usando platillos de diferentes colores. - El docente les da un balón de futbol a los primeros de cada grupo. - El docente les brinda las indicaciones. <p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los primeros estudiantes de cada equipo tendrán un balón, la actividad consiste en que tendrán que disparar el balón con el pie dominante en una distancia de 10 	<p>Silbato Pelotas tarros</p>	<p>60 Min.</p>

	<p>metros, tratando de anotar en el arco de 50 x 60 cm con una precisión del 60%.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gana el equipo que anote más goles. 		
CIERRE	<p>El docente explica la importancia de desarrollar actividades lúdicas para mejorar la coordinación viso motriz</p> <p>Meta cognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué han aprendido del tema desarrollado dentro de la clase? - ¿De qué manera han aprendido a mejorar el disparo dentro de las actividades lúdicas desarrolladas? - ¿Para qué nos servirían el disparo dentro de las actividades lúdicas? <p>El docente da 10 minutos antes de terminar la clase, indica a los estudiantes a realizar su aseo personal.</p> <p>-</p>		15 min.

ALDAIR CALLAN

CALLAN LAZARO FELIX ALDAIR

Sergio Eduardo

LAREDO ÑIQUEN SERGIO EDUARDO



SALVADOR ESPINOZA JHEFFERSON STHEFANO



LOPEZ PONCE JAVIER INOCENTE

RUBRICA DE EVALUACIÓN

ÁREA: Educación física

TEMA: “Ejecutamos la coordinación óculo podal, enfocándonos en el indicador disparar aplicando actividades lúdicas”.

GRADO Y SECCIÓN: VI y VII

FECHA: 26-06-2023

INVESTIGADORES:

- ✓ Callan Lazaro Felix Aldair
- ✓ Salvador Espinoza Jhefferson sthefano
- ✓ Laredo Ñiquen Sergio Eduardo
- ✓ López Ponce Javier Inocente

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN																L O G R O A L C A N Z A D O
		C1				C2				C3								
		AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	
01																		
02																		
03																		
04																		
05																		
06																		
07																		
08																		
09																		
10																		

11																			
12																			
13																			
14																			
15																			
16																			
17																			
18																			
19																			
20																			
21																			
22																			
23																			
24																			

AUTORES:

- CALLAN LAZARO FELIX ALDAIR

ALDAIR CALLAN

- SALVADOR ESPINOZA JHEFFERSON STHEFANO



- LAREDO ÑIQUEN SERGIO EDUARDO

Sergio Eduardo

- LOPEZ PONCE JAVIER INOCENTE



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E : N° 89004 “MANUEL GONZALES PRADA”
 1.2. GRADO Y SECCIÓN: 1^{ro}C, 2^{do}D, 3^{ro}C, 4^{to}D
 1.3. CICLO : VI y VII
 1.4. FECHA : 02-07-2023 AL 06-07-2023
 1.5. DURACIÓN : 2 HORAS PEDAGÓGICAS
 1.6. DIMENSIÓN 1 : “COORDINACIÓN OCULOPODAL”
 1.7. INVESTIGADORES :

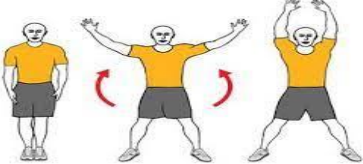
- ✓ Callan Lazaro Felix Aldair
- ✓ Salvador Espinoza Jhefferson Sthefano
- ✓ Laredo Ñiquen Sergio Eduardo
- ✓ López Ponce Javier Inocente

II. TEMA DE LA SESIÓN:

“DESARROLLAMOS LA COORDINACIÓN OCULO PODAL
 TENIENDO EN CUENTA LA VELOCIDAD DENTRO LAS
 ACTIVIDADES LÚDICAS”

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

PROCESOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y /O ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Saludamos a los estudiantes y pasar registro auxiliar. - Dirigimos a los estudiantes al campo deportivo o al espacio donde se desarrollarán las clases de Educación Física. - Damos las indicaciones de cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios. <p>Motivación: “Tres en raya”: Los estudiantes se dividen en grupos de 4 personas como máximo y que se coloquen a un metro y medio unos de otros. Es necesario colocar en el suelo aros para llevar a cabo la actividad y, además, cada equipo contará con tres conos del mismo color. Para completar el tres en raya los estudiantes deberán correr hasta los aros y colocar rápidamente el cono. Ganará el grupo que complete antes el juego.</p> <p>Saberes previos: Preguntamos a los estudiantes:</p>		30 min.

	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué entendemos por velocidad? - ¿De qué manera aplicamos la velocidad en las actividades lúdicas? - ¿Qué tipo de velocidad conoces? <p>Conflicto cognitivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué tipo de velocidad utilizaremos en las actividades lúdicas? <p>Propósito:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la coordinación óculo podal de los estudiantes a través de las actividades lúdicas enfocándonos en la velocidad. <p>- Ejercicios de calentamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Movimiento circular de la cabeza. ✓ Movimiento circular de los brazos. ✓ Movimiento circular de la cadera. ✓ Movimiento circular del pie. ✓ Zancadas. ✓ Polichinelas. ✓ Taloneo. 	Silbato	
DESARROLLO	<p>ACTIVIDADES APLICANDO LA VELOCIDAD EN LA COORDINACION OCULO PODAL:</p> <p>Actividad 01 Reacciona y corre con la técnica adecuada:</p> <p>Para esta actividad el docente formara cinco equipos de 5 integrantes y los ubicara en el campo deportivo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los equipos estarán divididos por la línea del área del campo de fútbol. - A una distancia de 20 metros se colocará un cono por equipo. <p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes formarán una columna por equipo al sonido del silbato, palmada o cuenta del profesor tendrán que salir en velocidad en dirección al cono que estará a una distancia de 20 metros, al llegar tienen que rodearlo y volver hasta donde iniciaron. - El estudiante que lo haga más rápido gana un punto para su equipo. - El estudiante que no rodee el cono no será considerado su punto. 	Silbato Pelotas de trapo Conos	

	<p>Activada 02 Corre adecuadamente y entrega el objeto:</p> <p>Para esta actividad el docente formara cinco grupos y los ubicara en el campo deportivo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los grupos estarán divididos por la línea del área del campo de fútbol. - Se ubicará un cono por equipo a una distancia de 15 metros. - El docente pasara explicarles en que va consistir la actividad lúdica. - El docente entregara un platillo a cada grupo. <p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La actividad consiste en que los primeros estudiantes de cada grupo saldrán en velocidad en dirección al cono que estará a una distancia de 15 metros, tendrán que rodearlo y volver hasta donde comenzaron. - Al llegar al inicio tienen que entregar el platillo al siguiente integrante del grupo. - El grupo que lo haga más rápido gana. 		60 Min.
CIERRE	<p>El docente explica la importancia de desarrollar actividades lúdicas para mejor la coordinación viso motriz</p> <p>Meta cognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo se sintieron al desarrollar las actividades lúdicas? - ¿De qué manera han aprendido a desarrollar la velocidad en las actividades lúdicas? - ¿Para qué nos servirá la velocidad en las actividades lúdicas? - El docente da 10 minutos antes de terminar la clase, indica a los estudiantes a realizar su aseo personal. 		15 min.

ALDAIR CALLAN

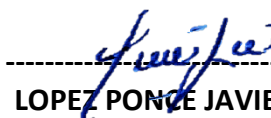
CALLAN LAZARO FELIX ALDAIR



SALVADOR ESPINOZA JHEFFERSON STHEFANO

Sergio Eduardo

LAREDO ÑIQUEN SERGIO EDUARDO



LOPEZ PONCE JAVIERI NOCENTE

RUBRICA DE EVALUACIÓN

ÁREA: Educación física

TEMA: “Desarrollamos la coordinación óculo podal teniendo en cuenta la velocidad dentro las actividades lúdicas”

GRADO Y SECCIÓN: VI y VII

FECHA: 02-07-2023

INVESTIGADORES:

- ✓ Callan Lazaro Felix Aldair
- ✓ Salvador Espinoza Jhefferson Sthefano
- ✓ Laredo Ñiquen Sergio Eduardo
- ✓ López Ponce Javier Inocente

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN																L O G R O A L C A N Z A D O
		C1				C2				C3								
		AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	
01																		
02																		
03																		
04																		
05																		

06																			
07																			
08																			
09																			
10																			
11																			
12																			
13																			
14																			
15																			
16																			
17																			
18																			
19																			
20																			

AUTORES:

- CALLAN LAZARO FELIX ALDAIR

ALDAIR CALLAN

- SALVADOR ESPINOZA JHEFFERSON STHEFANO



- LAREDO ÑIQUEN SERGIO EDUARDO

Sergioeduardo

- LOPEZ PONCE JAVIER INOCENTE



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E : N° 89004 “MANUEL GONZALES PRADA”

1.2. GRADO Y SECCIÓN: 1^{ro}C, 2^{do}D, 3^{ro}C, 4^{to}D

1.3. CICLO : VI y VII

1.4. FECHA : 10-07-2023 AL 15-07-2023

1.5. DURACIÓN : 2 HORAS PEDAGÓGICAS

1.6. DIMENSIÓN 1 : “COORDINACIÓN OCULO PODAL”

1.7. INVESTIGADORES :

- ✓ Callan Lazaro Felix Aldair
- ✓ Salvador Espinoza Jhefferson Sthefano
- ✓ Laredo Ñiquen Sergio Eduardo
- ✓ López Ponce Javier Inocente

II. TEMA DE LA SESIÓN:

“DESARROLLAMOS LA COORDINACIÓN ÓCULO PODAL REALIZANDO EL SALTO DE OBSTÁCULO DENTRO LAS ACTIVIDADES LÚDICAS”

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

PROCESOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y /O ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Saludamos a los estudiantes y pasar registro auxiliar. - Dirigimos a los estudiantes al campo deportivo o al espacio donde se desarrollarán las clases de Educación Física. - Damos las indicaciones de cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios. <p>Motivación: “Tres en raya”: Los estudiantes se dividen en grupos de 4 personas como máximo y que se coloquen a un metro y medio unos de otros. Es necesario colocar en el suelo aros para llevar a cabo la actividad y, además, cada equipo contará con tres conos del mismo color. Para completar el tres en raya los estudiantes deberán correr hasta los aros y colocar rápidamente el cono. Ganará el grupo que complete antes el juego.</p>		30 min.

	<p>Saberes previos:</p> <p>Preguntamos a los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué entendemos por saltar obstáculos? - ¿De qué manera podemos realizar saltos? <p>Conflicto cognitivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué tipo de salto desarrollaremos al intentar superar un obstáculo en las actividades lúdicas? <p>Propósito:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mejorar en los estudiantes la coordinación óculo podal a través de la aplicación de actividades lúdicas enfocándonos en el salto de obstáculos. <ul style="list-style-type: none"> - Ejercicios de calentamiento: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Movimiento circular de la cabeza. ✓ Movimiento circular de los brazos. ✓ Movimiento circular de la cadera. ✓ Movimiento circular del pie. ✓ Zancadas. ✓ Polichinelas. ✓ Taloneo. 	Silbato	
DESARROLLO	<p>ACTIVIDADES APLICANDO LA VELOCIDAD EN LA COORDINACION OCULO PODAL:</p> <p>Actividad 01 Saltando en la rayuela africana:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Para esta actividad el docente formara una sola columna - Se presentará una rayuela africana de 4 x 6 divisiones - El docente pasara explicarles en que va consistir la actividad lúdica. <p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La actividad consiste en que los estudiantes saltaran dentro de la rayuela africana teniendo en cuenta que colocaran un pie por cuadrado, desplazándose de derecha a izquierda. - Al culminar la primera hilera saltaran hacia delante y se desplazaran de izquierda a derecha y a si consecutivamente hasta culminar los cuadrados de la rayuela. <p>Variantes:</p>	Silbato Vallas Conos Aros platillos	

	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes se dividirán en dos grupos, uno se ubicará al inicio y el otro grupo al final, de esa forma saldrán simultáneamente uno al frente del otro al sonido de la música. <p>Activada 02 Saltando por el circuito torrente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El docente armará un circuito torrente, donde incluirá vallas de salto, platillos, conos y aros. - Descripción: - El docente formara pares (02), uniéndolos por capacidades físicas. - El docente indicara que los obstáculos para saltar se ejecutaran con ambos pies - Al sonido del silbato saldrá el primer estudiante y luego de dos segundos posteriores saldrá el segundo estudiante intentando atraparlo. - Si el primer participante logra terminar el circuito torrente ganará el juego, de ser atrapado perderá. - <p>Nos rehidratamos, recuerden tener cada uno su botella de agua para poder rehidratarse.</p>		60 Min.
<p>CIERRE</p>	<p>El docente explica la importancia de desarrollar actividades lúdicas para mejor la coordinación viso motriz</p> <p>Meta cognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo se sintieron al desarrollar las actividades lúdicas? - ¿De qué manera han aprendido a desarrollar el saltar obstáculos en las actividades lúdicas? - ¿Para qué nos servirá el saltar obstáculos en las actividades lúdicas? - El docente da 10 minutos antes de terminar la clase, indica a los estudiantes a realizar su aseo personal. 		15 min.

ALDAIR CALLAN

CALLAN LAZARO FELIX ALDAIR
STHEFANO

Sergioeduardo



SALVADOR ESPINOZA JHEFFERSON



RUBRICA DE EVALUACIÓN

ÁREA: Educación física

TEMA: “desarrollamos la coordinación óculo podal realizando el salto de obstáculo dentro las actividades lúdicas”

GRADO Y SECCIÓN: VI y VII

FECHA: 10-07-2023

INVESTIGADORES:

- ✓ Callan Lazaro Felix Aldair
- ✓ Salvador Espinoza Jhefferson sthefano
- ✓ Laredo Ñiquen Sergio Eduardo
- ✓ López Ponce Javier Inocente

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN																L O G R O A L C A N Z A D O
		C1				C2				C3								
		AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	
		Resuelve situaciones motrices al realizar la activación corporal.	Muestra coordinación al desarrollar las actividades sobre la coordinación óculo podal, realizando el salto de obstáculos.	Incorpora prácticas de higiene personal al término de la clase de educación física.	Aplica de manera colectiva estrategias al ejecutar el juego de “tres en raya.”													
01																		
02																		
03																		
04																		
05																		

06																			
07																			
08																			
09																			
10																			
11																			
12																			
13																			
14																			
15																			
16																			
17																			
18																			
19																			
20																			

AUTORES:

- CALLAN LAZARO FELIX ALDAIR

ALDAIR CALLAN

- SALVADOR ESPINOZA JHEFFERSON STHEFANO



- LAREDO ÑIQUEN SERGIO EDUARDO

Sergioeduardo

- LOPEZ PONCE JAVIER INOCENTE



