

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

FORMACIÓN INICIAL DOCENTE

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN FÍSICA



TESIS

Juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Luis Caveró Bendezú” Huanta 2023

**PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE PROFESOR DE
EDUCACIÓN FÍSICA**

AUTOR

SIMBRÓN PANCORBO, Grove Deyvi

ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-6736-0190>

ASESOR

MONTESINOS MORILLO, Abel Antonio

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0061-6310>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Actividad física y recreativa

HUANTA-AYACUCHO-PERÚ

2023



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA

ACTA DE SUSTENTACIÓN

En la ciudad de Huanta, siendo las 5:00 pm del día 22 del mes de agosto del año 2024, reunidos el sustentante de la especialidad de Educación Física, Miembros del Jurado Examinador y público en general en el auditorio de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, se dio inicio con la Ceremonia de Sustentación del Informe Final del Trabajo de Investigación Educativa, en mérito a la R.D. N° 0730-2024-EESPP "JSCO"/D.G.-HTA. (Autorización de fecha y hora) y R.D. N° 0731-2024-EESPP "JSCO"/D.G.-HTA. (Designación de Jurados):

TITULO: Juegos lúdicos para mejorar la motivación por parte de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa "San Camilo Bendigo" Huanta

HORA DE INICIO: 5:00 pm

SUSTENTANTES: ◦ Diambrao Pancorbo, Gnova Deyni

JURADOS:

Presidente:	Dr. Mg.	<u>Walter Mariano Díaz Wilton</u>
Secretario:	Dr. Mg.	<u>Walter Campesino Carrichon</u>
Vocal:	Dr. Mg.	<u>Wilber Antonio Rojas Arce</u>

SITUACIÓN FINAL: ◦ Diambrao Pancorbo, Gnova Deyni Aprobado

HORA DE TÉRMINO: 6:45 pm

LUGAR Y FECHA: Huanta, 22 de agosto del 2024

OBSERVACIONES: _____



[Signature]
Presidente



[Signature]
Secretario



[Signature]
Vocal



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

ÁREA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

N° 0000228-2024-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

Hace constar:

La tesis titulada "JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "LUIS CAVERO BENDEZÚ" HUANTA 2023", presentado por el egresado SIMBRÓN PANCORBO, Grove Deyvi, del Programa de Estudios de Educación Física, ha sido sometido, en su versión final, a **VALIDACIÓN DE ORIGINALIDAD EN MEDIOS AUTORIZADOS POR LA INSTITUCIÓN**, siendo este de un 8% de índice de similitud obteniendo como resultado **APROBADO AL LÍMITE PERMITIDO** en el Reglamento de Grados y Títulos de la institución, lo que **GARANTIZA SU ORIGINALIDAD E INTEGRIDAD ACADÉMICA**. Así mismo se adjunta los reportes del mismo en el siguiente link:

https://drive.google.com/drive/folders/1Dr_z8BsfNe0uGczgCYGjwhwtyN_z_paO?usp=drive_link

Por lo que, la tesis cumple con la solvencia académica de acuerdo a las normas institucionales de la Escuela de Educación.

Se expide la presente a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Huanta, 13 de diciembre del 2024



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA
.....
Téc. Prof. José Luis Pérez Pinco
Área de Validación de Originalidad




ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA
.....
Dr. Walter Mariano Arce Villa
DIRECTOR GENERAL


Archivo
JLPP/AVO
jvm/Sec. Acad.

Validación Josaco

SIMBRÓN PANCORBO, Grove Deyvi.TESIS.REV.

 Turnitin ADM

 Turnitin JOSACO

 Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Salvador Cavero Ovalle

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid::1:3114295313

46 Páginas

Fecha de entrega
13 dic 2024, 3:43 p.m. GMT-5

12,625 Palabras

Fecha de descarga
13 dic 2024, 4:13 p.m. GMT-5

68,642 Caracteres

Nombre de archivo
SIMBR_N_PANCORBO_Grove_Deyvi.TESIS.REV.docx

Tamaño de archivo
214.5 KB




8% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 25 palabras)

Fuentes principales

- 7%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 7%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

- 7% Fuentes de Internet
- 0% Publicaciones
- 7% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.unsch.edu.pe	1%
2	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo	1%
3	Trabajos del estudiante	Universidad Andina del Cusco	1%
4	Internet	docplayer.es	1%
5	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	1%
6	Internet	dspace.unl.edu.ec	1%
7	Internet	hdl.handle.net	1%
8	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	0%
9	Trabajos del estudiante	EP NBS S.A.C.	0%
10	Internet	uniminuto-dspace.scimago.es	0%
11	Internet	repositorio.unh.edu.pe	0%

12	Internet	tesis.luz.edu.ve	0%
13	Internet	repositorio.beceneslp.edu.mx	0%
14	Internet	www.academia.edu	0%
15	Internet	www.slideshare.net	0%
16	Internet	hotelescuela.no-ip.org	0%
17	Internet	repositorio.autonoma.edu.pe	0%
18	Internet	www.coursehero.com	0%

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Arce V', written over a horizontal dotted line.

Dr: Walter Mariano Arce Villar
Presidente

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Walter Cangana Canchari', written over a horizontal dotted line.

Mg: Walter Cangana Canchari
Secretario

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Wilber Antonio Reyes Araujo', written over a horizontal dotted line.

Dr: Wilber Antonio Reyes Araujo
Vocal

A mis padres Ricardo y Mardonía,
que me ayudaron a seguir esta hermosa
carrera, también a mis hermanos y hermanas
que estuvieron acompañándome en todo
momento.

Grove Deyvi

AGRADECIMIENTOS

Mi agradecimiento para la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Cavero Ovalle”

También a mis profesores de la especialidad del área de Educación Física que demostraron enseñarnos valores y aplicar métodos pedagógicos de manera consistente.

A mi asesor Abel Antonio Montesinos Murillo por su gran apoyo motivador y orientador para la elaboración y culminación de esta tesis, por su tiempo y enseñanza que me brindo dentro de mi formación profesional.

A la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta, al director, profesores, estudiantes y padres de familia que me permitieron realizar los juegos lúdicos, en el segundo grado de primaria, en ello desarrolle el presente trabajo de investigación. expreso mi gratitud a todas las personas que con su valiosa colaboración contribuyeron en la realización de mi trabajo de investigación.

PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado, cumpliendo con las normas establecidas por el reglamento de grados y títulos del programa de estudios de Educación Física de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Cavero Ovalle”, pongo a su consideración el presente trabajo de investigación pedagógica experimental titulada: “Juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023, que tiene por finalidad establecer la influencia de la variante independiente sobre la dependiente en la muestra de estudios, se presenta este trabajo con el propósito de conocer detalladamente y minuciosamente.

Esperando cumplir con los requisitos de aprobación.

El autor

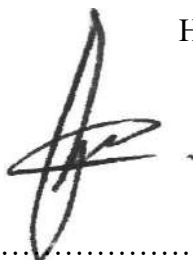
DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, , Grove Deyvi, Simbrón Pancorbo, identificado con DNI N° 71645262, egresado del Programa de Estudios de Educación Física de la Escuela de Educación Superior Pedagógico Público “José Salvador Cavero Ovalle” de Huanta, autor del trabajo de Investigación titulado: “Juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023”, al amparo de la Ley N° 27444, Ley del Procedimiento Administrativo General y demás normas conexas, declaro Bajo Juramento lo siguiente.

1. El Trabajo de Investigación es de mi autoría.
2. He respetado las normas técnicas para la formulación de trabajo académico; por lo tanto, el trabajo no ha sido plagiada en ninguna de sus partes.
3. Los datos presentados, así como los resultados, son reales y no han sido falseados total o parcialmente. Consiguientemente, dichos resultados constituirán un aporte a la realidad investigada.
4. En caso de detectarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (presentar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las sanciones que la Ley dispone.

Si, el presente trabajo de investigación fuese aprobado para su publicación en una revista institucional u otro documento de difusión, autorizo al Instituto, la publicación y divulgación del documento en las condiciones, procedimientos y medios que disponga esta casa superior de estudios.

Huanta, 21 de noviembre del 2024



.....
Grove Deyvi, Simbrón Pancorbo
DNI N° 71645262



ÍNDICE DE CONTENIDOS

	Pág.
PÁGINA DE JURADOS.....	ii
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTOS.....	iv
PRESENTACIÓN.....	v
DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD.....	vi
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	x
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xi
ANEXOS.....	xii
RESUMEN.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
INTRODUCCIÓN.....	xv

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del problema.....	17
1.2. Formulación del problema.....	19
1.2.1. Problema general.....	19
1.2.2. Problemas específicos.....	19
1.3. Justificación e importancia.....	19
1.3.1. Justificación por relevancia social.....	19
1.3.2. Justificación práctica.....	19
1.3.3. Justificación teórica.....	20
1.3.4. Justificación metodológica.....	20
1.4. Objetivos de la investigación.....	20
1.4.1. Objetivo general.....	20

1.4.2. Objetivos específicos.....	20
1.5. Limitaciones de estudio	21

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Antecedentes del problema.....	22
2.2. Bases teóricas.....	24
2.2.1. Juegos lúdicos.....	25
2.2.2. Etapas de los juegos lúdicos	26
2.2.3. Importancia del juego lúdico	27
2.2.4. División teórica de los juegos lúdicos	¡Error! Marcador no definido.
2.2.5. Motricidad	30
2.2.6. Motricidad gruesa.....	31
2.2.7. Importancia de la motricidad gruesa	33
2.2.8. Beneficios de la motricidad gruesa.....	33
2.3. Definición de términos básicos.....	34
2.4. Hipótesis de la investigación	35
2.4.1. Hipótesis general	35
2.4.2. Hipótesis específicas	35
2.5. Variables de investigación.....	36
2.5.1. Definición conceptual.....	36
2.5.2. Definición operacional	¡Error! Marcador no definido.
2.6. Operacionalización de variables	37
2.6.1. Cuadro de operacionalización de variables.....	38

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de estudio.....	40
3.2. Método de estudio.....	40

3.2.1.	Método general.....	40
3.2.2.	Método específico	41
3.3.	Nivel de investigación	41
3.4.	Diseños de investigación	41
3.5.	Población y muestra.....	42
3.5.1.	Población.....	42
3.5.2.	Muestra.....	42
3.6.	Técnicas de muestreo.....	42
3.7.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	43
3.7.1.	Técnica	43
3.7.2.	Instrumentos	43
3.8.	Validez y confiabilidad del instrumento	44
3.8.1.	Validez	44
3.8.2.	Confiabilidad.....	44
3.9.	Métodos de procesamiento de los datos	45
CAPÍTULO IV		
RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN		
4.1.	Presentación y descripción de los resultados.....	47
4.1.1.	A nivel descriptivo	47
4.1.2.	A nivel inferencial	51
4.2.	Discusión de resultados	55
CONCLUSIONES.....		59
RECOMENDACIONES		60
REFERENCIAS		61
ANEXOS.....		64

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población total de estudiantes	42
Tabla 2. Muestra de la investigación	42
Tabla 3. Nivel de validez de instrumento de evaluación según de expertos	44
Tabla 4. Resumen de procesamiento de caos	45
Tabla 5. Estadísticas de fiabilidad	45
Tabla 6. Resultado de contraste en el desarrollo de la motricidad gruesa pre test y post test.....	47
Tabla 7. Resultado de contraste en el desarrollo físico pre test y post test	48
Tabla 8. Resultado de contraste en el desarrollo emocional pre test y post test.....	49
Tabla 9. Resultado de contraste en el desarrollo habilidad motora pre test y post test .	50
Tabla 10. Resultados de la prueba de normalidad. Resumen de prueba de rangos con signo de Shapiro-Wilk.	52
Tabla 11. Resultados de la motricidad gruesa pre test y post test	53
Tabla 12. Resultados del desarrollo físico pre test y post test.....	53
Tabla 13. Resultados del desarrollo emocional pre test y post test	54
Tabla 14. Resultados del desarrollo de la habilidad motora pre test y post test.....	55

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Resultado de contraste en el desarrollo de la motricidad gruesa pre test y post test.....	48
Figura 2. Resultado de contraste en el desarrollo físico pre test y post test.....	49
Figura 3. Resultado de contraste en el desarrollo emocional pre test y post test	50
Figura 4. Resultado de contraste en el desarrollo habilidad motora pre test y post test	51

ANEXOS

Anexo 1. Resolución directoral de aprobación de proyectos de investigación

Anexo 2. Resolución directoral de fecha de sustentación

Anexo 3. Resolución de designación de jurados de sustentación.

Anexo 4. Matriz de consistencia

Anexo 5. Matriz de operacionalización de variables

Anexo 6. Matriz instrumental

Anexo 7. Instrumento de recolección de datos.

Anexo 8. Ficha de validación por juicio de expertos

Anexo 9. Prueba de confiabilidad

Anexo 10. Resultados de la prueba pre test

Anexo 11. Resultados de la prueba post test

Anexo 12. Relación de estudiantes y su asistencia.

Anexo 13. Sesiones de aprendizaje experimentales

Anexo 14. Carta de consentimiento de I. E

Anexo 15. Evidencias fotográficas

RESUMEN

El presente trabajo de investigación con el tema “Juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023. Teniendo la variable dependiente como motricidad gruesa y también teniendo la variable independiente juegos lúdicos. Tiene como objetivo: Demostrar de qué manera los juegos lúdicos influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas del segundo grado de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023. Para ello se utilizó el tipo de estudio experimental con diseño pre experimental con un grupo de pre y post test, utilizando los métodos científico, inductivo y deductivo, la población estuvo constituido por 30 estudiantes y con una muestra de 15 estudiantes, utilizando el instrumento, que es la guía de observación teniendo las técnicas de observación, se utilizó el estadígrafo de pruebas de rango con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas. Donde se logró demostrar que los juegos lúdicos ayudaron a mejorar la motricidad gruesa, se puede ver en los resultados obtenidos de p valor $0.00 < 0,05$.Se logró demostrar que los juegos lúdicos ayudaron a mejorar la motricidad gruesa, se puede ver en los resultados obtenidos, debido a que se basan en los promedios grupales e individuales obtenidos en el pre y post test con una diferencia positiva significativa, mostrando al final que los estudiantes desarrollan la motricidad gruesa en todas sus dimensiones: físico, emocional y habilidad motora.

Palabras clave. Juego, lúdico, motricidad.

ABSTRACT

The present research work with the topic “Playful games to improve gross motor skills in second grade students of the Educational Institution “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023. Having the dependent variable as gross motor skills and also having the independent variable playful games. Its objective: Demonstrate how recreational games influence the development of gross motor skills in boys and girls in the second grade of the Educational Institution “Luís Cavero Bendezú” Huanta 2023. For this, the type of experimental study with a design was used. pre-experimental with a pre and posttest group, using scientific, inductive and deductive methods, the population was made up of 30 students and with a sample of 15 students, using the instrument, which is the observation guide having the observation techniques, the Wilcoxon signed rank test statistician for related samples was used. Where it was possible to demonstrate that recreational games helped to improve gross motor skills, it can be seen in the results obtained of p value $0.00 < 0.05$. It was possible to demonstrate that recreational games helped to improve gross motor skills, it can be seen in the results obtained, because they are based on the group and individual averages obtained in the pre and posttest with a significant positive difference, showing in the end that the students develop gross motor skills in all its dimensions: physical, emotional and motor skill.

Key words. Game, play, motor skills

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación realizado Juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes del segundo grado de la institución educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023. El objetivo es determinar la influencia de los lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en las siguientes dimensiones: físico, emocional y en la habilidad motora.

La lúdica hace referencia a todo accionar que, de una u otra forma, le permite al ser humano conocer, expresarse, sentir y relacionarse con su medio, una actividad libre que produce satisfacción y alegría logrando el disfrute de cada una de sus acciones cotidianas (Omeñaca, Ruiz 2005, 7)

La motricidad gruesa es la sincronización y armonía que se presenta al desempeñar en cada acción efectuada, donde se implica la coordinación y el funcionamiento de gran cantidad de grupos musculares, hueso y nervios (Herrera, 2015)

El presente trabajo hace referencia a los problemas que experimentan las personas desde edades muy tempranas, por lo que presentan dificultades en la motricidad gruesa, no adquieren la motricidad gruesa por la misma exposición conductual, por lo que se plantean diversas hipótesis con el objetivo de identificar la lúdica. Efectos del juego sobre la motricidad gruesa. Ante estas dificultades se analizó el problema en el estudio y se encontró que los juegos casuales son una estrategia de aprendizaje importante para los estudiantes en el campo de la educación física. Esto nos dice que si el uso de los juegos casuales mejora el aprendizaje significativo en los niños y niñas.

Se puede comprobar que los juegos lúdicos ayudaron a mejorar la motricidad gruesa, lo cual se puede evidenciar en los resultados obtenidos, debido a que se basan en los promedios grupales e individuales obtenidos antes y después de la prueba con diferencias positivas y significativas, que finalmente mostraron los estudiantes al

desarrollar la motricidad gruesa en todas sus dimensiones: físico, emocional y habilidad motora.

Asimismo, el trabajo de investigación consta de cuatro capítulos organizados de la siguiente manera.

En el capítulo I explica el planteamiento del problema, la formulación del problema, los objetivos, la justificación y las limitaciones del estudio.

En el capítulo II incluye el marco teórico del estudio, el cual consta de los antecedentes relevantes del trabajo de investigación a nivel internacional, nacional, regional y local, también encontramos las bases teóricas que sustentan la integración de todo los elementos teóricos – conceptuales del estudio, la definición de términos básicos, además de encontrar la formulación de hipótesis y la operacionalización de variables, también hay palabras relacionadas directamente con la investigación.

En el capítulo III la metodología de la investigación, describiendo el tipo de estudio, el diseño utilizado, identificando la población y muestra, las herramientas analíticas de recolección de datos y los tratamientos estadísticos realizados.

En el capítulo IV presenta sugerencias didácticas y los elementos básicos para su aplicación.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del problema

A nivel mundial, Luarte & Carreño (2014) mencionan que:

Las intervenciones motrices deben facilitar el desarrollo motor de los niños con la ayuda de actividades determinadas que busquen atender las necesidades motrices, proporcionando el desarrollo de habilidades motrices básicas, ya sea locomotrices como de proyección-recepción de objetos, donde están son base ya que pertenecen a toda la especie humana y son por la cual se asientan las adquisiciones siguientes, más complejas y específicas. (pág. 88)

Tal como afirma Bolaños (2010) acerca de la motricidad:

El desarrollo motor abarca todos los cambios que se producen en la actividad motriz de un individuo en el ciclo de vida, como también se puede decir que el desarrollo motor sucede a causa de tres procesos: maduración, crecimiento y aprendizaje (pág. 35)

Se considera que las maestras de educación inicial deben desarrollar la educación psicomotricidad de las partes gruesas, con el propósito de que sea retomada como propuesta metodológica en el trabajo docente, a manera de incidir en el desarrollo de los niños y coadyuvar a la adquisición de los nuevos aprendizajes (Bonastre, M. 2007)

A nivel nacional, Lumbreras (2022) asevera que, este problema se agudiza, ya que las estadísticas nos brindan cifras preocupantes sobre el desarrollo psicomotor y ello se debe muchos factores como deficiencias en el sistema educativo, motivaciones nulas en las actividades de aula.

En el Perú, los niños enfrentan dificultades al realizar distintas actividades físicas, ejercicios sencillos como caminar de puntillas, subir escaleras, mantenerse en un solo pie o patear la pelota con la izquierda o derecha les resulta complicados. La preocupación principal es que son niños que cuentan con todos los recursos que tienen a su alrededor, lo que significa que no padecen carencias económicas, y aquí es donde radica el problema: son niños que están sobre protegidos.

Arenas (2014) menciona que, en los niños, los problemas de motricidad pueden ser un problema grave, pues no solamente afecta su condición física sino también el desarrollo psicológico y social. La motricidad, o la habilidad de desplazarnos, impacta en la mayor parte de las acciones humanas, cada movimiento, por simple que parezca, se sustenta en intrincados procesos cerebrales que regulan la interacción y el ajuste preciso de determinados músculos.

A nivel de la región, desde la publicación de Megias (2019) Los niños desde que nacen deben estar en constante movimiento, para poder desarrollarse sanamente, hoy en día se observa la falta de la motricidad gruesa y en consecuencia los niños carecen de coordinación y crecen débiles, por ello es importante medir el nivel de esta problemática, ya que existen muchas alternativas para favorecer el desarrollo en el aspecto motor grueso de los niños, para poder incrementar y motivar a su desarrollo el juego es un instrumento muy fundamental para el desenvolvimiento integral de los niños, es por ello que debe utilizarse como una estrategia metodológica para incentivar la creatividad, diversión y sobre todo el aprendizaje, el juego está incluido en las actividades curriculares y es un recurso necesario para la preparación de los niños.

En nuestra localidad la mayor parte de estudiantes del nivel primario no muestran una buena motricidad gruesa debido a que en las escuelas no tienen el interés por el niño en que aprenda algunas habilidades motrices básicas, ya sea porque no tienen materiales en los colegios o por otras razones, por ello tienen una torpeza motriz al realizar cualquier actividad lúdica y eso no es conveniente para un niño que va desarrollando a medida que va creciendo, es por ello que tenemos que solucionar, en las horas de recreo realizando diversos juegos lúdicos, como los siete pecados que trabaja velocidad, atención y físico.

En tal sentido, en la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023 se ha observado que los estudiantes del segundo grado presentan dificultades en la motricidad gruesa, a causa de la falta de participación en los diferentes juegos lúdicos, lo

que los impide desarrollar diferentes habilidades motoras básicas, como saltar con un pie o dos pies, en la coordinación y el equilibrio. Además, la carencia de materiales en la Institución Educativa limita las oportunidades de la práctica de los estudiantes. En consecuencia, se propone la implementación de esta propuesta, que se observó una mejora significativamente en la motricidad gruesa de los estudiantes del segundo grado. Ahora son capaces de realizar distintas actividades físicas con mayor destreza y coordinación durante las clases de educación física, por lo que nos permite un impacto positivo gracias a los juegos lúdicos en el desarrollo motor.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

- ¿Cómo influyen los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cómo influyen los juegos lúdicos para mejorar el rendimiento físico de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023?
- ¿Cómo influyen los juegos lúdicos para mejorar el aspecto emocional de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023?
- ¿Cómo influyen los juegos lúdicos para mejorar la habilidad motora de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023?

1.3. Justificación e importancia

1.3.1. Justificación por relevancia social

La presente investigación posee relevancia social, debido a que los resultados a obtener, podrán ser analizados, reorganizados y fortalecidos en base al contexto de aplicación y nos permitirá comprender la trascendencia que tiene la mejora del elemento psicomotor en el niño, siendo los beneficiarios directos la propia comunidad educativa.

1.3.2. Justificación práctica

El presente estudio de investigación se justifica de manera practica por medio de la implementación de sesiones experimentales basadas en la ejecución de actividades lúdicas, cuyos resultados tienen como objetivo validar la mejora significativa en el desarrollo de la motricidad gruesa.

1.3.3. Justificación teórica

Desde un enfoque teórico, la investigación actual facilitara la comprensión y el análisis de los conceptos y teorías relacionadas con las variables de estudio. Así, esta investigación explora el concepto científico de las variables en los juegos recreativos y la motricidad gruesa, ofreciendo un respaldo teórico a la investigación vinculada a la interpretación de los resultados.

1.3.4. Justificación metodológica

Se justifica que los juegos lúdicos tiene como principal objetivo mejorar la motricidad gruesa, logrando en su desarrollo, influir positivamente en las relaciones interpersonales entre compañeros, con el uso de instrumentos de recojo de datos validados, ya que cada insumo será sometido al procedimiento de juicio de expertos que permitirá la perfecta unificación de criterios para poder validar conceptos y estrategias.

1.4. Objetivos de la investigación

1.4.1. Objetivo general

- Determinar la influencia de los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023.

1.4.2. Objetivos específicos

- Determinar la influencia de los juegos lúdicos para mejorar el rendimiento físico de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023.
- Determinar la influencia de los juegos lúdicos para mejorar el aspecto emocional de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023.

- Determinar la influencia de los juegos lúdicos para mejorar la habilidad motora de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023.

1.5. Limitaciones de estudio

Durante la elaboración del trabajo de investigación se tiene las siguientes limitaciones: La necesidad de acudir a otras fuentes. Por otro lado, la falta de conocimiento en el desarrollo de mi trabajo de investigación y en la parte metodológica. En las páginas web no muestran todo el contenido completo para adquirir una información satisfactoria, por lo cual se requiere de un depósito económico, sin saber si es una fuente confiable. La inaccesibilidad a internet para buscar información.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACION

2.1. Antecedentes del problema

A nivel internacional

Rojas (2020) en su trabajo titulado: “Actividades lúdicas y su relación con el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación primaria de las Unidades Educativas “Daniel Pasquel” y “Abelardo Moncayo”, señala que el objetivo fue analizar cómo las actividades lúdicas se relacionan con el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de la educación primaria. La investigación presentó un enfoque cuantitativo, con un tipo de investigación aplicada, con el nivel explicativo y con el diseño experimental por alcance exploratorio. Se trabajo con una población de 70 niños y niñas y la muestra de 30 niños y niñas, por lo tanto, se utiliza técnicas de investigación como la encuesta y la lista de cotejo y como instrumentos el cuestionario. El autor arribo a la siguiente conclusión: Estos reflejan que los niños y las niñas se encuentran en proceso de desarrollo de la motricidad gruesa, en tanto que los educadores reconocen la importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo motriz grueso, donde las experiencias de aprendizaje que se realizan en esta etapa determinan sus habilidades.

Chicaiza (2021) en su trabajo titulado: “La Actividad Lúdica y la Motricidad Gruesa” señala que el objetivo principal es determinar la relación que existe entre la Actividad Lúdica y la Motricidad Gruesa. La investigación presentó un enfoque cuantitativo, con un tipo de investigación aplicada, con nivel de explicativo, con un diseño no experimental por alcance exploratorio. Se trabajo con una población de 50 estudiantes y la muestra fue de 25 estudiantes, asimismo se utilizó la técnica de investigación como la encuesta y la lista de cotejo y como instrumentos el cuestionario utilizando el instrumento. El autor arribo a la siguiente conclusión: 1) los resultados

arrojan que los problemas de motricidad gruesa son causados por la no estimulación a través de actividades lúdicas y la forma de no llevar un proceso adecuado en las instituciones educativas. 2) los niños y niñas con problemas de motricidad gruesa, realizan generalmente movimientos incontrolables, lo cual permite observar, de manera sencilla, la falta de los tres aspectos fundamentales: coordinación, equilibrio y lateralidad. 3) el docente es la primera persona en detectar la falta de coordinación, equilibrio y lateralidad; y direccionar un buen trabajo a través de las actividades lúdicas.

A nivel nacional

Lupucho y Pavia (2019) en su trabajo titulado: “Las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas del IV ciclo”, señalan que el objetivo principal fue determinar la relación existente entre actividades lúdicas y desarrollo de la motricidad gruesa en niños y las niñas. La investigación presentó un enfoque cuantitativo, con un tipo de investigación aplicada, con un diseño experimental por el alcance exploratorio. Se trabajó con una población 137 niños y la muestra estuvo constituida por 100 niños. La validez del instrumento de investigación se obtuvo por juicio de expertos y se determinó la confiabilidad de este mediante el Alfa de Cronbach. El autor arribó a la siguiente conclusión: Fue concluir que un gran porcentaje de los niños y niñas se ubica en un nivel de logro y no presenta grandes dificultades respecto a la relación positiva entre actividades lúdicas y desarrollo de la motricidad gruesa. Pese a lo expresado, es necesario reforzar y trabajar esa vinculación teniendo en cuenta el alto porcentaje de niños que se encuentran en un nivel de inicio.

Aguedo y Hurtado (2019) en su trabajo de investigación titulado: “Estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de primaria de la Institución Educativa Particular Charles Perrault”, señalan que el objetivo principal es: Determinar los efectos de las estrategias lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas. La investigación presentó un enfoque cuantitativo, con un tipo de investigación cuasi experimental, con un nivel explicativo, con un diseño experimental. El autor llegó a las siguientes conclusiones: 1) La aplicación de las estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa que ayuda al niño a obtener logros significativos, como la lectura, escritura y cálculo, también se mejoró la memoria, atención, concentración, creatividad y dominio de sí mismo. 2) La aplicación del programa experimental fue torpeza de movimientos, dificultad en su realización en las

diferentes actividades y poco desarrollo de su creatividad, imaginación y dominio de sí mismo.

A nivel regional

Palomino Del Águila (2019) en su trabajo de investigación titulado: “Los juegos recreativos y el aprendizaje significativo en estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa “El Arenal” señalan que el objetivo general es determinar la relación que existe entre los juegos recreativos y el aprendizaje significativo en estudiantes del segundo grado. La investigación presentó un enfoque cuantitativo, con un tipo de investigación cuasi experimental, con un nivel explicativo, con un diseño experimental. El autor llegó a las siguientes conclusiones: 1) La referencia con el objetivo general es determinar si existe relación significativa entre los juegos recreativos y el aprendizaje significativo en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “El Arenal” 2) Las evidencias estadísticas indican que existe relación significativa ($p < 0.01$) entre los juegos recreativos y el aprendizaje significativo en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “El Arenal”.

Choquecagua y Paquiyauri. (2010) elaboró la tesis titulada: “Habilidades Motrices Básicas en niños y niñas del IV ciclo de la Institución Educativa “Smart Kids”, señalan que el objetivo principal de desarrollar las habilidades básicas en los niños y niñas. La investigación presentó un enfoque cuantitativo, con tipo de investigación descriptiva, con el nivel explicativo, con un diseño experimental. Se trabajó con una población 40 alumnos y una muestra de 20 alumnos (09 niños y 11 niñas); mediante fichas de resumen, textuales, de análisis. El autor arribó a las siguientes conclusiones: 1) El grupo en general se encuentra en el nivel elemental en las habilidades básicas de la carrera, atajar y patear lo cual afirma el expresado en el modelo de desarrollo motor. 2) los niños y niñas están acorde a su desarrollo motor. En el grupo total de las niñas y niños presenta un nivel inicial en las habilidades motrices de saltar y lanzar. No acordes a su edad ya que para el IV ciclo deberían estar en el nivel elemental según el modelo de desarrollo motor.

2.2. Bases teóricas

Arias (2012) afirma que, “las bases teóricas implican un desarrollo amplio de los conceptos y proposiciones que conforman el punto de vista o enfoque adoptado, para sustentar o explicar el problema planteado” (p. 107)

2.2.1. Juegos lúdicos

El juego se puede definir como una actividad placentera, libre y espontánea que se realiza con el fin de disfrutar, y ayuda al niño a conocerse a sí mismo, a relacionarse con los demás y a comprender el mundo que le rodea.

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo integral de las personas. Su práctica fomenta la adquisición de valores, actitudes y normas necesarias para una adecuada convivencia. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil, elástico y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludusludere (divertirse y jugar)" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen emplear indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Se han formulado innumerables definiciones sobre el juego, así, el Diccionario de la Real Academia Española lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde.

Según Garaigordobil y Fagoaga (2006), el juego es:

Una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano”, ya que contribuye de forma relevante al desarrollo integral del niño durante su infancia. El juego es una necesidad vital, porque el niño necesita acción, manejar objetos, relacionarse con otros niños, y esto precisamente es lo que hace en el juego. Para estos autores, el juego infantil subyacente en los programas de juego cooperativo se define desde siete parámetros o características: placer, libertad, proceso, acción, ficción, seriedad y esfuerzo. (p. 18),

Para Rodríguez (2000), el juego puede ser definido de múltiples formas según las distintas perspectivas teóricas. Para comprender el juego de una manera global es necesario indagar en diversos autores y teorías, ya que el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a distintos planteamientos teóricos que se centran en distintos aspectos de la realidad.

Según Viciano y Conde (2002), definen el juego como:

Un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia”. Para estos autores, el juego es un elemento clave para el desarrollo de las potencialidades afectivas, sensorio motrices, cognitivas, relacionales y sociales del niño (p. 83)

Calero (2005), menciona que:

El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez. La naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal, para asegurarse de que serán satisfechas ciertas necesidades básicas del desarrollo. La cultura dirige, restringe y reorienta estos impulsos lúdicos. (p. 179)

2.2.2. *Etapas de los juegos lúdicos*

a) Programación: Antes del juego. Calero (2005), afirma que:

El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez. La naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal, para asegurarse de que serán satisfechas ciertas necesidades básicas del desarrollo. La cultura dirige, restringe y reorienta estos impulsos lúdicos. (p. 179)

Ferrero (1991), indica que, el juego a partir del punto de vista didáctico, desarrolla en los estudiantes que empiecen a iniciarse en el uso de técnicas intelectuales a encontrar nuevas actitudes y hábitos positivos frente al trabajo en la escuela.

b) Proceso: Durante el juego. Para Torres (2002), el juego es fundamental en las estrategias para hacer más fácil el proceso de aprendizaje, y que de alguna manera el estudiante disfrute de este momento en el que no existe presión para su aprendizaje, sino que lo realiza en forma espontánea y libre. Considera que al incluirse en las actividades diarias genera en los estudiantes una serie de cualidades como la creatividad, el deseo e interés por participar, el respeto hacia los demás, el cumplir normas, el estudiante adquiere seguridad y confianza al expresar su pensamiento u opinión.

Monereo (2000), define que la enseñanza es el proceso mediante el cual se transmiten conocimientos especiales o también generales sobre un área de estudio. Este concepto tiene por objeto la formación integral de la persona humana, mientras que la enseñanza se limita a transmitir, por medios diversos, determina los conocimientos.

c) Verificación: después del juego. Para Dinello (1989), los niños y niñas después del juego tienden a manifestar sus sentimientos, ideas y fantasías, van descubriendo paulatinamente como es su cuerpo, su capacidad de movimientos, y aprende a relacionarse con los demás, conoce los objetos que rodea su ambiente, su cultura y su mundo; aumenta su creatividad y estimula la expresión corporal, verbal y gráfica. En el juego se mezcla realidad y fantasía donde el niño y la niña van encontrando su propia identidad.

Piaget (1996), considera que el juego tiene distintas y variadas funciones para un buen desarrollo personal e intelectual de los niños y niñas, ya mediante el juego se brinda la posibilidad de que pueda manifestar y expresar sus emociones de manera que le produzca satisfacción y que además le sean útiles para el desarrollo de su personalidad.

2.2.3. Importancia del juego lúdico

Moreno (2002), consideró que “la capacidad lúdica es importante en la educación porque permite articular la estructura psicológica, cognitiva, afectiva, emocional y psicomotora” es completa y requiere ser desarrollada hasta que se convierta en un hábito” (p. 81)

Párraga (2004) nos indicó que “la lúdica es una dimensión del desarrollo humano que complementa todos los demás procesos humanos, porque le da al individuo la capacidad de sentirse realizado y convencido de que lo que hizo estuvo bien” (p. 96)

La teoría de sociocultural de lev Vygotsky enfatiza la relevancia del contexto social de las personas, así como del lenguaje y la cooperación para la obtención y el legado de la cultura. De igual manera. Uno de sus principales principios es la zona de desarrollo próximo, comprendida como la distancia que existe entre el nivel actual de desarrollo definida por la habilidad para resolver un problema de manera independiente y el nivel de desarrollo potencial, que se establece mediante la orientación de un adulto o en cooperación con un compañero más competente.

Entre las críticas más importantes que se han hecho a la teoría de la perspectiva sociocultural del juego de Vygotsky y Elkonin se encuentran las siguientes: La interpretación del juego se concentra en la estructura de la situación lúdica sin descubrir las fuentes del juego; la interpretación de la situación lúdica como nacida del “traslado” de los significados y, más aún, de la tentativa de inferir el juego de la necesidad de “jugar a los significados” es estrictamente intelectualista; y al excluir arbitrariamente las formas

precoces en las que el niño, sin crear ninguna situación ficticia, representa alguna acción extraída de la situación real, esta teoría se priva de la posibilidad de comprenderlo en su desarrollo (Elkonin, 1985).

Las teorías de Vygotsky son muy relevantes en la psicología y en la didáctica de la formación y de la enseñanza. Vygotsky formuló la concepción del proceso educativo activo, donde el profesor actúa como mediador y facilitador. Su interacción con los estudiantes se lleva a cabo de tal vez de del uso de lenguaje y diálogo.

a) Actividades lúdicas. Andreu (2006), define a “las actividades lúdicas relacionadas estrechamente con el juego el juego, es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales, espaciales, determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas” (p. 21)

b) El juego manipulativo. Según Blanco (2012), intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar. Los niños de tres o cuatro meses ya pueden sujetar algunos objetos como la sonaja si le ayudamos a colocar en sus manos y progresivamente todo irá cogiendo todo lo que tiene a su alcance.

c) Juego simbólico. Laguía & Vidal (2008), sostiene que:

Las conductas de imitación se concentran en el juego simbólico cuando el niño es capaz de imitar y revivir toda una serie de imitación sin la presencia del objeto, puede asumir en papel de un personaje y sustituir la acción real por la imaginaria, donde los juegos de imitación están ligados totalmente a objetos reales. (p. 47)

d) Juegos sensoriales. Según Blanco (2012), se inician desde las primeras semanas de vida y son juegos de ejercicio específicos del periodo sensorio motor -desde los primeros días hasta los dos años- aunque también se prolongan durante toda la etapa de Educación Infantil. Se pueden dividir de acuerdo con cada uno de los sentidos de manera: visuales, auditivos, táctiles, olfativos y gustativos.

e) Juegos de construcción. Según Rosas (2005), los juegos de construcción:

Son difíciles de ordenar dentro de los estándares de los juegos, son muy pocos los trabajos que estudian el rol de juego de construcción de la manipulación de objetos y de construcción, los juegos de construcción no constituyen una etapa dentro de la secuencia evolutiva sino marcan una posición intermedia como puente de conexión con los

diferentes niveles de juego y las conductas adoptadas, así como un conjunto de movimientos y manipulaciones o de acciones está suficientemente coordinado, por lo dicho los niños construyen sus juegos a partir de lo que utilizan los objetos he imaginado que crean, las nociones con los otros compañeros del juego y sus ideas sobres cómo funciona las cosa (p. 98)

f) Juego de regla. Según Bernal (2005), afirma que:

Al ser juegos competitivos, están sometidas a reglas predominadas o establecidas nuevamente según la voluntad de los practicantes, de igual manera, podemos señalar que las normas de estos juegos son transmitidas entre amigos o hermanos de distintas edades atreves de sus propias experiencias, considerando la edad de cada niño o del que juega. Estos juegos permiten que los niños socialicen, utilizando materiales adaptados a su entorno y organizando a los participantes. (p. 83)

g) Los juegos motores. Según Blanco (2012) los juegos motores tienen una gran evolución en los dos primeros años de vida y se prolongan durante toda la infancia y la adolescencia. Saltar, desplazarse, correr, deslizar, rodar, empujar o lanzar son movimientos que se involucran en los juegos favoritos de los niños por que a través de ellos ejercitan sus nuevos logros y habilidades físicas mientras les ayudas a liberar el estrés acumulado.

h) Juegos individuales. Cantuña (2010), recalca que:

Son muchos los beneficios que la práctica deportiva brinda al desarrollo físico, psicomotor, emocional, afectivo, social y mental de los niños. Y es especialmente importante, está práctica, a través del juego psicomotriz en las primeras edades. Si bien, no es uno de los aspectos más trabajados, en muchos casos olvidados y sin la importancia necesaria (p. 45)

i) Juegos colectivos. Según Palomino y Orellana (2017), mencionaron que:

Los deportes en los que se juega o compite en equipos, considerando como equipo a la unión de varias deportistas que persigue un objeto común, realizando un conjunto de acciones normadas colectivamente, colaborando y participando cada uno, con el fin de vencer la resistencia de los rivales, quienes también se agrupan con la misma finalidad. (p. 18)

j) Los juegos de imitación. Según Blanco (2012), los niños tratan de reproducir los gestos, los sonidos o las acciones que han conocido anteriormente. El pequeño comienza las primeras imitaciones alrededor de los siete meses y los juegos de imitación continúan a lo largo de la infancia.

k) Los juegos verbales. En este contexto, apoyan y aumentan el aprendizaje del idioma. Comienzan en los primeros meses cuando las educadoras se dirigen a los bebés y posteriormente a los niños imitan sonidos. Ejemplos: juegos de palabras veo – veo.

l) Los juegos de razonamiento lógico. Según Blanco (2012) los juegos de razonamiento lógico son los que favorecen el conocimiento lógico matemático, como expresa.

m) Juegos de relaciones espaciales. Indica (Blanco, 2012) que todos los juegos que requieren la reproducción de escenas – rompecabezas o puzzles- exigen al niño observar y reproducir las relaciones espaciales implicadas entre las piezas.

n) Juegos de relaciones temporales. Asimismo, en esta situación existen recursos y juegos destinados a este propósito: son materiales de secuencia temporal como las ilustraciones de los cómics – para que el niño las organice correctamente según el orden temporal.

o) Juegos de memoria. Existen diversos juegos que promueven la habilidad de identificar y recordar vivencias pasadas. Existen diversas categorías de memoria. Dado que nuestro enfoque se centra en la etapa de educación infantil, nos llaman particularmente la atención las lecciones de memoria relacionadas con los sentidos.

p) Juegos de fantasía. Los juegos de fantasía brindan al niño la oportunidad de escapar temporalmente de la realidad y adentrarse en un mundo creado por la imaginación, donde todo puede suceder según los deseos personales o del grupo. Se puede liberar la imaginación mediante la expresión verbal.

2.2.4. Motricidad

Para Martínez et al. (2018), al referirse a la motricidad la definen como el conjunto de funciones que aseguran los movimientos autogenerados de un organismo, integra interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices. Durante el crecimiento del niño manifiesta un desarrollo de distintas capacidades motrices que a

medida va creciendo va controlando los movimientos más complicados donde distinguen la motricidad gruesa con la fina.

Nos manifiesta, Serrano y Luque (2019), en el proceso de aprendizaje que poco a poco el ser humano va desarrollando mediante la exploración y el uso de movimientos, identificando patrones como gatear, caminar, rodar, lanzar, manipular, etc.

2.2.5. Motricidad gruesa

La motricidad gruesa: se refiere a movimientos extensos relacionados con la condición general, viso-motora muscular y equilibrio.

La motricidad gruesa se refiere a los movimientos musculares del cuerpo que ayudan al niño a llevar a cabo diversas actividades en su entorno, tales como: reptar, gatear, rodar, caminar, saltar, correr, lanzar, empujar, trepar, estas habilidades se desarrollan o se debilitan según el estado de ánimo y las oportunidades de movimiento que tengan los niños.

La motricidad gruesa es crucial para el crecimiento del niño, ya que le ayuda a desarrollar sus capacidades musculares para mover diferentes partes del cuerpo como la cabeza, los brazos y piernas.

La motricidad gruesa se va formando de manera secuencial desde la cabeza hacia los pies, el niño ira obteniendo nuevas habilidades que le permitirán moverse con mayor facilidad y desenvolverse mejor en entornos educativos (educación infantil, 2012, párr.2)

Según Durán Ramírez (2012), la motricidad gruesa;

Es aquella que hace relación a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refieren a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo. Así pues, la motricidad gruesa incluye movimientos musculares de piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda, permitiendo de esta manera: subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, mantener el equilibrio (p.42)

De acuerdo con los autores Durán Baque y Guerra y Beger, la motricidad gruesa se define como un conjunto de movimientos corporales que permiten al infante moverse y realizar un gran numero de tareas u operaciones cotidianas, así como actividades de aprendizaje, estimulación y recreación en su entorno. Se considera que el niño va desarrollando gradualmente esta habilidad, lo que le facilitara mejorara el control sobre

cada una de las acciones y movimientos que efectuó con su cuerpo. este proceso depende de su edad, por lo que es vital que se lleven a cabo diversas actividades como saltar, brincar, correr, sostenerse, girar, sentarse, pararse, subir y bajar escaleras, montar en triciclo, entre otras. así, el infante ira adquiriendo lentamente todas las competencias necesarias para su bienestar físico. Lo que implica realizar actividades que fomenten el desarrollo se ajusten a las necesidades de cada uno de los movimientos musculares, a compartir desde la cabeza hasta los pies.

Según Guerra Hernández (2018), las habilidades de la motricidad gruesa incluyen movimientos motores complejos como arrojar objetos, botar una pelota o saltar la cuerda. Realizar una carrera o ejercer el peso del cuerpo sobre un miembro específico para llevar a cabo una acción específica. Son acciones posibles debido a que las áreas sensorial y motriz de la corteza cerebral de los niños están mejor desarrolladas, sus huesos son más fuertes, sus músculos más poderosos y a que su capacidad pulmonar también es mayor (párr. 4)

Campo (2011), menciona que la motricidad gruesa tiene específicamente 2 principales características que son desarrolladas por los niños para luego tener el control de sus movimientos, el equilibrio de su cuerpo y entre otras actividades que requieran movimientos corporales voluntarios o involuntarios.

a) **Actividad física.** La actividad física en los niños es fundamental ya que les permite liberar tensiones musculares y mantener sus neuronas en acción, obteniendo beneficios que les facilita moverse de un lugar a otro y desarrollar una disposición para ejercitarse de forma independiente, coordinando sus movimientos musculares siempre que el pequeño tenga una alimentación adecuada. Según Devís y Cols (2010), definen actividad física como, “cualquier movimiento corporal, realizado con los músculos esqueléticos, que resulta en un gasto de energía y en una experiencia personal y nos permite interactuar con los seres y el ambiente que nos rodea.” (p. 24)

b) **Emocional.** Según Daniel (2018), define emocional infantil como “la capacidad de reconocer nuestros propios sentimientos y los de los demás, de motivarnos y de manejar adecuadamente las relaciones” (p. 122)

Según Monjas (2000), entiende la siguiente manifestación: afirmaciones positivas. Di algo bueno sobre ti. Manifiesta sentimientos. Es posible expresar a los otros lo que siente y captar emociones.

La manera en que respondemos a las emociones, protegemos nuestros propios derechos. Saber interactuar con otros y valorar nuestros derechos, así como como defender nuestras propias ideas. Exprésales a los demás tu perspectiva personal, opinión, conceptos y mentalidad.

c) Habilidad motora. Según Singer (2013) define habilidad motriz como, “toda aquella acción muscular o movimiento del cuerpo requerido para la ejecución con éxito de un acto deseado” (p. 91)

2.2.6. Importancia de la motricidad gruesa

La relevancia de la motricidad gruesa es esencial, ya que facilita el movimiento del cuerpo en diversas acciones como la cabeza, brazos, piernas, espaldas y abdomen ayudando al niño a desplazarse y, por lo tanto, desarrollar una coordinación general de su equilibrio. Postura, agilidad y fuerza.

La motricidad gruesa es fundamental para el desarrollo integral de los niños, donde las diversas actividades son muy útiles, ya que requieren movimientos grandes partes o de todo el cuerpo del infante. Para ello, puede realizar diversas acciones como: saltar, correr, bailar y patear.

Es fundamental destacar que el niño está experimentando un desarrollo adecuado para conseguir una buena coordinación y equilibrio en todas las partes de su cuerpo.

Para Huayllani (2018), la motricidad gruesa:

Comprende todas las acciones que implican movimientos de músculos a nivel general, tomando en cuenta a la estrecha relación existente de una adecuada coordinación general, equilibrio, tono muscular, etc., aportando al desarrollo integral de los estudiantes ya que por medio de su movilidad existen la posibilidad de explorar y conocer el medio en el que se desenvuelven. (p. 45)

2.2.7. Beneficios de la motricidad gruesa

Vega (2022) menciona que, “desde el primer año, existe una influencia formativa de las instituciones como: el hogar, añade desarrollo en todos los aspectos del infante. A partir de lo afectivo, el impulso y lo cognitivo, se podrá adquirir conocimientos y habilidades básicas” (p. 9)

Ventajas de la motricidad gruesa, percepción del cuerpo propio en reposo o en acción: manejo del equilibrio, control de diversas coordinaciones motoras, regulación de

la respiración, sentido del espacio corporal, adaptación al entorno externo, fomento de la creatividad y expresión de manera general, desarrollo del ritmo, optimización de la memoria, dominio de los planos verticales y horizontales, conceptos de intensidad, dimensión y ubicación, discriminación de colores, formas y volúmenes, ideas de situación y orientación, organización del tiempo y del espacio.

2.3. Definición de términos básicos

Lúdico. Es todo aquello relativo al juego, recreación, ocio, entretenimiento o diversión.

El juego. Calero (2005) revela que:

El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez. La naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal, para asegurarse de que serán satisfechas ciertas necesidades básicas del desarrollo. La cultura restringe y reorienta estos impulsos lúdicos. (p. 179)

Actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza.

Juegos manipulables. Es la habilidad que posee una actividad recreativa para manipular ciertos elementos, trabajos, objetos, implica el control de un componente con las manos o alguna otra parte del cuerpo, sobre todo aquello que requieren precisión.

Juego motor. Son los juegos que generan en el niño una activación extensa de su sistema motor, con énfasis en el movimiento, la manipulación y la exploración motriz.

Juegos simbólicos. “El juego simbólico permite conectar y ampliar las posibilidades de la propia auto representación, pensar que somos en el presente o quien queremos ser para construir una identidad siempre en tránsito” (Ruiz de Velasco et al., 2011, p. 20) Es la imagen mental que permite a un niño desenvolverse en el futuro. Atraves de la representación simbólica, el niño distorsiona la realidad para cumplir con sus necesidades.

Motora gruesa. La motricidad gruesa es componente de la psicomotricidad en la infancia, que abarca el desarrollo de habilidades motoras que involucran diversos movimientos musculares y la rapidez con la que se ejecutan.

Motricidad. La motricidad se refiere a la habilidad de moverse una parte o la totalidad del cuerpo y consiste en una serie de actos tanto voluntarios como involuntarios que están coordinados y sincronizados por las diversas unidades motoras.

Habilidad. Habilidad de una persona para realizar una tarea de manera correcta y con soltura.

Físico. Cualquier acción del cuerpo que active los músculos y exija más energía para estar en reposo.

Emocional. Ajuriaguerra (2011) señaló que “la emoción no resulta ajena o distante al organismo, siempre tendrá una influencia importante en todo aquello que se relacione con el tono muscular.” (p. 147) Es la expresión que se usa para describir manifestaciones fuertes de un sentimiento generado o expresado por las acciones o palabras de una persona.

2.4. Hipótesis de la investigación

Es una suposición o explicación temporal (hasta que sea verificado) sobre la relación entre dos o más variables. Para algunos presenta una posible respuesta al problema y también sostiene que es un mecanismo de verificación.

Tamayo (2014) afirma que, “la hipótesis es una proposición que nos permite establecer relaciones entre los hechos. Su valor reside en la capacidad para establecer más relaciones entre los hechos y explicar el por qué se producen” (p. 75)

2.4.1. Hipótesis general

- Los juegos lúdicos influyen significativamente para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023.

2.4.2. Hipótesis específicas

- Los juegos lúdicos influyen significativamente para mejorar el rendimiento físico de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023.
- Los juegos lúdicos influyen significativamente para mejorar el aspecto emocional de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023.

- Los juegos lúdicos influyen significativamente para mejorar la habilidad motora de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023.

2.5. Variables de investigación

2.5.1. Definición conceptual

Moreno, (2002) afirma que “el juego lúdico es esencial para el hombre, porque lo hace feliz, de lo contrario no sería un juego, sino una obligación; además asegura que nadie podrá divertirse si juega obligado” (p. 15)

Variable independiente: Juegos lúdicos

Se define que el juego lúdico es una forma entretenida, en diversas situaciones que ayudan a los infantes a memorizar y a progresar en todos los periodos de su vida. “para entender la lúdica y el juego, es necesario, apartarnos de la teorías conductistas-positivistas, las cuales para explicar el comportamiento lúdico solo lo hacen desde lo didáctico, lo observable, lo mensurable” (Jiménez, 2003, p. 31)

Variable dependiente: Motricidad gruesa

La motricidad gruesa es el proceso del individuo donde va adquiriendo todas las capacidades relacionadas con el movimiento y postura. Se trata de un proceso continuo, progresivo y complejo, que están relacionados con el desarrollo cognitivo, desarrollo social y el crecimiento, todos los niños sanos siguen la misma secuencia de madurez, pero cada uno a su propio ritmo. Aunque el orden de adquisición de los hitos motores es el mismo para todos, cada quien tendrá su propia cadencia particular. (Ovejero, 2013, p. 67)

2.5.2. Definición conceptual

Variable independiente: Juegos lúdicos

La variable independiente consta de 12 sesiones que se realizara en un tiempo de 45 minutos a través de diversas estrategias metodológicas y valoradas a través de la observación.

Variable dependiente: Motricidad gruesa

La variable dependiente consta de tres dimensiones: físico, emocional y habilidad motora serán medidos a través de una guía de observación que será aplicada en 2 momentos distintos valorados como evaluaciones de pre y post test.

2.6. Operacionalización de variables

La operacionalización de variables nos permite abordar el estudio de una manera profunda, pues en el énfasis de la labor de la investigación estaría concentrado en la caracterización de cada variable. La operacionalización de variables es esencial para poder llegar a cualquier investigación, ya que los datos deben ser recogidos en términos de hechos observables (Tamayo, 2012, p. 89)

2.6.1. Cuadro de operalización de variables.

VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENCIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable Independiente Juegos lúdicos	Se define que el juego lúdico es una de las formas entretenidas, diversas e imaginativas que ayudan a los niños y niñas a memorizar y a progresar en todos los periodos de su vida. “para entender la lúdica y el juego, es necesario, apartarnos de la teorías conductistas-positivistas, las cuales para explicar el comportamiento lúdico solo lo hacen desde lo didáctico, lo observable, lo mensurable” (Jiménez, 2003, p. 31)	Se desarrollo mediante 12 sesiones de aprendizaje en el grupo de investigación.	Programación “antes del juego”	<ul style="list-style-type: none"> ✓ A semeja el tipo de actividad lúdica a desarrollarse. ✓ Organiza las horas de juegos lúdicos y dinámicas en los equipos de trabajo. ✓ Organiza los juegos lúdicos con los participantes. ✓ Organiza e incluye a los participantes en los juegos lúdicos 	Nominal
			Proceso “durante el juego”	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aplicación de las reglas en el juego. ✓ Destina los juegos lúdicos sin limitaciones. ✓ Empodera la motricidad gruesa ✓ Realiza juegos lúdicos y incluye a los demás. 	
			Verificación “después del juego”	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Emite su opinión sobre la participación en el juego. ✓ Evita agresión verbal y física durante su participación en los juegos. ✓ Evalúa sus habilidades y destrezas 	

				<p>en los diferentes juegos lúdicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Evalúa la práctica de valores en el juego. 	
<p>Variable Dependiente</p> <p>Motricidad gruesa</p>	<p>La motricidad gruesa es el proceso a través del cual los niños y niñas van adquiriendo todas las capacidades relacionadas con el movimiento y la postura. Se trata de un proceso continuo, progresivo y complejo, que está muy relacionado con el desarrollo cognitivo, desarrollo social y el crecimiento, en el que todos los niños sanos siguen la misma secuencia de madurez, pero cada uno a su propio ritmo. Aunque el orden de obtener los hitos motores es el mismo para todos los niños, cada cual tendrá su propia cadencia particular. (Ovejero, 2013, p. 67)</p>	<p>Los datos se recolectaron mediante el instrumento de la guía de observación.</p>	Físico	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participa en actividades físicas en el entorno, ✓ Participa en eventos predeportivos, ✓ Participa en juegos populares. ✓ Realiza actividades lúdicas interactuando con sus compañeros. 	<p>Ordinal</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Deficiente (D) ✓ Regular (R) ✓ Excelente (E)
			Emocional	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Emplea la resolución reflexiva durante la práctica lúdica. ✓ Maneja el diálogo como herramienta para solucionar problemas surgidos. ✓ Propone junto a sus pares soluciones estratégicas oportunas durante las actividades lúdicas. ✓ Ayuda a solucionar problemas de su entorno. 	
			Habilidad motora	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realiza movimientos armoniosos con su cuerpo. ✓ Mantiene equilibrio durante las prácticas de actividades lúdicas. ✓ Adquiere fuerza, velocidad y agilidad en su movimiento. ✓ Se ubica de manera adecuada con su lateralidad. 	

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de estudio

El presente proyecto de investigación fue de tipo experimental o aplicada, este estudio se caracteriza por resolver y mejorar el problema de investigación que lo estoy realizando, el tipo de investigación se refiere a la clase de estudio que se va a realizar, orientando su finalidad general del estudio sobre la manera de recoger las informaciones o datos necesarios.

Valderrama (2013) menciona que, “es una investigación básica, es decir que sólo requiere de fundamento teórico, y que lo más alto que puede llegar es a brindar datos de la realidad que se observa, de situaciones que se convierten en problemas” (p. 164)

3.2. Método de estudio

Bernal (2006) manifiesta que, “para el tratamiento del problema de la investigación se utilizará el método científico que se entiende como un conjunto de reglas y normas para el estudio o la solución de los problemas de investigación” (p. 100)

Como método general de estudio utilice el método científico ya que buscaremos teorías comprobadas dentro del proceso, para así ejecutar en nuestra investigación.

3.2.1. Método general

Para el tratamiento del problema de la investigación utilizaremos el método científico que se entiende como un conjunto de reglas y normas para el estudio o la solución de los problemas de investigación (Bernal, 2006)

Buscaremos la referencia donde asumimos cada procedimiento utilizado en la presente investigación tiene que tener un sustento teórico y práctico validado por la

ciencia y que lo podremos experimentar bajo un contexto controlado buscando tener resultados satisfactorios.

3.2.2. Método específico

Para la siguiente investigación se utilizará el método inductivo – deductivo, donde la inducción es la forma de razonar de conocimientos particulares a conocimientos generales: mientras que la deducción es aquella forma de razonamiento mediante la cual se pasa de un conocimiento general a un conocimiento particular. La deducción y la inducción se complementan en el proceso del conocimiento científico (Quispe, 20, p. 12)

Así podemos afirmar que el método deductivo que utilizaremos en la presente investigación, es el razonamiento que parte de un marco general a un hecho particular, en cambio la inducción es aquel que parte de casos particulares para llegar a conclusiones generales.

3.3. Nivel de investigación

Los niveles de la investigación explicativo, es el motivo que se recopile, analice y se midan los datos de las variables: juegos lúdicos donde mejoraremos la motricidad gruesa en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023.

3.4. Diseños de investigación

Para Arias (2004), el diseño de investigación “es la estrategia adoptada por el investigador para responder el problema planteado, es decir, el procedimiento concedido para obtener la información deseada.” (p. 58)

El presente estudio será de diseño preexperimental que me ayudará a mejorar y ejecutar en mi investigación, el diseño, es la estructura a seguir en el estudio, a fin de obtener resultados confiables que respondan a las interrogantes formuladas, constituyendo una estrategia a desarrollar por el investigador para obtener soluciones positivas entre el problema planteado. De los datos señalados podemos decir que el diseño preexperimental es aquella que tiene un solo grupo experimental, en consecuencia, se realizara el pre test y post test referido a la motricidad gruesa en los niños y niñas del segundo grado. Donde presentaremos el diseño que utilizaremos.

GE: 01 X 02

Dónde:

GE : representa al grupo experimental

0₁ : simboliza el pre test

X : representa a la experimental

0₂ : simboliza el post test.

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

La población de estudio esta representa por 30 estudiantes del segundo grado A y B el fenómeno a estudiar, donde las unidades poseen algunas características comunes, las cuales requieren ser consideradas para obtener los datos de la investigación.

Tabla 1.

Población total de estudiantes

Institución Educativa	Grados	Cantidad
Luis Cavero Bendezú	Segundo “A”	15
	Segundo “B”	15
Total		30

Nota. Población total de estudiantes matriculados en el año lectivo del 2023.

3.5.2. Muestra

La muestra de estudio está constituida por 15 estudiantes del segundo grado “A” es aquel segmento de la población con rasgos similares al proceso de estudio, por ello la presente tabla muestra los siguientes valores de la muestra.

Tabla 2.

Muestra de la investigación

Institución Educativa	Grado: Segundo “A”	Total
Luis Cavero Bendezú	Varones	8
	Mujeres	7
Total		15

Nota. Elaboración propia.

3.6. Técnicas de muestreo

Este procedimiento lo llevaré a cabo mediante un muestreo no probabilístico, se aplica a la población que se muestra en el cuadro. Una muestra puede ser obtenida de dos tipos: probabilística y no probabilística. Las técnicas de muestreo probabilísticas, permiten conocer la probabilidad de cada individuo debe ser incluido en la muestra a través de una selección al azar. En cambio, en las técnicas de muestreo de tipo no probabilísticas, la selección de los individuos dependerá de ciertas características, criterios, etc.

3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.7.1. Técnica

Según Martínez (2010) la técnica de la observación ha sido definida como “la acción de observar o mirar algo o a alguien con mucha atención y detenimiento para adquirir algún conocimiento sobre su comportamiento o sus características” (p. 60)

Las técnicas son procedimientos sistematizados, operativos que nos sirven para obtener soluciones de problemas prácticos. Las técnicas deben ser seleccionadas teniendo en cuenta lo que se investiga, porqué, para qué y cómo se investiga. Las técnicas pueden ser: La observación, la entrevista, el análisis de documentos, escalas para medir actitudes, la experimentación y la encuesta.

Observación. Barberá (1999) se refiere a la observación como la manera de captar de un modo descriptivo y contextualizado lo que sucede, en un período de tiempo limitado, en una secuencia didáctica elegida en función de unos criterios establecidos previamente, que son el objeto de la observación.

Son aquellas técnicas de investigación básicas que puede establecer la relación entre el sujeto que observa y el objeto que es observado, que es el inicio de toda comprensión de la realidad.

3.7.2. Instrumentos

Por ello, estos instrumentos deben de brindarnos la confiabilidad necesaria para luego de ser recolectados, realizar un análisis preciso de las variables de estudio.

Guía de observación. Es un instrumento cuya estructura corresponde con la sistematicidad de los aspectos que se prevé registrar acerca del objeto. Este instrumento permite registrar los datos con un orden cronológico. Practico y concreto para derivar de ellos el análisis de una situación o problema determinado (Ortiz, 2004, p. 75)

La guía de observación permite evaluar distintas actividades desarrolladas durante las sesiones de aprendizaje.

3.8. Validez y confiabilidad del instrumento

3.8.1. Validez

En los trabajos de investigación cuantitativa es determinante la prueba de validez para argumentar el rigor científico al respecto Hernández, et al (2018), indica que:

La presente investigación cuenta con respectiva validación conforme a juicio de expertos cuyo proceso consiste en el proceso de revisión sistemática que evalúa los estándares de la variable, indicadores y ítems de manera eficiente cuya responsabilidad recae en especialistas que cuentan con conocimiento sobre la materia en la investigación, los cuales son reconocidos por otros como expertos calificados de materia para su aplicación. (p. 340)

Tabla 3.

Juicio de expertos	Instrumento	
	Prueba pedagógica	
	%	puntaje
Experto 1	80	0.80
Experto 2	80	0.80
Experto 3	80	0.80
Promedio de ponderación	80	0.80

Nivel de validez de instrumento de evaluación según de expertos

Nota. Elaboración propia

Análisis. La validez de contenido desarrollada a partir de la opinión de tres jueces (profesionales del área) se dirige a obtener indicadores como: relevancia, adecuación, claridad del contenido y otros del cuestionario mediante la evaluación de jueces expertos.

3.8.2. Confiabilidad

Al respecto Briones (1999) menciona que, “la confiabilidad en una investigación cualitativa, se refiere al grado de confianza o seguridad con el cual se pueden aceptar los resultados obtenidos por un investigador basado en los procedimientos utilizados para efectuar su estudio” (p. 89)

Para el presente estudio aplicare una prueba piloto en una cantidad de 15 estudiantes de muestra con la confiabilidad del instrumento de investigación para el

presente trabajo, se estimó a través del alfa de Cronbach que puede ser calculado con la siguiente fórmula:

$$\alpha = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^k S_i^2}{S_t^2} \right],$$

Dónde:

S_i^2 Es la varianza del ítem i

S_t^2 Es la varianza de los valores totales observados y es el número de

k preguntas o ítems

Tabla 4.

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	15	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	15	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Tabla 5.

Estadísticas de fiabilidad

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,831	12

Análisis. La fiabilidad del instrumento mediante Alfa de Cronbach la variable es 0,831, esto indica la conciencia interna de la guía de observación; por ello, es confiable dicho instrumento para poder aplicar en la recolección de datos a la muestra, que es el objeto de estudio en la motricidad gruesa, el ítem en este instrumento muestra un excelente nivel de confiabilidad.

3.9. Métodos de procesamiento de los datos

Para el procesamiento de datos utilizaremos la estadística, haciendo uso de la distribución de frecuencia, porcentajes, tablas y figuras estadísticas. Por ello las características que utilizaremos es el procedimiento de Wilcoxon, ya que se logró determinar que es la prueba adecuada para el presente trabajo, ya que, al ser una prueba

paramétrica de comparación de dos muestras relacionadas, tiene la característica de trabajar a nivel nominal a través de la variable dependiente. Mediante ello se podrá comparar dos mediciones de rangos (medianas) y determinar que la diferencia no se deba al azar (que la diferencia sea estadísticamente significativa)

Utilizaremos el software Microsoft Excel que nos permitió realizar la tabulación de datos y permitirá el desarrollo de gráficos comparativos que permitirá la lectura de datos de manera adecuada. De la misma forma haremos uso del software estadístico SPSS versión 25 donde utilizare los datos tabulados que luego serán procesados a niveles descriptivos e inferenciales. Como la técnica de procesamiento de datos se realizarán las pruebas de normalidad para determinar que estadístico seguir, a partir del estadístico de normalidad de Shapiro Wilk.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Presentación y descripción de los resultados

Dentro de este capítulo se presentarán los resultados obtenidos el antes y después del experimento con el propósito de probar que la Influencia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Luis Caverro Bendezú” Huanta 2023.

Dentro de esta investigación se trabajó con un solo grupo experimental, los estudiantes a los que se intervino y cooperaron son 15 matriculados del segundo grado “A”. Teniendo en cuenta la obtención de resultados a continuación se detalla lo obtenido después de aplicar los instrumentos.

4.1.1. A nivel descriptivo

Tabla 6.

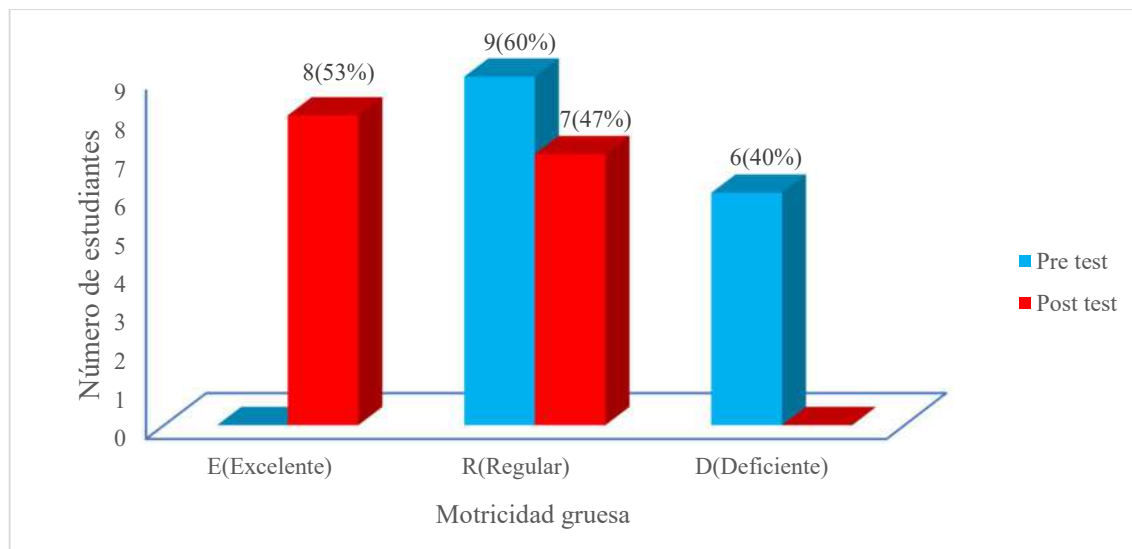
Resultado de contraste en el desarrollo de la motricidad gruesa pre test y post tes.

LOGROS DE APRENDIZAJE	PRE TEST		POST TEST	
	f_i	$h_i\%$	f_i	$h_i\%$
(Deficiente)	6	40%	0	0%
(Regular)	9	60%	7	47%
(Excelente)	0	0%	8	53%
Total	15	100%	15	100%

Nota. Prueba de pre test y post test aplicado a los estudiantes en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Figura 1.

Resultado de contraste en el desarrollo de la motricidad gruesa pre test y post test



Nota. En la figura 1 se evidencia el resultado del contraste de la motricidad gruesa.

Análisis. De un total de 15 estudiantes de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023, con respecto al logro obtenidos en el desarrollo de la motricidad gruesa, los resultados obtenidos en las pruebas de pre y post test son:

Según la tabla 6, se evidencia en la pre test que el 40% corresponde a (6) de los estudiantes que alcanzaron el nivel de desempeño deficiente (D), mientras que el 60% que corresponde a (9) estudiantes que se encuentra en el nivel regular (R). En relación con el post test, se evidencia que el 47% corresponde a (7) estudiantes que alcanzaron el nivel correspondiente a regular (R). Además, se destaca un 53% que corresponde a (8) estudiantes del grupo experimental que se encuentran en el desempeño excelente (E) en este nivel. Según los resultados de la tabla se observan mejoras significativas respecto a la motricidad gruesa en los estudiantes de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú”

Tabla 7.

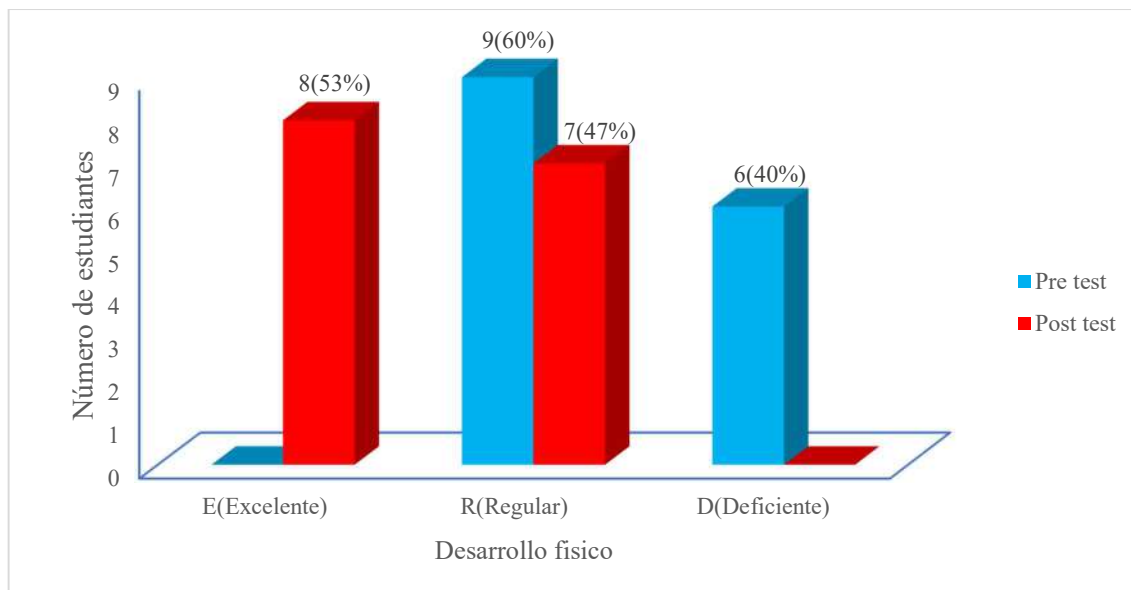
Resultado de contraste en el desarrollo físico pre test y post test

LOGROS DE APRENDIZAJE	PRE TEST		POST TEST	
	f_i	$h_i\%$	f_i	$h_i\%$
(Deficiente)	6	40%	0	0%
(Regular)	9	60%	7	47%
(Excelente)	0	0%	8	53%
Total	15	100%	15	100%

Nota. Prueba de pre test y post tes aplicado a los estudiantes en lo físico.

Figura 2.

Resultado de contraste en el desarrollo físico pre test y post test



Nota. En la figura 2 se evidencia el resultado del contraste físico

Análisis. De un total de 15 estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023, con respecto al logro obtenidos en el desarrollo de Físico, los resultados obtenidos en las pruebas de pre y post test son:

Según la tabla 7, el pre test se evidencia que, el 40% que corresponde a (6) estudiantes alcanzaron el nivel de desempeño deficiente (D), mientras que el 60% que corresponde a (9) estudiantes se encontraban en el nivel regular (R). En relación con el post test, se evidencia que el 47% corresponde a (7) de los estudiantes alcanzaron el nivel correspondiente que es regular (R). Además, se destaca que un significativo de 53% que corresponde (8) de los estudiantes del grupo experimental se encuentran en el desempeño excelente (E). Según los resultados de la tabla se evidencian mejoras significativas respecto al desarrollo físico en los estudiantes de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú”

Tabla 8.

Resultado de contraste en el desarrollo emocional pre test y post test.

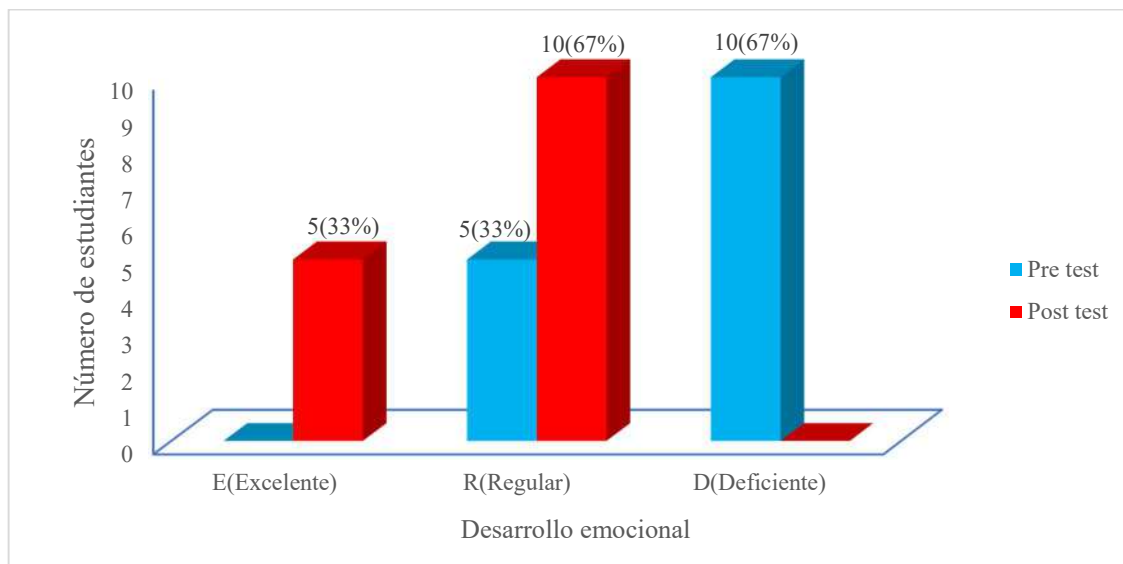
LOGROS DE APRENDIZAJE	PRE TEST		POST TEST	
	f_i	$h_i\%$	f_i	$h_i\%$
(Deficiente)	10	67%	0	0%
(Regular)	5	33%	10	67%
(Excelente)	0	0%	5	33%

Total	15	100 %	15	100%
-------	----	-------	----	------

Nota. Prueba de pre test y post test aplicado a los estudiantes en lo emocional

Figura 3.

Resultado de contraste en el desarrollo emocional pre test y post test



Nota. En la figura 3 se evidencia el resultado del contraste emocional

Análisis. De un total de 15 estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Luis Caveró Bendezú” Huanta 2023, con respecto al logro obtenidos en el desarrollo Emocional, los resultados obtenidos en las pruebas de pre y post test son:

Según la tabla 8, se evidencia en el pre test que, el 67% que corresponde a (10) estudiantes alcanzaron el nivel de desempeño deficiente (D), mientras que el 33% que corresponde a (5) estudiantes se encontraban en el nivel regular (R). En relación con el post test, se evidencia que el 67% corresponde a (10) de los estudiantes alcanzaron el nivel correspondiente que es regular (R). Además, se destaca con un nivel significativo de 33% que corresponde (5) de los estudiantes del grupo experimental se encuentran en el desempeño excelente (E). Según los resultados de la tabla se evidencian mejoras significativas respecto al desarrollo emocional en los estudiantes de la Institución Educativa “Luis Caveró Bendezú”

Tabla 9.

Resultado de contraste en el desarrollo habilidad motora pre test y post test

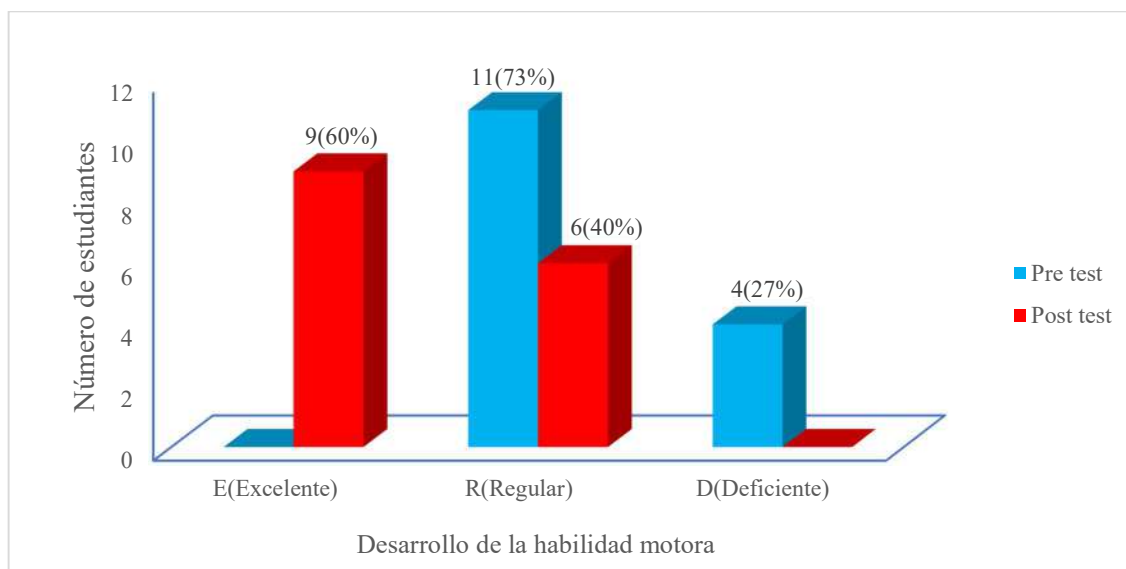
LOGROS DE APRENDIZAJE	PRE TEST		POST TEST	
	f_i	$h_i\%$	f_i	$h_i\%$

(Deficiente)	4	27%	0	0%
(Regular)	11	73%	6	40%
(Excelente)	0	0%	9	60%
Total	15	100%	15	100%

Nota. Prueba de pre test y post test aplicado a los estudiantes en la habilidad motora

Figura 4.

Resultado de contraste en el desarrollo habilidad motora pre test y post test



Nota. En la figura 4 se evidencia el resultado del contraste de la habilidad motora.

Análisis. De un total de 15 estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023, con respecto al logro obtenidos en el desarrollo de Habilidad Motora los resultados obtenidos en las pruebas de pre y post test son:

Según la tabla 9, el pre test se evidencia que, el 27% que corresponde a (4) estudiantes alcanzaron el nivel de desempeño deficiente (D), mientras que el 73% que corresponde a (11) estudiantes se encontraban en el nivel regular (R). En relación con el post test, se evidencia que el 40% corresponde a (6) de los estudiantes alcanzaron el nivel correspondiente que es regular (R). Además, se destaca que un significativo de 60% que corresponde (9) de los estudiantes del grupo experimental se encuentran en el desempeño excelente (E). Según los resultados de la tabla se evidencian mejoras significativas respecto al desarrollo habilidad motora en los estudiantes de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú”

4.1.2. A nivel inferencial

Prueba de normalidad

Tabla 10.

Resultados de la prueba de normalidad. Resumen de prueba de rangos con signo de Shapiro-Wilk.

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Variable dependiente: motricidad gruesa	.630	15	.000
Físico	.630	15	.000
Emocional	.603	15	.000
Habilidad motora	.561	15	.000

Nota. Prueba de normalidad

Análisis. Para esta prueba de normalidad elegimos a Shapiro Wilk porque la muestra de estudio es menor a 50 estudiantes. Donde se obtuvo un p valor = $0.00 < 0.05$, lo cual significa que los datos son no normales o son no paramétricos, por tanto, recurriré a estadísticos de prueba de hipótesis para datos no paramétricas.

Prueba de hipótesis

Prueba de hipótesis general

- **Sistema de hipótesis**

H₀: los juegos lúdicos no influyen significativamente para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes del segundo grado de la institución educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023.

H_a: Los juegos lúdicos influyen significativamente para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes del segundo grado de la institución educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023.

- **Nivel de significancia**

0,05

- **Estadígrafo**

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas.

Tabla 11.

Resultados de la motricidad gruesa pre test y post test

Físico pre test - Físico post test	
Z	-3,742 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	.000

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos positivos

Decisión. Se obtuvo un p valor $0.00 < 0,05$; por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, este resultado permite comprobar que los juegos lúdicos influyen significativamente en la motricidad gruesa.

Primera prueba de hipótesis específica

- **Sistema de hipótesis**

H₀: Los juegos lúdicos no influyen significativamente para mejorar el rendimiento físico en los estudiantes del segundo grado de la institución educativa “Luis Caverro Bendezú” Huanta 2023.

H_a: Los juegos lúdicos influyen significativamente para mejorar el rendimiento físico en los estudiantes del segundo grado de la institución educativa “Luis Caverro Bendezú” Huanta 2023.

- **Nivel de significancia**

0,05

- **Estadígrafo**

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas

Tabla 12.

Resultados del desarrollo físico pre test y post test

Emocional pre test - Emocional Post test	
Z	-3,742 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	.000

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos positivos

Decisión. Se obtuvo un p valor $0.00 < 0,05$; por lo tanto, rechazamos la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, donde el resultado permite comprobar que los juegos lúdicos influyen significativamente en el desarrollo físico.

Segunda prueba de hipótesis específica

- **Sistema de hipótesis**

H₀: los juegos lúdicos no influyen significativamente para mejorar el aspecto emocional en los estudiantes del segundo grado de la institución educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023.

H_a: los juegos lúdicos influyen significativamente para mejorar el aspecto emocional en los estudiantes del segundo grado de la institución educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023.

- **Nivel de significancia**

0,05

- **Estadígrafo**

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas

Tabla 13.

Resultados del desarrollo emocional pre test y post test

	Emocional pre test - Emocional Post test
Z	-3,873 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	.000

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos positivos

Decisión. Se obtuvo un p valor $0.00 < 0,05$; por lo tanto, rechazamos la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, donde el resultado permite comprobar que los juegos lúdicos influyen significativamente en el desarrollo emocional.

Tercera prueba de hipótesis específica

- **Sistema de hipótesis**

H₀: los juegos lúdicos no influyen significativamente para mejorar la habilidad motora en los estudiantes del segundo grado de la institución educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023.

H_a: Los juegos lúdicos influyen significativamente para mejorar la para habilidad motora en los estudiantes del segundo grado de la institución educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023.

- **Nivel de significancia**

0,05

- **Estadígrafo**

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas

Tabla 14.

Resultados del desarrollo de la habilidad motora pre test y post test

	Habilidad motora Pre test - Habilidad motora Post test
Z	-3,606 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	.000

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos positivos

Decisión. Se obtuvo un p valor $0.00 < 0,05$; por lo tanto, rechazamos la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, donde el resultado permite comprobar que los juegos lúdicos influyen significativamente en el desarrollo de la habilidad motora.

4.2. Discusión de resultados

Influencia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023. Se obtuvo un p valor = $0.00 < 0.05$, lo cual significa que los datos son no paramétricos o son paramétricos, esto indica que los estudiantes lograron desarrollar la motricidad gruesa, tanto físico, emocional y habilidad motora. Como indica: en el pre test, se evidencia que el 40% corresponde a (6) de los estudiantes que alcanzaron el nivel de desempeño deficiente (D), mientras que el 60% que corresponde a (9) estudiantes que se encuentra en el nivel regular (R). En relación con el post test, se evidencia que el 47% corresponde a (7) estudiantes que alcanzaron el nivel correspondiente a regular (R). Además, se destaca un 53% que corresponde a (8) estudiantes del grupo experimental que se encuentran en el desempeño excelente (E) en este nivel. Según los resultados de la tabla se observan mejoras significativas respecto a la motricidad gruesa de los estudiantes de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú”

La motricidad gruesa es aquella que hace relación a todas las acciones que implican muchos grupos musculares, en general, se refieren a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo. Así pues, la motricidad gruesa incluye movimientos musculares de piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda, permitiendo de esta manera: subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, mantener el equilibrio. (Durán Ramírez, 2012, p.42)

Agallo, (2003) dice que actividades lúdicas son los impulsos o fuerzas vitales de los seres humanos, tal como lo articulan en las actividades colectivas de los grupos. Aquellos impulsos constituyen, en el sistema de los intereses humanos implícitos donde el desempeño de las funciones sociales. Son una serie de procedimientos o medios sistematizados para organizar y desarrollar cualquier actividad en grupo, fundamentados en los conocimientos aportados por la teoría de la dinámica de grupo.

Chicaiza (2021) en su trabajo titulado: “La Actividad Lúdica y la Motricidad Gruesa”. El autor arribó a la siguiente conclusión: 1) Son los resultados donde hay problemas sobre la motricidad gruesa causadas por no estimular a través de distintas actividades lúdicas y la forma de no llevar un proceso adecuado en las instituciones educativas. 2) los estudiantes con problemas de motricidad gruesa, realizan generalmente movimientos incontrolables, lo cual permite observar de manera sencilla, la falta de los tres aspectos fundamentales: coordinación, equilibrio y lateralidad. 3) el docente es la primera persona en detectar la falta de coordinación, equilibrio y lateralidad, y direccionar a un buen trabajo a través de diferentes actividades lúdicas.

Influencia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la dimensión físico en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023. Se obtuvo un p valor = $0.00 < 0.05$, lo cual significa que los datos son no paramétricos o son paramétricos, esto indica que los estudiantes lograron desarrollar lo físico. Como indica el pre test se evidencia que, el 40% que corresponde a (6) estudiantes alcanzaron el nivel de desempeño deficiente (D), mientras que el 60% que corresponde a (9) estudiantes se encontraban en el nivel regular (R). En relación con el post test, se evidencia que el 47% corresponde a (7) de los estudiantes alcanzaron el nivel correspondiente que es regular (R). Además, se destaca con un nivel significativo de 53% que corresponde (8) de los estudiantes del grupo experimental se encuentran en el desempeño excelente (E). Según los resultados de la tabla se evidencian mejoras

significativas respecto al desarrollo Físico en los estudiantes de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú”

Según Devís y Cols (2010), definen la actividad física como: cualquier movimiento corporal, realizado con los músculos esqueléticos, que resulta en un gasto de energía y en una experiencia personal y nos permite interactuar con los seres y el ambiente que nos rodea (p. 24)

Aguedo y Hurtado (2019) en su trabajo de investigación titulado: “Estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de primaria de la Institución Educativa Particular Charles Perrault” el autor llegó a las siguientes conclusiones: 1) La aplicación de las estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa que ayuda al niño a obtener logros significativos, como la lectura, escritura y cálculo, también se mejoró la memoria, atención, concentración, creatividad y dominio de sí mismo. 2) La ejecución del programa experimental es torpeza de movimientos, dificultad en la realización de diferentes actividades y con poco desarrollo de su creatividad, imaginación y dominio de sí mismo.

Influencia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la dimensión emocional en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023. Se obtuvo un p valor = $0.00 < 0.05$, lo cual significa que los datos son no paramétricos o son paramétricos, esto indica que los estudiantes lograron desarrollar lo emocional. Como indica el pre test se evidencia que, el 67% que corresponde a (10) estudiantes alcanzaron el nivel de desempeño deficiente (D), mientras que el 33% que corresponde a (5) estudiantes se encontraban en el nivel regular (R). En relación con el post test, se evidencia que el 67% corresponde a (10) de los estudiantes alcanzaron el nivel correspondiente que es regular (R). Además, se destaca con un nivel significativo de 33% que corresponde (5) de los estudiantes del grupo experimental se encuentran en el desempeño excelente (E). Según los resultados de la tabla se evidencian mejoras significativas respecto al desarrollo emocional en los estudiantes de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú”

Según Daniel (2018), define emocional infantil como “la capacidad de reconocer nuestros propios sentimientos y los de los demás, de motivarnos y de manejar adecuadamente las relaciones” (p. 122)

Palomino Del Águila (2019) en su trabajo de investigación titulado: “Los juegos recreativos y el aprendizaje significativo en estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa “El Arenal” el autor arribo a las siguientes conclusiones: 1) El objetivo general es determinar si existe relación significativa con los juegos recreativos y el aprendizaje significativo con todos los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “El Arenal” 2) Las evidencias estadísticas nos indican que existe relación significativa ($p < 0.01$) entre los juegos recreativos y el aprendizaje significativo con los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “El Arenal”.

Influencia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la dimensión habilidad motora en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023. Se obtuvo un p valor = $0.00 < 0.05$, lo cual significa que los datos son no paramétricos o son paramétricos, esto indica que los estudiantes lograron desarrollar la habilidad motora. Como indica el pre test se evidencia que, el 27% que corresponde a (4) estudiantes alcanzaron el nivel de desempeño deficiente (D), mientras que el 73% que corresponde a (11) estudiantes se encontraban en el nivel regular (R). En relación con el post test, se evidencia que el 40% corresponde a (6) de los estudiantes alcanzaron el nivel correspondiente que es regular (R). Además, se destaca con un nivel significativo de 60% que corresponde (9) de los estudiantes del grupo experimental se encuentran en el desempeño excelente (E). Según los resultados de la tabla se evidencian mejoras significativas respecto al desarrollo habilidad motora en los estudiantes de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú”

Según Singer (2013) define habilidad motriz como “Toda aquella acción muscular o movimiento del cuerpo requerido para la ejecución con éxito de un acto deseado” (p. 91)

Choquecahua y Paquiyauri. (2010) elaboró la tesis titulada: “Habilidades Motrices Básicas en niños y niñas del IV ciclo de la Institución Educativa “Smart Kids” el autor llegó a las siguientes conclusiones: 1) En el grupo general se encuentra el nivel elemental en las habilidades básicas de la carrera, atajar y patear por lo cual afirma el expresado en el modelo del desarrollo motor. 2) Los estudiantes están acorde a su desarrollo motor. En el grupo total de los estudiantes presenta un nivel inicial en las habilidades motrices de saltar y lanzar. No acorde a sus edades ya que para el IV ciclo deberían estar en el nivel elemental según el modelo del desarrollo motor.

CONCLUSIONES

1. Se logró demostrar que los juegos lúdicos ayudaron a mejorar la motricidad gruesa, se puede ver en los resultados obtenidos, debido a que se basan en los promedios grupales e individuales obtenidos en el pre y post test con una diferencia positiva significativa, mostrando al final que los estudiantes desarrollan la motricidad gruesa en todas sus dimensiones: físico, emocional y habilidad motora.
2. Se demostró que los juegos lúdicos influyen significativamente en el desarrollo físico, obteniendo una diferencia significativa en la pre y post test. Donde el desarrollo físico es fundamental para el crecimiento de los estudiantes.
3. Se logró demostrar que los juegos lúdicos influyen significativamente en el desarrollo emocional, obteniendo una diferencia significativa en la pre y post test. Donde el desarrollo emocional es muy importante para mejorar la salud mental y los logros en el aprendizaje de los estudiantes.
4. Se demostró que los juegos lúdicos influyen significativamente en el desarrollo de la habilidad motora se trabajó cooperativamente para lograr objetivos y metas, obteniendo una diferencia significativa en la pre y post test, donde se logró la meta prevista, también se mostró responsabilidad en su trabajo ya sea individualmente o en equipo, aceptando diferentes perspectivas en los estudiantes.

RECOMENDACIONES

1. A la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” donde tenemos que incentivar los juegos lúdicos en el proceso de aprendizaje e involucrar en lo todas las áreas curriculares, sesiones de aprendizajes, ya que ello genera aprendizajes significativos.
2. Se recomienda a los directores y profesores de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” a fomentar espacios de juegos, para así potenciar las capacidades de los estudiantes.
3. Se recomienda a la plana de docentes del área de Educación Física promover los diferentes deportes, no solo basarse en uno, ya que el deporte ayuda al niño en su desarrollo físico, emocional y social.
4. A los estudiantes fomentar a que practiquen los juegos lúdicos, ya que mediante la práctica los estudiantes desarrollan diferentes capacidades, interactuando con los demás.

REFERENCIAS

- Alarcón, M. García, S. Vásquez, S. (2013). *Taller juegos al aire libre para mejorar la coordinación motora gruesa en niños de tres años de la I.E. 252 “Niño Jesus” de la ciudad de Trujillo del 2012*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Mejía Baca]. <http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/unitru/1568/tesis%20alarcon%20meza-garcia%20salda%20c3%91a>
- Amasifuen, P. & Utia, C. (2014). *Efectividad de un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de cinco años de la institución educativa n° 657 niños del saber del distrito de Punchana*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Amazonia Peruana]. <http://repositorio.unapiquitos.edu.pe/handle/UNAP/4035>
- Antucar, R. & Orihuela, V. (2015). *El juego para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa 22268 Distrito de Sunampe, año 2015*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/UNJFSC/1999>
- Bautista, J. (2002). *El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad*. [Archivo pdf]. <https://core.ac.uk/download/pdf/60652763.pdf>
- Béjar, D. (2012). *Aplicación de las actividades lúdicas y desarrollo de la motricidad gruesa en niños de la IEP N° 628 “Río Seco. Ayacucho: Trabajo de investigación presentado a la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/4813/juego_y_motricidad_gruesa_echaccaya_taboada_reyna%20.pdf?sequence=1&isallowed=y
- Bernal, C. (2011). *Importancia de la estrategia pedagógica lúdica para el aprendizaje de niños de 5 a 7 años*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Cuenca]. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/jspui/handle/123456789/3365>
- Cabrera, E. (2006). *La actividad lúdica infantil en el mediterráneo*. [Archivo pdf]. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/33655?page=28>.

- Castro, F. (2016). *Desarrollar la motricidad gruesa*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Educación]. <http://www.eneso.es/blog/desarrollar-la-motricidad-gruesa/>
- Córdova, N. (2017). *Juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307- Casma, 2017*. [Tesis de Grado, Universidad Cesar Vallejo]. <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/27734>
- Díaz, Á., flores, M., Moreno, R. (2015). *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la institución educativa bajo grande-sahagún*. [Tesis de Grado, Fundación Universitaria los Libertadores].
- Gonzales, Z. (2009). *El uso del juego didáctico en el desarrollo de la motricidad gruesa de niños de la Institución Educativa Inicial N° 102 de Ayacucho*. [Tesis de Licenciatura, Universidad San Cristóbal de Huamanga].
- Lupuche, K. (2017). *Las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la IEI 323 Augusto B. Leguía, Puente Piedra-2017*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/1763>
- Mejías, A. & Lozano, L. (2019). *Planificación y diseño de actividades lúdicas “El juego infantil y su metodología”*. [Archivo pdf].
- Montiel, M. & Sánchez. (2017). *Técnicas lúdicas en la calidad de aprendizaje significativo para el subnivel básico*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/27830>
- Quiñónez, C. & P, L. (2017). *Influencia de los juegos lúdicos en la calidad del desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes, del cuarto grado de educación general básica de la Escuela Mariano Castillo, zona 1, distrito 08D02*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/26153repositorio.libertadores.edu.co/bitstream/11371/454/1/DiazAvilaAmparo.pdf>
- Torres, M. (2016). *Estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.P.I “Santa María Iluminada” AA.HH. Mónica Zapata - Piura, 2018*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote].

<https://madreshoy.com/juegos-de-motricidad-gruesapara-ninos-en-edad-preescolar/>

Trejo, M. & Barahona, M. (2015). *La importancia de la motricidad gruesa para el buen equilibrio y desarrollo físico de los alumnos de 4 a 5 años de edad*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Guayaquil].
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/37700>

Tustón, S. (2012). *Técnicas lúdicas y su incidencia en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Gonzalo Abad” perteneciente al Cantón Baños Provincia de Tungurahua*. [Tesis de Maestría, Universidad Técnica Ambato].
<http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/5472>

ANEXOS

Anexo 1. Resolución directoral de aprobación de proyectos de investigación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"

Resolución Directoral N° 242-2023 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 18 de setiembre del 2023

Visto, el Informe N° 04-2023-DIEFXC-EESPP "JSCO"-HTA con Expediente N° TM20232142-F de fecha 18/09/2023, presentado por el Dr. Wilber Antonio Reyes Araujo, Formador del sub área de Investigación y los proyectos adjuntos;



CONSIDERANDO:

Que, de conformidad al D.S. N° 010-2017-MINEDU, Reglamento de la Ley N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la carrera Pública de sus docentes; señalan que es necesario fomentar la investigación e innovación en los/las estudiantes para ofrecer a la sociedad maestros y maestras capaces de producir conocimientos educativos, que contribuyan al mejoramiento continuo de la calidad de la educación;

Que, es política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar que los/las estudiantes de los Programas de Estudios y Carreras Profesionales en este centro superior de Formación Inicial Docente realicen Investigación Educativa conducente a su titulación y cumplir con el objetivo fundamental de la formación profesional en educación, fortaleciendo su capacidad de investigadores, promotores eficaces del aprendizaje, agentes y líderes de cambio para la transformación de la realidad local, regional y nacional.

Que es necesario aprobar los Proyectos de Investigación Educativa, presentados por los/las estudiantes de la Carrera Profesional de Educación Física X ciclo sección A, para garantizar su titulación y acreditación como profesionales de la educación;

Que, estando a lo informado y opinado favorablemente por el Formador de Investigación Dr. Wilber Antonio Reyes Araujo en concordancia al Reglamento de Investigación, al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP "José Salvador Caveró Ovalle", por tanto;

SE RESUELVE:

PRIMERO. - APROBAR, los *Proyectos de Investigación Educativa*, de acuerdo al siguiente detalle:

ORD	APELLIDOS Y NOMBRES	PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
1	ANCHO GOMEZ, Víctor Raúl	ACTIVIDADES FÍSICAS PARA EL APRENDIZAJE DE LOS FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL VOLEIBOL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NIVEL PRIMARIA "GONZÁLEZ VIGIL" DE HUANTA, 2023. Docente Asesor: Prof. Abel Antonio Montesinos Morillo



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU



2	CCATAMAYO BENDEZU, Kaelee Maoying	HABITOS ALIMENTICIOS Y SU INDICIENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES FISICAS BASICAS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA "NUESTRA SEÑORA LAS MERCEDES" HUANTA, 2023. Docente Asesor: Prof. Jesús Ramírez Gutiérrez
3	CCORIÑAUPA HUARANCCA, Jhover Daybis	TÉCNICAS DE FUTBOL Y SU IMPACTO EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARÍA AUXILIADORA" DE HUANTA, 2023 Docente Asesor. Mag. Walter Cagana Canchari
4	CHAVEZ HUAMAN, Eder Luigui	APLICACIÓN DEL MÉTODO DE LA PREPARACIÓN PLIOMÉTRICA PARA MEJORAR LA VELOCIDAD EN LOS SELECCIONADOS DE FUTBOL SUB-12 DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARIA AUXILIADORA» DE HUANTA Docente Asesor: Mg. Frida Mayhua Quispe
5	CRUZ SOTO, Cinthia	ENTRENAMIENTO DEPORTIVO CON LOS FUNDAMENTOS TÉCNICOS DE CONDUCCIÓN Y PASE DEL FÚTBOL EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO "A" DEL NIVEL SECUNDARIO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "SAN FRANCISCO DE ASÍS", HUANTA 2023. Docente Asesor: Prof. Abel Antonio Montesinos Morillo
6	FERNANDEZ GARCIA, Ronald Romario	CAPACIDADES FÍSICAS CONDICIONALES PARA MEJORAR LOS FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL FÚTBOL EN LA SELECCIÓN SUB 12 DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "SAN MARTÍN DE PORRES" LURICOCHA 2023. Docente Asesor: Lic. Freddy Raúl Palomino Ochante
7	GARAUNDO QUISPE, Kevin	PROGRAMA DE GIMNASIA RITMICA EN LA CORDINACION CORPORAL DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PUBLICA N°38254/Mx_P "LUIS CAVERO BENDEZU" DE HUANTA -2023 Docente Asesor: Lic. Freddy Raúl Palomino Ochante
8	HUACHACA ROMERO, José	PROGRAMA DE CAPACIDADES FÍSICAS BÁSICAS PARA MEJORAR LOS FUNDAMENTOS TÉCNICOS DE FUTBOL EN LA SELECCIÓN SUB 12 DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "JOSÉ MARÍA ARGUEDAS" HUANTA-2023. Docente Asesor: Prof. Abel Antonio Montesinos Morillo
9	LAPA AYALA, Richard	PROGRAMA DE JUEGOS MOTORES PARA DESARROLLAR DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "HUANTA", 2023 Docente Asesor: Mg. Frida Mayhua Quispe



10	LOAYZA CUSICHE, Dalila Candida	LA PRÁCTICA DEL VOLEIBOL Y EL DESARROLLO DEL DOMINIO CORPORAL DINÁMICO EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "SAN FRANCISCO DE ASÍS" HUANTA, 2023 Docente Asesor: Prof. Abel Antonio Montesinos Morillo
11	MEDINA CCORIÑAUPA MARJORIE	ENTRENAMIENTO DEPORTIVO DE LOS FUNDAMENTOS SAQUE, RECEPCIÓN Y REMATE EN VOLEIBOL CON LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "SAN FRANCISCO DE ASÍS" HUANTA, 2023. Docente Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
12	MONTES VALDEZ, Kevin Anthony	INFLUENCIA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA MEJORA DE LA PSICOMOTRICIDAD EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA "GONZALEZ VIGIL" HUANTA, 2023 Docente Asesor: Prof. Abel Antonio Montesinos Morillo
13	NAVARRO CURO, Hamilthon	APLICACIÓN DE LOS JUEGOS ANCESTRALES PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DEL VI CICLO DE LA I.E. "ALFONSO UGARTE" ARANHUAY, SANTILLANA, HUANTA 2023. Docente Asesor: Mg. María Justina León Peralta
14	PAREDES MERCADO, Enma Mónica	APLICACIÓN DE LOS JUEGOS ANCESTRALES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "SAN FRANCISCO DE ASÍS"-HUANTA", 2023 Docente Asesor: Prof. Richard Mendoza Rivera
15	PONCE GARZON, Carlos	JUEGOS COOPERATIVOS PARA LA MEJORA DE LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS EN LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N°38990-8 "JOSE FELIX IGUAIN" DE LURICOCHA 2023. Docente Asesor: Prof. Abel Antonio Montesinos Morillo
16	QUISPE AYQUIPA, Jesús Héctor	JUEGOS TRADICIONALES PARA FORTALECER LA PSICOMOTRICIDAD DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL NIVEL PRIMARIO "GONZALEZ VIGIL" HUANTA, 2023 Docente Asesor: Prof. Abel Antonio Montesinos Morillo
17	QUISPE CUELLAR, Betzabe	GIMNASIA RITMICA EN EL DESARROLLO DE LA EXPRESION CORPORAL DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACION SECUNDARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA "RAMON CASTILLA MARQUEZADO" DE MARCAS, 2023. Docente Asesor: Mg. María Justina León Peralta



18	QUISPE ESCOLA, Deyner	EL BALONMANO Y SU INCIDENCIA EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38272 "SANTA ROSA DE LIMA" - IGUAIN, 2023 Docente Asesor: Prof. Abel Antonio Montesinos Morillo
19	QUISPE SERRANO, Emerson	LA DANZA DE NEGRITOS DEL ZAPATEO, PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 8 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARÍA URRIBARRI GÓMEZ". HUANTA, 2023. Docente Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
20	QUISPE SERRANO, Sandro Baylon	JUEGOS PREDEPORTIVOS DEL ATLETISMO PARA MEJORAR LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARÍA URRIBARRI GÓMEZ" - HUANTA, 2023. Docente Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
21	RAMOS REYES Julio Cesar	ENTRENAMIENTO DEL ATLETISMO PARA FORTALECER LAS CAPACIDADES FÍSICAS CONDICIONALES EN LOS ESTUDIANTES DEL VII CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "HUANTA" - HUANTA, 2023. Docente Asesor: Prof. Richard Mendoza Rivera
22	RICRA CARDENAS Josue	INFLUENCIA DEL FÚTBOL EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA "LUÍS CAVERO BENDEZÚ" DE HUANTA, 2023 Docente Asesor: Prof. Abel Antonio Montesinos Morillo
23	RICRA ESCOBAR, Hebert	INFLUENCIA DE LA GIMNASIA EN EL DESARROLLO DE LA FLEXIBILIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MADRE TERESA DE CALCUTA" HUANTA 2023 Docente Asesor: Prof. Richard Mendoza Rivera
24	ROMERO ESCOBAR Yolandil	ENTRENAMIENTO DEL FUTBOL PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTORAS GRUESAS EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "SAN FRANCISCO DE ASIS" HUANTA, 2023. Docente Asesor: Prof. Abel Antonio Montesinos Morillo
25	SIMBRON PANCORBO, Grove Deyvi	JUEGOS LUDICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "LUIS CAVERO BENDEZU" HUANTA 2023. Docente Asesor: Prof. Abel Antonio Montesinos Morillo



26	TABOADA PAUCAR, Yhober	INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS DEL FUTBOL EN EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES FÍSICAS EN LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO "B" DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA " MARÍA AUXILIADORA" DE HUANTA, 2023. Docente Asesor. Mg. Walter Cagana Canchari
27	TAYPE ÑAUPARI, Jhon Mail	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA MEJORAR LA CONDUCCIÓN Y SUS VARIANTES DEL FÚTBOL EN LOS ESTUDIANTES DE 5TO GRADO DE SECUNDARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "GONZALEZ VIGIL" HUANTA, 2023. Docente Asesor: Prof. Jesús Ramírez Gutiérrez
28	URBANO QUISPE ELVA YOVANA	ESTRATEGIAS PARA MEJORAR EL FUNDAMENTO TECNICO DE LA RECEPCION Y SAQUE DEL VOLEIBOL EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA "MARIA AUXILIADORA" HUANTA 2023. Docente Asesor. Mg. María Justina León Peralta
29	VELARDE CCOCHACHI, Emil Gaudencio	PROGRAMA DE ENTRENAMIENTO FÍSICO PARA MEJORAR LA RESISTENCIA FUTBOLÍSTICA EN LA SELECCIÓN SUB-17 DE LA INSTITUCION EDUCATIVA "NUESTRA SEÑORA DEL PERPETUO SOCORRO" DE LURICOCHA, 2023. Docente Asesor. Mg. Walter Cangana Canchari

SEGUNDO. - AUTORIZAR Y ADMITIR, a partir de la fecha de expedición de la presente resolución la continuación del Trabajo de Investigación Educativa; bajo la orientación del Asesor y en coordinación permanente con el Formador del curso, utilizando los métodos, técnicas, procedimientos e instrumentos de investigación apropiados.

TERCERO.- COMUNICAR, a las áreas internas, a los/las interesados (as) asimismo, subir a la web institucional para los fines administrativos pertinentes.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE

DISTRIBUCIÓN:

Interesados (as)
Archivo
WMAV/D.G.(e)
prd/sec.



Dr. Walter Mariano Arce Villar
DIRECTOR GENERAL

Anexo 2. Resolución directoral de fecha de sustentación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta - Ayacucho

Ley Orgánica N° 10739
Resolución RM N° 223-P2-ED
Adecuación a Instituto OS N° 010-05-ED
Adecuación de Funcionamiento OS N° 03-04-ED
Escuela de Educación RM N° 267 2006-MINEDU

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Resolución Directoral N° 0730-2024 TESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 28 de julio de 2024



Visto la solicitud presentada por el(la) ex alumno(a) **SIMBRON PANCORBO, Grove Deyvi** de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, de la Carrera Profesional de **Educación Física**, para sustentar el Informe Final del Trabajo de Investigación Educativa Básica; denominado: **JUEGOS LUDICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "LUIS CAVERO BENDEZU" HUANTA 2023**, quien solicita sustentación amparado(a) en el Decreto Supremo N° 010-2017-MINEDU, Reglamento General de los Institutos y Escuelas de Formación Docente Públicos y Privados;

CONSIDERANDO:

Lo dispuesto por:

- Ley N° 28044 Ley General de Educación.
- D.S N° 023-2 003-ED, Disposiciones de Emergencia y Reforma en Aplicación de la Ley General de Educación.
- D.S N° 021-2 003 Declaratoria en Emergencia al Sistema Educativo Nacional durante el bienio 2 003- 2 004.
- Ley N° 24029 Ley del Profesorado y su Modificatoria 25212.
- D.S N° 19-90-ED Reglamento de la Ley del Profesorado.
- D.S N° 05-94-ED Reglamento de los Institutos Superiores Pedagógicos con vigencia hasta el 23 de abril del 2001.
- D.S N° 010-2017-MINEDU, Reglamento General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados.

Que, el ex alumn **SIMBRON PANCORBO, Grove Deyvi**, ha desaprobado en la ceremonia de sustentación realizado el 30 de mayo del 2024, razón por el cual solicita sustentar por segunda vez el informe final del trabajo de investigación Educativa Básica titulado : **JUEGOS LUDICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "LUIS CAVERO BENDEZU" HUANTA 2023**;



Que, la Dirección de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta ha cumplido con la expedición de la RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 0667-2024-EESPP"JSCO"/D.G-HTA, de fecha 03 de julio del 2024, en la que se nombra a los miembros del Jurado Examinador.

SE RESUELVE:

PRIMERO.- REPROGRAMAR Y AUTORIZAR POR SEGUNDA VEZ la sustentación del Trabajo de Investigación Educativa Básica denominado: **JUEGOS LUDICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "LUIS CAVERO BENDEZU" HUANTA 2023**, presentado por el(la) ex alumno(a) **SIMBRON PANCORBO, Grove Deyvi**, de la Carrera Profesional de **Educación Física**, mencionado en los considerandos, ceremonia que se realizará en el Auditorio de la Institución, el **día 22 de agosto del 2024 a hrs 5:00 p.m.**

REGISTRESE Y COMUNIQUESE



DISTRIBUCIÓN

Interesados
Dir. Adm. (01)
Sec. Acad. (01)
Archivo (01)
WMAV/D.G (e)
prd/sec,

Anexo 3. Resolución de designación de jurados de sustentación.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Resolución RM N° 223-82-ED
Adecuación a Instituto OS N° 010-83-ED
Autorización de Funcionamiento OS N° 08-84-ED
Escuela de Educación RM N° 267-2020-MINEDU


"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Resolución Directoral N° 0731-2024 - EESP.Púb."JSCO"/DG-HTA

Huanta, 28 de julio de 2024

Visto el Expediente N° TM20243063-F de fecha 25 de julio del 2024 y el Proveído N° 3063;

CONSIDERANDO:



Que, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, departamento de Ayacucho; garantizar la titulación de los alumnos de los diferentes programa académicos que se desarrolla en este Centro Superior de Formación Docente con la aprobación de los Proyectos de Investigación Educativa Básica y/o Aplicada, para cumplir con el objetivo fundamental de Formación Profesional en Educación, en los Niveles Inicial, Primaria, Secundaria establecidos por la Ley del Profesorado y los Reglamentos pertinentes;

Que, estando autorizado por la Dirección General y el Decreto Supremo N° 010-2017-MINEDU. Reglamento General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, señalan que es necesario fomentar la investigación e innovación en los estudiantes y formadores para ofrecer a la sociedad maestras y maestros capaces de producir conocimientos educativos, que contribuyan al mejoramiento continuo de la calidad de la educación;

Que, el ex alumn **SIMBRON PANCORBO, Grove Deyvi**, ha desaprobado en la ceremonia de sustentación realizado el 30 de mayo del 2024, razón por el cual solicita sustentar por segunda vez el informe final del trabajo de investigación Educativa Básica titulado : **JUEGOS LUDICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "LUIS CAVERO BENDEZU" HUANTA 2023;**

Que, de conformidad al Artículo 55 del Decreto Supremo N° 010-2017-MINEDU, Reglamento General de los Institutos Superiores y Escuelas de Formación Docentes Públicos y Privados sobre designación de los Miembros del Jurado para la ejecución del acto de sustentación.



SE RESUELVE:

PRIMERO.- NOMINAR; como Miembros del Jurado Calificador del Trabajo de Investigación Educativa Básica, tal como se detalla a continuación:

JURADOS:

PRESIDENTE : Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
SECRETARIO : Mg. WALTER CANGANA CANCHARI
VOCAL : Dr. WILBER ANTONIO REYES ARAUJO

INTEGRANTE:

SIMBRON PANCORBO, Grove Deyvi

TITULO DEL PROYECTO:

JUEGOS LUDICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "LUIS CAVERO BENDEZU" HUANTA 2023.

SEGUNDO.- COMUNICAR al Jurado Calificador e interesado(a), el contenido del presente acto resolutorio.

REGISTRESE Y COMUNIQUESE



DISTRIBUCIÓN:

Interesados
Dir. Adm. (01)
Sec. Acad. (01)
Archivo (01)

WMAV/D.G. (e)
prd/sec.

Anexo 4. Matriz de consistencia

TÍTULO: Juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023

PROBLEMA	OBJETIVOS	MARCO TEÓRICO	HIPOTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿Cómo influyen los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023?</p> <p>PROBLEMA ESPECIFICO</p> <p>¿Cómo influyen los juegos lúdicos para mejorar el rendimiento físico de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar la influencia de los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023</p> <p>OBJETIVOS ESPECIFICOS</p> <p>Determinar la influencia de los juegos lúdicos para mejorar el rendimiento físico de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa</p>	<p>Variable independiente:</p> <p>Juegos lúdicos Andreu, A. (2006), define “las actividades lúdicas relacionadas estrechamente con el juego el juego, es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales, espaciales, determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas” (p. 21).</p> <p>Variable dependiente:</p> <p>Motricidad gruesa Según Silva, N. (2011) afirma que la motricidad gruesa está relacionado mayormente con diverso movimientos del cuerpo que realiza la persona, ya que está encargada de</p>	<p>HIPOTESIS GENERAL</p> <p>Los juegos lúdicos influyeron significativamente para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023</p> <p>HIPOTESIS ESPECIFICOS</p> <p>✓ Los juegos lúdicos influyen significativamente para mejorar el rendimiento físico de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023</p> <p>✓ Los juegos lúdicos influyen significativamente para mejorar el aspecto</p>	<p>Variable independiente: Juegos lúdicos</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programación “antes del juego” • Proceso “durante el juego” • Verificación “después del juego” <p>Variable dependiente: Motricidad gruesa</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Físico • Emocional • Habilidad motora 	<p>TIPO: aplicada</p> <p>NIVEL: explicativo</p> <p>METODO: Inductivo deductivo</p> <p>Diseño: Pre experimental</p> <p>Población: Constituida por 30 estudiantes matriculados en el segundo grado en el presente año académico.</p> <p>Muestra: 15 estudiantes entre varones y mujeres</p>

<p>¿Cómo influyen los juegos lúdicos para mejorar el aspecto emocional de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023?</p>	<p>“Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023</p> <p>Determinar la influencia de los juegos lúdicos para mejorar el aspecto emocional de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023</p>	<p>contralar grandes masas musculares y por ello los grandes movimientos como lanzar corre, saltar, trepar, estas habilidades son la base de la actividad física y también de las posteriores habilidades deportivas, al ser muy importante, la motricidad gruesa deber ser estimula y controlada en los niños más pequeños de eso mismo modo se controla el avance del lenguaje, por ello las personas realizan movimientos por si solos, mientras más lo realizan mejor aprenden generando aprendizajes a largo plazo (P.110).</p>	<p>emocional de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023</p> <p>✓ Los juegos lúdicos influyen significativamente para mejorar la habilidad motora de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023</p>		<p>Muestreo: No probabilístico</p> <p>Técnicas: Observación</p> <p>Instrumento: Guía de observación</p> <p>Análisis de procesamiento de datos: Excel y SPSS</p>
<p>¿Cómo influyen los juegos lúdicos para mejorar la habilidad motora de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023?</p>	<p>“Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023</p> <p>Determinar la influencia de los juegos lúdicos para mejorar la habilidad motora de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023</p>	<p>contralar grandes masas musculares y por ello los grandes movimientos como lanzar corre, saltar, trepar, estas habilidades son la base de la actividad física y también de las posteriores habilidades deportivas, al ser muy importante, la motricidad gruesa deber ser estimula y controlada en los niños más pequeños de eso mismo modo se controla el avance del lenguaje, por ello las personas realizan movimientos por si solos, mientras más lo realizan mejor aprenden generando aprendizajes a largo plazo (P.110).</p>	<p>emocional de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023</p> <p>✓ Los juegos lúdicos influyen significativamente para mejorar la habilidad motora de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú” Huanta 2023</p>		<p>Muestreo: No probabilístico</p> <p>Técnicas: Observación</p> <p>Instrumento: Guía de observación</p> <p>Análisis de procesamiento de datos: Excel y SPSS</p>

Anexo 5. Matriz de operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
<p>Variable Independiente</p> <p>Juegos lúdicos</p>	<p>Se define que el juego lúdico es una de las formas entretenidas, diversas e imaginativas que ayudan a los infantes a memorizar y a progresar en todos los periodos de su vida. “para entender la lúdica y el juego, es necesario, apartarnos de la teorías conductistas-positivistas, las cuales para explicar el comportamiento lúdico solo lo hacen desde lo didáctico, lo observable, lo mensurable” (Jiménez, 2003, p. 31)</p>	<p>Se desarrolló mediante 12 sesiones de aprendizaje en el grupo de investigación.</p>	<p>Programación “antes del juego”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ A semeja el tipo de actividad lúdica a desarrollarse. ✓ Organiza las horas de juegos lúdicos y dinámicas en los equipos de trabajo. ✓ Organiza los juegos lúdicos con los participantes. ✓ Organiza e incluye a los participantes en los juegos lúdicos 	<p>Nominal</p>
			<p>Proceso “durante el juego”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aplicación de las reglas en el juego. ✓ Destina los juegos lúdicos sin limitaciones. ✓ Empodera la motricidad gruesa ✓ Realiza juegos lúdicos y incluye a los demás. 	
			<p>Verificación “después del juego”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Emite su opinión sobre la participación en el juego. ✓ Evita agresión verbal y física durante su participación en los juegos. ✓ Evalúa sus habilidades y destrezas en los diferentes juegos lúdicos. ✓ Evalúa la práctica de valores en el 	

				juego.	
Variable Dependiente Motricidad gruesa	<p>La motricidad gruesa es el proceso a través del cual el individuo va adquiriendo todas las capacidades relacionadas con el movimiento y la postura. Se trata de un proceso continuo, progresivo y complejo, que está muy relacionado con el desarrollo cognitivo, con el desarrollo social y con el crecimiento, en el que todos los niños sanos siguen la misma secuencia de madurez, pero cada uno a su propio ritmo. Aunque el orden de adquisición de los hitos motores es el mismo para todos los niños, cada cual tendrá su propia cadencia particular. (Ovejero, 2013, p. 67)</p>	<p>Los datos se recolectaron mediante el instrumento de la guía de observación.</p>	Físico	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participa en actividades físicas en el entorno, ✓ Participa en eventos predeportivos, ✓ Participa en juegos populares. ✓ Realiza actividades lúdicas interactuando con sus compañeros. 	<p style="text-align: center;">Ordinal</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Deficiente (D) ✓ Regular (R) ✓ Excelente (E)
			Emocional	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Emplea la resolución reflexiva durante la práctica lúdica. ✓ Maneja el diálogo como herramienta para solucionar problemas surgidos. ✓ Propone junto a sus pares soluciones estratégicas oportunas durante las actividades lúdicas. ✓ Ayuda a solucionar problemas de su entorno. 	
			Habilidad motora	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realiza movimientos armoniosos con su cuerpo. ✓ Mantiene equilibrio durante las prácticas de actividades lúdicas. ✓ Adquiere fuerza, velocidad y agilidad en su movimiento. ✓ Se ubica de manera adecuada con su lateralidad. 	

Anexo 6. Matriz instrumental

VARIABLES	DIMENSIONES	N° ITEMS	TÉCNICA	INSTRUMENTO	ESCALA	VALORACIÓN
Variable independiente Juegos lúdicos	Programación “antes del juego”	Aplicación de taller de tutoría mediante 10 sesiones	Experimento	Material experimental	Nominal	Nominal
	Proceso “durante el juego”					
	Verificación “después del juego”					
Variable dependiente Motricidad gruesa	Físico	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participa en actividades físicas en el entorno, ✓ Participa en eventos predeportivos, ✓ Participa en juegos populares. ✓ Realiza actividades lúdicas interactuando con sus compañeros. 	Observación	Ficha de observación	Ordinal	Ordinal <ul style="list-style-type: none"> ✓ Deficiente (D) ✓ Regular (R) ✓ Excelente (E)

	Emocional	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Emplea la resolución reflexiva durante la práctica lúdica. ✓ Maneja el diálogo como herramienta para solucionar problemas surgidos. ✓ Propone junto a sus pares soluciones estratégicas oportunas durante las actividades lúdicas. ✓ Ayuda a solucionar problemas de su entorno. 				
	Habilidad motora	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realiza movimientos armoniosos con su cuerpo. ✓ Mantiene equilibrio durante las prácticas de actividades lúdicas. ✓ Adquiere fuerza, velocidad y agilidad en su movimiento. ✓ Se ubica de manera adecuada con su lateralidad. 				



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
PROGRAMA DE ESTUDIOS
EDUCACIÓN FÍSICA

FICHA DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.1. Título de la Investigación: juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa "Luis Cavero Bendezú" de Huanta, 2023

1.2. Nombre de los instrumentos de Evaluación: Validación - Pre Test / Post Test - Desarrollo de la motricidad gruesa

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																X				
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables																X				
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																X				
4. Organización	Existe una organización lógica																X				
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																X				
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																X				
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos																X				
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores																X				
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.																X				
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																X				

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

80

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente b) Deficiente c) Regular Buena e) Muy buena

Nombres y Apellidos:	Jhonatan Nunez Soto	DNI N°	47137514
Dirección domiciliaria:	C.P. Maynay	Teléfono/Celular:	949171332
Título Profesional	Lic. Educación Física		
Grado Académico:	Magister		
Mención:	Docencia Universitaria		

Firma

Lugar y fecha: Huanta, 26/05/2023

Anexo 9. Prueba de confiabilidad

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,831	12

Estadísticas de total de elementos

	Media de escala si elemento se ha suprimido	Varianza de escala si elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si elemento se ha suprimido
Items1	28,33	13,524	,614	,808
Items2	28,13	14,695	,273	,842
Items3	28,27	14,352	,553	,815
Items4	28,20	14,600	,485	,819
Items5	28,33	12,952	,753	,795
Items6	28,33	15,381	,202	,843
Items7	28,13	13,695	,574	,812
Items8	28,07	15,781	,197	,838
Items9	28,00	14,571	,572	,815
Items10	28,00	14,143	,705	,806
Items11	28,13	13,410	,642	,805
Items12	28,13	14,695	,470	,821

Anexo 13. Sesiones de aprendizaje experimentales

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 1

UNIDAD
1

I. TÍTULO DE LA SESIÓN
A semeja el tipo de actividad lúdica a desarrollarse

I. DATOS INFORMATIVOS		
I.E. Luis Caveró Bendezú	ÁREA: Educación Física	Grado: 2 Sección: "A"
Docente Responsable: Grove Deyvi Simbrón Pancorbo		Nº horas: 1 hora Fecha: 04-09-23
PROPÓSITO DE LA SESIÓN: los estudiantes tienen que asemejar alguna actividad lúdica que se desarrollara y también tienen que incluir a sus compañeros en las actividades desarrolladas.		

. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
Competencias y Capacidades	Desempeños	Que nos dará evidencia de aprendizaje
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. . Comprende su cuerpo . Se expresa corporalmente Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices . Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices . Crea y aplica estrategias y tácticas de juego	Utiliza su cuerpo y el movimiento para expresar ideas y emociones en la práctica de actividades lúdicas con diferentes tipos de ritmos y música para expresarse corporalmente y usando diversos elementos. Muestra una actitud de respeto en la práctica de actividades lúdicas evitando juegos bruscos, amenazas, apodosos y aceptando la participación de todos sus compañeros.	Que los estudiantes incluyan a sus compañeros durante las actividades lúdicas.
		Instrumento de evaluación Lista de cotejo
Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables	
ENFOQUE INTERCULTURAL	El estudiante toma en cuenta sus características y posibilidades de movimientos buscando la participación de todas y todos.	

. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organiza un espacio que van a necesitar para realizar toda la actividad. ✓ Preparar los materiales que se utilizaran ✓ Verifica que la cantidad de materiales es suficiente para la cantidad de estudiantes 	conos, platillos, bastones, silbato

I. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE
--

Inicio	Tiempo aproximado: 10 min
<p>Antes del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • El profesor conduce a los estudiantes de forma ordenada desde el salón hasta la loza deportiva • En media luna reúne a todos los estudiantes en un espacio adecuado para dar la bienvenida y el llamado de la lista a los estudiantes. ▪ Tener en cuenta las preguntas sugeridas antes de empezar la clase. ¿Qué entiendes por juegos lúdicos? ¿Qué juegos lúdicos conoces? ▪ Invitar a los estudiantes a que formen un círculo para poder realizar el calentamiento general de nuestras articulaciones y calentamiento específico ▪ Enseguida realizaremos la primera actividad que es “corro y salto”, menciónales que se divertirán durante el juego ▪ Présentalas la actividad de “corro y salto”, consiste que los estudiantes tienen que formarse de tras de un platillo y hacer una fila al silbato salir corriendo y luego saltar por los conos hasta llegar al platillo. 	
Desarrollo	Tiempo aproximado: 25 min
<p>Durante el juego</p> <p>La actividad que se desarrollara es “los encantados”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primero los niños formarán un círculo, al silbato tienen que desplazarse por el campo deportivo y dos de sus compañeros serán los encantados. • segundo los dos niños encantados tendrán que encantar a sus compañeros con solo tocarle alguna parte del cuerpo y menciónales la palabra encantado. • Tercero los niños que ya están encantados tendrán que quedarse quieto hasta que le toquen y le digan sus demás compañeros desencantado y continúan con el juego. • Variantes durante los juegos • Los estudiantes buscan variantes de acuerdo a la actividad desarrollada. 	
Cierre	Tiempo aproximado: 10 min
<p>Después del juego</p> <p>Finalizando la actividad reunimos a los estudiantes para realizar la actividad de arriba abajo, esta actividad es para que estudiante se relajen y descanse su cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primero los estudiantes formarán un círculo. • Segundo el profesor mencionara de que se trata el juego de arriba abajo. • Tercero los estudiantes deberán responder preguntas relacionadas a la metacognición: “¿Cómo aprendí hoy? ¿Qué juego te gusto más? ¿Qué juegos lúdicos practicarías en casa?” • Cuarto finaliza la sesión orientando la forma adecuada de aseo e higiene personal, considerando el uso responsable del agua y la hidratación. 	

- Quinto menciónales a los estudiantes que la próxima clase va ser más interesante y más bonita que esta clase.
- Sexto los estudiantes elegirán su deporte favorito.

ACTIVIDAD PARA TRABAJAR EN CASA
Opcional:

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
 "JOSE SALVADOR CAVERO OVALLE" - HUANTA

Mg. Jhonatan Nuñez Soto
 DOCENTE FORMADOR
PROF. PRACTICA

I.E. N° 38254 PAM "LUIS CANTU - HUENDAZU"
 HUANTA

Lic. Sonia M. Arista Prado
 PROF. DE EDUCACIÓN FÍSICA
DOCENTE ORIENTADOR

DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
 HUANTA

Rodrigo Aguado Balcón
DIRECTOR(A) DE LA I.E

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 2

UNIDAD
1

I. TÍTULO DE LA SESIÓN
Organiza las horas de juegos lúdicos y dinámicas en los equipos de trabajo

I. DATOS INFORMATIVOS		
I.E. Luis Cavero Bendezú	ÁREA: Educación Física	Grado: 2 Sección: "A"
Docente Responsable: Grove Deyvi Simbrón Pancorbo		Nº horas: 1 hora Fecha: 04-09-23
PROPÓSITO DE LA SESIÓN: los estudiantes organizaran equipos de trabajo para realizar los juegos lúdicos y así incluir a todos.		

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
Competencias y Capacidades	Desempeños	Que nos dará evidencia de aprendizaje
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. . Comprende su cuerpo . Se expresa corporalmente Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices . Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices . Crea y aplica estrategias y tácticas de juego	Se orienta en el espacio y tiempo en relación a sí mismo y a otros puntos de referencia, reconociendo su lado derecho e izquierdo y sus posibilidades de equilibrio con diferentes bases de sustentación en acciones lúdicas. Muestra una actitud de respeto en la práctica de actividades lúdicas evitando juegos bruscos, amenazas, apodosos y aceptando la participación de todos sus compañeros.	Los estudiantes tendrán que realizar diferentes actividades lúdicas.
		Instrumento de evaluación Lista de cotejo
Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables	
ENFOQUE INTERCULTURAL	la estudiante toma en cuenta sus características y posibilidades buscando la participación de todas y todos.	

V. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organiza un espacio que van a necesitar para realizar toda la actividad. ✓ Preparar los materiales que se utilizaran ✓ Verifica que la cantidad de materiales es suficiente para la cantidad de estudiantes 	conos, platillos, pañuelos, silbato

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
Inicio	Tiempo aproximado: 10 min
Antes del juego	


<ul style="list-style-type: none"> • El profesor conduce a los estudiantes de forma ordenada desde el salón hasta la loza deportiva • En media luna reúne a todos los estudiantes en un espacio adecuado para dar la bienvenida y el llamado de la lista a los estudiantes. ▪ Tener en cuenta las preguntas sugeridas antes de empezar la clase. ¿Qué entiendes por juegos lúdicos? ¿Qué juegos lúdicos conoces? ▪ Invitar a los estudiantes a que formen un círculo para poder realizar el calentamiento general de nuestras articulaciones y calentamiento específico ▪ Enseguida realizaremos la primera actividad que es “números naturales”, menciónales que se divertirán durante el juego ▪ Preséntales la actividad de “números naturales”, consiste que los estudiantes tienen que desplazarse por el campo, al silbato el profesor mencionara algunos números naturales y los niños tendrán que formar grupos, estudiante que se queda sin grupo ayudara al profesor a decir algunos números naturales. 	
Desarrollo	
<p>Durante el juego La actividad que se desarrollara es “el quita pañuelo”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primero los niños formarán un círculo en equipos de dos y luego se pondrán el pañuelo a la altura de su cintura. • segundo al silbato los niños tendrán que jalar el pañuelo que esta atrás de su compañero. Prohibido correr solo moverse en ese espacio. • Tercero el niño que logre quitar el pañuelo se su compañero será el ganador y esperara hasta que acabe el juego. • Variantes durante los juegos • Los estudiantes buscan variantes de acuerdo a la actividad desarrollada. 	Tiempo aproximado: 25 min
Cierre	
<p>Después del juego Finalizando la actividad reunimos a los estudiantes para realizar la actividad de salgo y entro, esta actividad es para que estudiante se relajen y descanse su cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primero los estudiantes formarán un círculo. • Segundo el profesor mencionara de que se trata el juego de salgo y entro. • Tercero los estudiantes deberán responder preguntas relacionadas a la metacognición: “¿Cómo aprendí hoy? ¿Qué juego te gusto más? ¿Qué juegos lúdicos practicarías en casa?” • Cuarto finaliza la sesión orientando la forma adecuada de aseo e higiene personal, considerando el uso responsable del agua y la hidratación. • Quinto menciónales a los estudiantes que la próxima clase va ser más interesante y más bonita que esta clase. • Sexto los estudiantes elegirán su deporte favorito. 	Tiempo aproximado: 10 min

ACTIVIDAD PARA TRABAJAR EN CASA

Opcional:

ESUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICA PUBLICA
"JOSE SALVADOR CAVERO OVALLE" - HUANTA


Mg. Jhonatan Nuñez Soto
DIRECTOR FORMADOR
PROF. PRACTICA

I.E. N° 38254 PARR. "LUIS CAVERO OVALLE" - HUANTA

Lic. Sonia M. Arista Prado
PROF. DE EDUCACION PRIMARIA
DOCENTE ORIENTADOR

UNION DE CENTROS EDUCACIONALES HUANTA
INSTITUCION EDUCATIVA N° 38254 PARR. "LUIS CAVERO OVALLE" - HUANTA


Tandro Aguado Balcón
DIRECTOR(A) DE LA I.E

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 3

UNIDAD

1

I. TÍTULO DE LA SESIÓN

Organiza los juegos lúdicos con los participantes

I. DATOS INFORMATIVOS

I.E. Luis Cavero Bendezú	ÁREA: Educación Física	Grado: 2 Sección: "A"
Docente Responsable: Grove Deyvi Simbrón Pancorbo	Nº horas: 1 hora	Fecha: 06-09-23

PROPÓSITO DE LA SESIÓN: los estudiantes organizaran equipos para desarrollar las actividades ludicas

I. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños	Que nos dará evidencia de aprendizaje
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. . Comprende su cuerpo . Se expresa corporalmente Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices . Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices . Crea y aplica estrategias y tácticas de juego	Utiliza su cuerpo y el movimiento para expresar ideas y emociones en la práctica de actividades lúdicas con diferentes tipos de ritmos y música para expresarse corporalmente y usando diversos elementos. Muestra una actitud de respeto en la práctica de actividades lúdicas evitando juegos bruscos, amenazas, apodos y aceptando la participación de todos sus compañeros.	Los estudiantes incluirán a sus compañeros para realizar los juegos en equipos
		Instrumento de evaluación Lista de cotejo
Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables	
ENFOQUE INTERCULTURAL	Los estudiantes buscan incluir a los demás para una buena participación.	

I. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organiza un espacio que van a necesitar para realizar toda la actividad. ✓ Preparar los materiales que se utilizaran ✓ Verifica que la cantidad de materiales es suficiente para la cantidad de estudiantes 	conos, platillos, pelotas, silbato

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Inicio	Tiempo aproximado: 10 min
Antes del juego	

<ul style="list-style-type: none"> • El profesor conduce a los estudiantes de forma ordenada desde el salón hasta la loza deportiva • En media luna reúne a todos los estudiantes en un espacio adecuado para dar la bienvenida y el llamado de la lista a los estudiantes. ▪ Tener en cuenta las preguntas sugeridas antes de empezar la clase. ¿Qué entiendes por juegos lúdicos? ¿Qué juegos lúdicos conoces? ▪ Invitar a los estudiantes a que formen un círculo para poder realizar el calentamiento general de nuestras articulaciones y calentamiento específico ▪ Enseguida realizaremos la primera actividad que es “yo y mi pelota”, menciónales que se divertirán durante el juego ▪ Preséntales la actividad de “yo y mi pelota”, consiste que los estudiantes tienen que desplazarse por el campo agarrando cada uno con su pelota, al silbato el profesor mencionara cambios de pelotas y los estudiantes tendrán que intercambiar, luego el profesor mencionara grupos con sus mismos colores de pelotas. 	
Desarrollo	Tiempo aproximado: 25 min
<p>Durante el juego La actividad que se desarrollara es “constructor y destructor”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primero los niños se organizarán y formarán dos equipos uno de constructor y el otro de destructor. • Segundo al silbato los niños que pertenecen al equipo de destructores tendrán que tumbar con las manos todos los conos que están parados, Tendrán un minuto. • Tercero los niños que pertenecen al equipo de constructores tendrán que hacer parar los conos en un minuto. • Variantes durante los juegos • Los estudiantes buscan variantes de acuerdo a la actividad desarrollada. 	
Cierre	Tiempo aproximado: 10 min
<p>Después del juego Finalizando la actividad reunimos a los estudiantes para realizar la actividad de simón dice, esta actividad es para que estudiante se relajen y descanse su cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primero los estudiantes formarán un círculo. • Segundo el profesor mencionara de que se trata el juego de simón dice • Tercero los estudiantes deberán responder preguntas relacionadas a la metacognición: “¿Cómo aprendí hoy? ¿Qué juego te gusto más? ¿Qué juegos lúdicos practicarías en casa?” • Cuarto finaliza la sesión orientando la forma adecuada de aseo e higiene personal, considerando el uso responsable del agua y la hidratación. 	

<ul style="list-style-type: none"> • Quinto menciónales a los estudiantes que la próxima clase va ser más interesante y más bonita que esta clase. • Sexto los estudiantes elegirán su deporte favorito. 	
ACTIVIDAD PARA TRABAJAR EN CASA	
Opcional:	


ESCUOLA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSE SALVADOR CAVERO OVALLE" - HUANTA

Mg. Jhonatan Nuñez Soto
ORIENTADOR FORMADOR
PROF. PRACTICA

I.E. N° 38254 PAB. "LUIS OVALLE" - HUANTA

Lic. Sonia M. Arista Prado
PROF. DE EDUCACIÓN PRIMARIA
DOCENTE ORIENTADOR


UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38254 PAB. "LUIS OVALLE" - HUANTA

Tundo Aguado Balcón
DIRECTOR(A) DE LA I.E

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 4

UNIDAD
1

I. TÍTULO DE LA SESIÓN
Organiza y incluye a los participantes en los juegos lúdicos

I. DATOS INFORMATIVOS		
I.E. Luis Cavero Bendezú	ÁREA: Educación Física	Grado: 2 Sección: "A"
Docente Responsable: Grove Deyvi Simbrón Pancorbo	Nº horas: 1 hora	Fecha: 20-09-23
PROPÓSITO DE LA SESIÓN: La inclusión de los estudiantes a sus demás compañeros en las actividades desarrolladas con una buena organización en equipos.		

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
Competencias y Capacidades	Desempeños	Que nos dará evidencia de aprendizaje
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. . Comprende su cuerpo . Se expresa corporalmente Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices . Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices . Crea y aplica estrategias y tácticas de juego	Utiliza su cuerpo y el movimiento para expresar ideas y emociones en la práctica de actividades lúdicas con diferentes tipos de ritmos y música para expresarse corporalmente y usando diversos elementos. Muestra una actitud de respeto en la práctica de actividades lúdicas evitando juegos bruscos, amenazas, apodos y aceptando la participación de todos sus compañeros.	Que los estudiantes realicen lanzamientos hacia los conos y precisión para poner del del cono.
		Instrumento de evaluación Lista de cotejo
Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables	
ENFOQUE INTERCULTURAL	Los estudiantes buscan incluir a los demás para una buena participación.	

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organiza un espacio que van a necesitar para realizar toda la actividad. ✓ Preparar los materiales que se utilizaran ✓ Verifica que la cantidad de materiales es suficiente para la cantidad de estudiantes 	conos, platillos, aros, pelotas, silbato

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
Inicio	Tiempo aproximado: 10 min
Antes del juego	

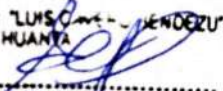
<ul style="list-style-type: none"> • El profesor conduce a los estudiantes de forma ordenada desde el salón hasta la loza deportiva • En media luna reúne a todos los estudiantes en un espacio adecuado para dar la bienvenida y el llamado de la lista a los estudiantes. ▪ Tener en cuenta las preguntas sugeridas antes de empezar la clase. ¿Qué entiendes por juegos lúdicos? ¿Qué juegos lúdicos conoces? ▪ Invitar a los estudiantes a que formen un círculo para poder realizar el calentamiento general de nuestras articulaciones y calentamiento específico ▪ Enseguida realizaremos la primera actividad que es “balón y cono”, menciónales que se divertirán durante el juego ▪ Preséntales la actividad de “balón y cono”, consiste que los estudiantes tienen que formar dos grupos de igual cantidad, al silbato tienen que tumbar los conos del otro equipo. 	
Desarrollo	Tiempo aproximado: 25 min
<p>Durante el juego La actividad que se desarrollara es “el heladero”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primero los niños se organizarán y formarán dos equipos uno que lanzara las pelotas de trapo y el otro tiene que agarrar su cono. • Segundo al silbato los niños que pertenecen al equipo de lanzar las pelotas tendrán que lanzar a los del otro equipo que están con su cono en la mano. • Tercero los niños que ya tienen las pelotas en el cono o si tienen sus helados saldrán a velocidad a pasar por los aros y conos y regresar a velocidad a su sitio. • Variantes durante los juegos • Los estudiantes buscan variantes de acuerdo a la actividad desarrollada. 	
Cierre	Tiempo aproximado: 10 min
<p>Después del juego Finalizando la actividad reunimos a los estudiantes para realizar la actividad de la salsa, esta actividad es para que estudiante se relajen y descanse su cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primero los estudiantes formarán un círculo. • Segundo el profesor mencionara de que se trata el juego de • Tercero los estudiantes deberán responder preguntas relacionadas a la metacognición: “¿Cómo aprendí hoy? ¿Qué juego te gusto más? ¿Qué juegos lúdicos practicarías en casa?” • Cuarto finaliza la sesión orientando la forma adecuada de aseo e higiene personal, considerando el uso responsable del agua y la hidratación. • Quinto menciónales a los estudiantes que la próxima clase va ser más interesante y más bonita que esta clase. • Sexto los estudiantes elegirán su deporte favorito. 	

ACTIVIDAD PARA TRABAJAR EN CASA

Opcional:

ESCUOLA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICA PUBLICA
"JOSE SALVADOR CAVERO OVALLE" - HUANTA

Mg. Jhonatan Nuñez Soto
ORIENTADOR FORMADOR
PROF. PRACTICA

I.E. N° 38254 PAM "LUIS CAYANES LÉNDEZU"
HUANTA

Lc. Sonia M. Arista Prado
PROF. DE EDUCACIÓN PRIMARIA
DOCENTE ORIENTADOR

UNIDAD DE GESTION EDUCACIONAL LOCAL HUANTA
INSTITUCION EDUCATIVA N° 38254 PAM "LUIS CAYANES LÉNDEZU"
HUANTA

Tendo Aguado Balcón
DIRECTOR(A) DE LA I.E

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 5

UNIDAD

1

I. TÍTULO DE LA SESIÓN

Aplicación de las reglas en el juego

I. DATOS INFORMATIVOS

I.E. Luis Cavero Bendezú	ÁREA: Educación Física	Grado: 2 Sección: "A"
Docente Responsable: Grove Deyvi Simbrón Pancorbo		Nº horas: 1 hora Fecha: 06-09-23

PROPÓSITO DE LA SESIÓN: los estudiantes aplicaran algunas reglas para la ejecución de los juegos lúdicos

I. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños	Que nos dará evidencia de aprendizaje
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. . Comprende su cuerpo . Se expresa corporalmente Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices . Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices . Crea y aplica estrategias y tácticas de juego	Explora de manera autónoma sus posibilidades de movimiento al realizar con seguridad y confianza habilidades motrices básicas realizando movimientos coordinados según sus intereses, necesidades y posibilidades. Resuelve de manera compartida situaciones producidas en los diferentes tipos de juegos (tradicionales, autóctonos, etc.) y adecúa las reglas para la inclusión de sus pares y el entorno con el fin de lograr un desarrollo eficaz de la actividad	Los estudiantes conocerán algunas reglas para realizar los juegos lúdicos
		Instrumento de evaluación Lista de cotejo
Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables	
ENFOQUE INTERCULTURAL	El estudiante toma en cuenta sus características y posibilidades de movimientos buscando la participación de todas y todos.	

I. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organiza un espacio que van a necesitar para realizar toda la actividad. ✓ Preparar los materiales que se utilizaran ✓ Verifica que la cantidad de materiales es suficiente para la cantidad de estudiantes 	conos, platillos, aros, pelotas, sogas, silbato

v. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Inicio	
<p>Antes del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • El profesor conduce a los estudiantes de forma ordenada desde el salón hasta la loza deportiva • En media luna reúne a todos los estudiantes en un espacio adecuado para dar la bienvenida y el llamado de la lista a los estudiantes. ▪ Tener en cuenta las preguntas sugeridas antes de empezar la clase. ¿Qué entiendes por juegos lúdicos? ¿Qué juegos lúdicos conoces? ▪ Invitar a los estudiantes a que formen un círculo para poder realizar el calentamiento general de nuestras articulaciones y calentamiento específico ▪ Enseguida realizaremos la primera actividad que es “entro y salgo”, menciónales que se divertirán durante el juego ▪ Preséntales la actividad de “entro y salgo”, consiste que los estudiantes tienen que desplazarse por el campo al silbato el profesor mencionara entro y todo el niño entrarán al aro, luego el profesor mencionara afuera todos los niños saldrán del aro. 	<p>Tiempo aproximado: 10 min</p>
Desarrollo	
<p>Durante el juego</p> <p>La actividad que se desarrollara es “guerra de pelotas”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primero los niños formarán un círculo y el profesor mencionara las reglas del juego que serán no patear las pelotas, lanzar solo una pelota. • Segundo los niños formarán dos equipos de igual cantidad y estarán un equipo toda la mitad del campo y el otro equipo toda la mitad del campo. • Tercero al silbato los niños tendrán que lanzar las pelotas al equipo contrario, el equipo que tenga más pelotas en su campo perderá y el que no tiene muchas pelotas en su campo será el ganador jugaremos un minuto y medio, 30 segundos para tener un descanso. • Variantes durante los juegos • Los estudiantes buscan variantes de acuerdo a la actividad desarrollada. 	<p>Tiempo aproximado: 25 min</p>
Cierre	
<p>Después del juego</p> <p>Finalizando la actividad reunimos a los estudiantes para realizar la actividad del camino difícil, esta actividad es para que estudiante se relajen y descanse su cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primero los estudiantes formarán un círculo. • Segundo el profesor mencionara de que se trata el juego del camino difícil, • Tercero los estudiantes deberán responder preguntas relacionadas a la metacognición: “¿Cómo aprendí hoy? ¿Qué juego te gusto más? ¿Qué juegos lúdicos practicarías en casa?” 	<p>Tiempo aproximado: 10 min</p>

- Cuarto finaliza la sesión orientando la forma adecuada de aseo e higiene personal, considerando el uso responsable del agua y la hidratación.
- Quinto mencionales a los estudiantes que la próxima clase va ser más interesante y más bonita que esta clase.
- Sexto los estudiantes elegirán su deporte favorito.

ACTIVIDAD PARA TRABAJAR EN CASA
Opcional:


 ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
 "JOSE SALVADOR CAVERO OYARCE" - HUANTA

 Mg. Jhonatan Nuñez Soto
 DOCENTE ORIENTADOR
 PROF. PRACTICA

I.E. N° 38254 PAB. "LUIS GARCÍA HENRÍQUEZ"
 HUANTA

 Lic. Sonia M. Arista Prado
 PROF. DE EDUCACIÓN FÍSICA
 PRIMARIA
 DOCENTE ORIENTADOR


 MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 INSTITUCIÓN EDUCATIVA "LUIS GARCÍA HENRÍQUEZ"
 HUANTA

 Tundo Aguado Balcón
 DIRECTOR(A) DE LA I.E.

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 6

UNIDAD

1

I. TÍTULO DE LA SESIÓN

Destina los juegos lúdicos sin limitaciones

I. DATOS INFORMATIVOS

I.E. Luis Cavero Bendezú	ÁREA: Educación Física	Grado: 2 Sección: "A"
Docente Responsable: Grove Deyvi Simbrón Pancorbo		Nº horas: 1 hora Fecha: 11-09-23

PROPÓSITO DE LA SESIÓN: los estudiantes buscan distintos juegos lúdicos donde todos sean participes durante la sesión de aprendizaje.

I. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños	Que nos dará evidencia de aprendizaje
<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> . Comprende su cuerpo . Se expresa corporalmente <p>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</p> <ul style="list-style-type: none"> . Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices . Crea y aplica estrategias y tácticas de juego 	<p>Explora de manera autónoma sus posibilidades de movimiento al realizar con seguridad y confianza habilidades motrices básicas realizando movimientos coordinados según sus intereses, necesidades y posibilidades.</p> <p>Muestra una actitud de respeto en la práctica de actividades lúdicas evitando juegos bruscos, amenazas, apodos y aceptando la participación de todos sus compañeros.</p>	<p>Los estudiantes propongan algunos juegos lúdicos y que se diviertan.</p>
		<p>Instrumento de evaluación</p> <p>Lista de cotejo</p>
Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables	
ENFOQUE INTERCULTURAL	Los estudiantes sean participes de las sesiones de aprendizaje.	

I. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE


¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organiza un espacio que van a necesitar para realizar toda la actividad. ✓ Preparar los materiales que se utilizaran ✓ Verifica que la cantidad de materiales es suficiente para la cantidad de estudiantes 	<p>conos, aros, silbato</p>

VI. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Inicio

<p>Antes del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • El profesor conduce a los estudiantes de forma ordenada desde el salón hasta la loza deportiva • En media luna reúne a todos los estudiantes en un espacio adecuado para dar la bienvenida y el llamado de la lista a los estudiantes. ▪ Tener en cuenta las preguntas sugeridas antes de empezar la clase. ¿Qué entiendes por juegos lúdicos? ¿Qué juegos lúdicos conoces? ▪ Invitar a los estudiantes a que formen un círculo para poder realizar el calentamiento general de nuestras articulaciones y calentamiento específico ▪ Enseguida realizaremos la primera actividad que es “baile del cuerpo”, menciónales que se divertirán durante el juego ▪ Preséntales la actividad de “baile del cuerpo”, consiste que los estudiantes tienen que mover todo el cuerpo con el baile del cuerpo. 	<p>Tiempo aproximado: 10 min</p>
Desarrollo	
<p>Durante el juego La actividad que se desarrollara es “aros locos”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primero los niños formaran una fila detrás de un cono. • Segundo al silbato los niños saldrán corriendo a velocidad y tendrán que pasar los aros que están agarrados con la soga, llevando una pelota en la mano hasta llegar al cono y juntar todas las pelotas que llevaron. • Variantes durante los juegos • Los estudiantes buscan variantes de acuerdo a la actividad desarrollada. 	<p>Tiempo aproximado: 25 min</p>
Cierre	
<p>Después del juego Finalizando la actividad reunimos a los estudiantes para realizar la actividad de carros a la vista, esta actividad es para que estudiante se relajen y descanse su cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primero los estudiantes formarán un círculo. • Segundo el profesor mencionara de que se trata el juego de carros a la vista. • Tercero los estudiantes deberán responder preguntas relacionadas a la metacognición: “¿Cómo aprendí hoy? ¿Qué juego te gusto más? ¿Qué juegos lúdicos practicarías en casa?” • Cuarto finaliza la sesión orientando la forma adecuada de aseo e higiene personal, considerando el uso responsable del agua y la hidratación. • Quinto menciónales a los estudiantes que la próxima clase va ser más interesante y más bonita que esta clase. • Sexto los estudiantes elegirán su deporte favorito. 	<p>Tiempo aproximado: 10 min</p>
ACTIVIDAD PARA TRABAJAR EN CASA	
<p>Opcional:</p>	

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PÉDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSE SALVADOR CAYERO CAYULE" - HUANTA



[Signature]

Mg. Jhonatan Nuñez Soto
DOCENTE FORMADOR
PROF. PRACTICA

I.E. N° 38254 PAB "LUIS CAYULE - VENEZU"
HUANTA



Lic. Sonia M. Arista Prado
PROF. DE EDUCACIÓN SUPERIOR
DOCENTE ORIENTADOR



DIR. REGIONAL DE EDUCACIÓN
HUANTA

[Signature]

Tindro Aguado Balcón
DIRECTOR(A) DE LA I.E

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 7

UNIDAD

1

I. TÍTULO DE LA SESIÓN

Empodera la motricidad gruesa

I. DATOS INFORMATIVOS

I.E. Luis Cavero Bendezú	ÁREA: Educación Física	Grado: 2 Sección: "A"
Docente Responsable: Grove Deyvi Simbrón Pancorbo		Nº horas: 1 hora Fecha: 11-09-23

PROPÓSITO DE LA SESIÓN: los estudiantes tienen que realizar diferentes actividades para que así obtengan una buena motricidad gruesa durante su crecimiento.

I. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños	Que nos dará evidencia de aprendizaje
<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> . Comprende su cuerpo . Se expresa corporalmente <p>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</p> <ul style="list-style-type: none"> . Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices . Crea y aplica estrategias y tácticas de juego 	<p>Utiliza su cuerpo y el movimiento para expresar ideas y emociones en la práctica de actividades lúdicas con diferentes tipos de ritmos y música para expresarse corporalmente y usando diversos elementos. Resuelve de manera compartida situaciones producidas en los diferentes tipos de juegos (tradicionales, autóctonos, etc.) y adecúa las reglas para la inclusión de sus pares y el entorno con el fin de lograr un desarrollo eficaz de la actividad.</p>	<p>Que los estudiantes sean participes y así tendrán una buena motricidad gruesa.</p>
		<p>Instrumento de evaluación</p> <p>Lista de cotejo</p>
Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables	
ENFOQUE INTERCULTURAL	Los estudiantes practiquen ciertas actividades para que así más adelante no tengan dificultades.	

I. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organiza un espacio que van a necesitar para realizar toda la actividad. ✓ Preparar los materiales que se utilizaran ✓ Verifica que la cantidad de materiales es suficiente para la cantidad de estudiantes 	<p>conos, platillos, aros, silbato</p>

VII. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Inicio	
---------------	--

<p>Antes del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • El profesor conduce a los estudiantes de forma ordenada desde el salón hasta la loza deportiva • En media luna reúne a todos los estudiantes en un espacio adecuado para dar la bienvenida y el llamado de la lista a los estudiantes. ▪ Tener en cuenta las preguntas sugeridas antes de empezar la clase. ¿Qué entiendes por juegos lúdicos? ¿Qué juegos lúdicos conoces? ▪ Invitar a los estudiantes a que formen un círculo para poder realizar el calentamiento general de nuestras articulaciones y calentamiento específico ▪ Enseguida realizaremos la primera actividad que es “yo tengo un tren”, menciónales que se divertirán durante el juego ▪ Preséntales la actividad de “yo tengo un tren”, consiste que los estudiantes tienen que formar un círculo, el profesor mencionara yo tengo un tren que va adelante y atrás, los estudiantes repetirán lo que menciono el profesor. 	<p>Tiempo aproximado: 10 min</p>
Desarrollo	
<p>Durante el juego La actividad que se desarrollara es “el tesoro oculto”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primero los niños formarán una fila. • Segundo los estudiantes tienen que pasar la escalera de aros. • Tercero los niños después de pasar la escalera de aros tendrán que pasar por el puente y salir a velocidad, a buscar el tesoro. • Variantes durante los juegos • Los estudiantes buscan variantes de acuerdo a la actividad desarrollada. 	<p>Tiempo aproximado: 25 min</p>
Cierre	
<p>Después del juego Finalizando la actividad reunimos a los estudiantes para realizar la actividad de la papa se quema, esta actividad es para que estudiante se relajen y descansen su cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primero los estudiantes formarán un círculo. • Segundo el profesor mencionara de que se trata el juego de la papa se quema. • Tercero los estudiantes deberán responder preguntas relacionadas a la metacognición: “¿Cómo aprendí hoy? ¿Qué juego te gusto más? ¿Qué juegos lúdicos practicarías en casa?” • Cuarto finaliza la sesión orientando la forma adecuada de aseo e higiene personal, considerando el uso responsable del agua y la hidratación. • Quinto menciónales a los estudiantes que la próxima clase va ser más interesante y más bonita que esta clase. • Sexto los estudiantes elegirán su deporte favorito. 	<p>Tiempo aproximado: 10 min</p>
ACTIVIDAD PARA TRABAJAR EN CASA	
<p>Opcional:</p>	

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSE SALVADOR CAVERO QUILCE" - HUANTA

Mg. Jhonatan Nuñez Soto
DOCENTE FORMADOR
PROF. PRACTICA

I.E. N° 38254 PAB. "LUIS C. VÉNDEZU"
HUANTA

Llc. Sonia M. Arista Prado
PROF. DE EDUCACIÓN PRIMARIA
DOCENTE ORIENTADOR

Todo Aguado Balcón
DIRECTOR(A) DE LA I.E

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 8

UNIDAD

1

I. TÍTULO DE LA SESIÓN

Realiza los juegos lúdicos y incluye a los demás

I. DATOS INFORMATIVOS

I.E. Luis Cavero Bendezú	ÁREA: Educación Física	Grado: 2 Sección: "A"
Docente Responsable: Grove Deyvi Simbrón Pancorbo		Nº horas: 1 hora Fecha: 20-09-23

PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Realizar los juegos lúdicos con la inclusión de todos los estudiantes de una buena manera y armónicamente

I. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños	Que nos dará evidencia de aprendizaje
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. . Comprende su cuerpo . Se expresa corporalmente Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices . Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices . Crea y aplica estrategias y tácticas de juego	Explora de manera autónoma sus posibilidades de movimiento al realizar con seguridad y confianza habilidades motrices básicas realizando movimientos coordinados según sus intereses, necesidades y posibilidades. Resuelve de manera compartida situaciones producidas en los diferentes tipos de juegos (tradicionales, autóctonos, etc.) y adecúa las reglas para la inclusión de sus pares y el entorno con el fin de lograr un desarrollo eficaz de la actividad	La destreza de los estudiantes utilizando la velocidad y buscando estrategias de juego.
		Instrumento de evaluación Lista de cotejo
Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables	
ENFOQUE INTERCULTURAL	El estudiante toma en cuenta sus características y posibilidades de movimientos buscando la participación de todos y todas.	

I. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organiza un espacio que van a necesitar para realizar toda la actividad. ✓ Preparar los materiales que se utilizaran ✓ Verifica que la cantidad de materiales es suficiente para la cantidad de estudiantes 	conos, platillos, aros, pelotas, silbato

VIII. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
Inicio	Tiempo aproximado: 10 min
<p>Antes del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • El profesor conduce a los estudiantes de forma ordenada desde el salón hasta la loza deportiva • En media luna reúne a todos los estudiantes en un espacio adecuado para dar la bienvenida y el llamado de la lista a los estudiantes. ▪ Tener en cuenta las preguntas sugeridas antes de empezar la clase. ¿Qué entiendes por juegos lúdicos? ¿Qué juegos lúdicos conoces? ▪ Invitar a los estudiantes a que formen un círculo para poder realizar el calentamiento general de nuestras articulaciones y calentamiento específico ▪ Enseguida realizaremos la primera actividad que es “rápidos y furiosos”, menciónales que se divertirán durante el juego ▪ Preséntales la actividad de “rápidos y furiosos”, consiste que los estudiantes tienen que formar filas y columnas, cada uno con sus aros, tiene que moverse cuando el profesor mencionara, a la derecha, izquierda, freno. 	
Desarrollo	Tiempo aproximado: 25 min
<p>Durante el juego</p> <p>La actividad que se desarrollara es “el gallito”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primero los niños busquen un compañero para el trabajo en equipo. • Segundo los niños se pondrán de acuerdo quien de ellos será el gallito. • Tercero al silbato los niños que son los gallitos realizaran el sonido del gallo y su otro compañero saldrá a velocidad esquivando los obstáculos de conos y regresar a su sitio es ahí el gallito guardara silencio. • Variantes durante los juegos. • Los estudiantes buscan variantes de acuerdo a la actividad desarrollada. 	
Cierre	Tiempo aproximado: 10 min
<p>Después del juego</p> <p>Finalizando la actividad reunimos a los estudiantes para realizar la actividad del tren, esta actividad es para que estudiante se relajen y descanse su cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primero los estudiantes formarán un círculo. • Segundo el profesor mencionara de que se trata el juego de • Tercero los estudiantes deberán responder preguntas relacionadas a la metacognición: “¿Cómo aprendí hoy? ¿Qué juego te gusto más? ¿Qué juegos lúdicos practicarías en casa?” 	

- Cuarto finaliza la sesión orientando la forma adecuada de aseo e higiene personal, considerando el uso responsable del agua y la hidratación.
- Quinto menciona a los estudiantes que la próxima clase va ser más interesante y más bonita que esta clase.
- Sexto los estudiantes elegirán su deporte favorito.

ACTIVIDAD PARA TRABAJAR EN CASA
Opcional:

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PÉDRO RIVERO PÚBLICO
 JOSÉ SALVADOR CAVERO CVALCE - HUANTA

 Mg. Jhonatan Núñez Soto
 DOCENTE FORMADOR
 PROF. PRÁCTICA

I.E. N° 38254 PAM "LUIS COMTE JENDEZU"
 HUANTA

 Lic. Sonia M. Arista Prado
 PROF. DE EDUCACIÓN PRIMARIA
 DOCENTE ORIENTADOR

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 INSTITUCIÓN EDUCATIVA "LUIS COMTE JENDEZU"
 HUANTA

 Toddio Aguado Balcón
 DIRECTOR(A) DE LA I.E.

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 9

UNIDAD

1

I. TÍTULO DE LA SESIÓN

Emite su opinión sobre la participación en el juego

I. DATOS INFORMATIVOS

I.E. Luis Cavero Bendezú	ÁREA: Educación Física	Grado: 2 Sección: "A"
Docente Responsable: Grove Deyvi Simbrón Pancorbo		Nº horas: 1 hora Fecha: 13-09-23

PROPÓSITO DE LA SESIÓN: los estudiantes tienen derecho a la participación de cualquier actividad que se realice.

I. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
--

Competencias y Capacidades	Desempeños	Que nos dará evidencia de aprendizaje
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. . Comprende su cuerpo . Se expresa corporalmente Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices . Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices . Crea y aplica estrategias y tácticas de juego	Explora de manera autónoma sus posibilidades de movimiento al realizar con seguridad y confianza habilidades motrices básicas realizando movimientos coordinados según sus intereses, necesidades y posibilidades. Muestra una actitud de respeto en la práctica de actividades lúdicas evitando juegos bruscos, amenazas, apodosos y aceptando la participación de todos sus compañeros.	La participación de los estudiantes en las diferentes actividades lúdicas.
		Instrumento de evaluación Lista de cotejo
Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables	
ENFOQUE INTERCULTURAL	Mantener siempre la inclusión durante las actividades lúdicas.	

I. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organiza un espacio que van a necesitar para realizar toda la actividad. ✓ Preparar los materiales que se utilizaran ✓ Verifica que la cantidad de materiales es suficiente para la cantidad de estudiantes 	conos, platillos, silbato

IX. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Inicio


<p>Antes del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • El profesor conduce a los estudiantes de forma ordenada desde el salón hasta la loza deportiva • En media luna reúne a todos los estudiantes en un espacio adecuado para dar la bienvenida y el llamado de la lista a los estudiantes. ▪ Tener en cuenta las preguntas sugeridas antes de empezar la clase. ¿Qué entiendes por juegos lúdicos? ¿Qué juegos lúdicos conoces? ▪ Invitar a los estudiantes a que formen un círculo para poder realizar el calentamiento general de nuestras articulaciones y calentamiento específico ▪ Enseguida realizaremos la primera actividad que es “sol y luna”, menciónales que se divertirán durante el juego ▪ Preséntales la actividad de “sol y luna”, consiste que los estudiantes tienen que saltar cuando el profesor menciona sol y luna, (sol es derecha) (luna izquierda). 	<p>Tiempo aproximado: 10 min</p>
<p>Desarrollo</p>	
<p>Durante el juego La actividad que se desarrollara es “tumba conos”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primero los niños formaran cuatro equipos. • Segundo al silbato los niños de los cuatro equipos saldrán corriendo hasta la mitad de la losa deportiva y tendrán que lanzar con una pelota y tumbar los conos, Tendrán un minuto para tumbarlo. • Tercero los niños que no logren tumbar esperaran a su otro compañero que lance y que tumbe así sucesivamente. • Variantes durante los juegos • Los estudiantes buscan variantes de acuerdo a la actividad desarrollada. 	<p>Tiempo aproximado: 25 min</p>
<p>Cierre</p>	
<p>Después del juego Finalizando la actividad reunimos a los estudiantes para realizar la actividad del avioncito, esta actividad es para que estudiante se relajen y descansen su cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primero los estudiantes formarán un círculo. • Segundo el profesor mencionara de que se trata el juego del avioncito. • Tercero los estudiantes deberán responder preguntas relacionadas a la metacognición: “¿Cómo aprendí hoy? ¿Qué juego te gusto más? ¿Qué juegos lúdicos practicarías en casa?” • Cuarto finaliza la sesión orientando la forma adecuada de aseo e higiene personal, considerando el uso responsable del agua y la hidratación. 	<p>Tiempo aproximado: 10 min</p>

- Quinto menciónales a los estudiantes que la próxima clase va ser más interesante y más bonita que esta clase.
- Sexto los estudiantes elegirán su deporte favorito.

ACTIVIDAD PARA TRABAJAR EN CASA

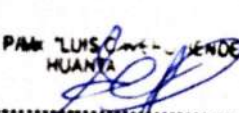
Opcional:

ESCUOLA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSE SALVADOR CAYERO QVALCE" - HUANTA



Mg. **Jhonatan Nuñez Soto**
DOCENTE FORMADOR
PROF. PRACTICA

I.E. N° 38254 PAB. "LUIS CAYERO VENEZUELA"
HUANTA



Lic. **Sonia M. Arista Prado**
PROF. DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PRIMARIA
DOCENTE ORIENTADOR

REGION EDUCATIVA LOCAL DE HUANTA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA "LUIS CAYERO VENEZUELA" - P



Todo Aguado Balcón
DIRECTOR(A) DE LA I.E

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 10

UNIDAD

1

I. TÍTULO DE LA SESIÓN

Evita agresión verbal y física durante su participación en los juegos

I. DATOS INFORMATIVOS

I.E. Luis Cavero Bendezú	ÁREA: Educación Física	Grado: 2 Sección: "A"
Docente Responsable: Grove Deyvi Simbrón Pancorbo		Nº horas: 1 hora Fecha: 13-09-23

PROPÓSITO DE LA SESIÓN: los estudiantes tienen que guardar respeto durante la actividad lúdica que se desarrollara.

I. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños	Que nos dará evidencia de aprendizaje
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. . Comprende su cuerpo . Se expresa corporalmente Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices . Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices . Crea y aplica estrategias y tácticas de juego	Utiliza su cuerpo y el movimiento para expresar ideas y emociones en la práctica de actividades lúdicas con diferentes tipos de ritmos y música para expresarse corporalmente y usando diversos elementos. Muestra una actitud de respeto en la práctica de actividades lúdicas evitando juegos bruscos, amenazas, apodos y aceptando la participación de todos sus compañeros.	Una buena actitud y participación de los estudiantes en las actividades lúdicas.
		Instrumento de evaluación Lista de cotejo
Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables	
ENFOQUE INTERCULTURAL	Mantener el respeto de estudiante a profesor y de profesor a estudiante y así tendremos un buen desarrollo en las actividades.	

I. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organiza un espacio que van a necesitar para realizar toda la actividad. ✓ Preparar los materiales que se utilizaran ✓ Verifica que la cantidad de materiales es suficiente para la cantidad de estudiantes 	conos, platillos, aros, silbato

X. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Inicio

<p>Antes del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • El profesor conduce a los estudiantes de forma ordenada desde el salón hasta la loza deportiva • En media luna reúne a todos los estudiantes en un espacio adecuado para dar la bienvenida y el llamado de la lista a los estudiantes. ▪ Tener en cuenta las preguntas sugeridas antes de empezar la clase. ¿Qué entiendes por juegos lúdicos? ¿Qué juegos lúdicos conoces? ▪ Invitar a los estudiantes a que formen un círculo para poder realizar el calentamiento general de nuestras articulaciones y calentamiento específico ▪ Enseguida realizaremos la primera actividad que es “el baile de la ensalada”, menciónales que se divertirán durante el juego ▪ Preséntales la actividad de “el baile de la ensalada”, consiste que los estudiantes tienen que formar un círculo, al silbato el profesor ara el baile de la ensalada y luego los estudiantes tendrán que imitar al profesor. 	<p>Tiempo aproximado: 10 min</p>
<p>Desarrollo</p>	
<p>Durante el juego</p> <p>La actividad que se desarrollara es “asalto al castillo”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primero los niños se organizarán y formarán equipos. • Segundo al silbato los niños saldrán a velocidad y tendrán que asaltar al castillo que está lleno de conos y platillos. • Tercero los niños de cada equipo al final contarán cuantos conos y platillos asaltaron, el que tenga más materiales será el ganador. • Variantes durante los juegos • Los estudiantes buscan variantes de acuerdo a la actividad desarrollada. 	<p>Tiempo aproximado: 25 min</p>
<p>Cierre</p>	
<p>Después del juego</p> <p>Finalizando la actividad reunimos a los estudiantes para realizar la actividad de la casa de piter, esta actividad es para que estudiante se relajen y descanse su cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primero los estudiantes formarán un círculo. • Segundo el profesor mencionara de que se trata el juego de la casa de Piter. • Tercero los estudiantes deberán responder preguntas relacionadas a la metacognición: “¿Cómo aprendí hoy? ¿Qué juego te gusto más? ¿Qué juegos lúdicos practicarías en casa?” • Cuarto finaliza la sesión orientando la forma adecuada de aseo e higiene personal, considerando el uso responsable del agua y la hidratación. • Quinto menciónales a los estudiantes que la próxima clase va ser más interesante y más bonita que esta clase. 	<p>Tiempo aproximado: 10 min</p>

- Sexto los estudiantes elegirán su deporte favorito.

ACTIVIDAD PARA TRABAJAR EN CASA

Opcional:

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSE SALVADOR CAVERO OVALLE" - HUANTA

Mg. Jhonatan Nuñez Soto
DOCENTE FORMADOR
PROF. PRACTICA

I.E. N° 38254 PAM "LUIS CANTU - VENEZUELA"
HUANTA

Llc. Sonia M. Arista Prado
PROF. DE EDUCACIÓN FÍSICA
DOCENTE ORIENTADOR

UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL N° 10 HUANTA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38254 PAM "LUIS CANTU - VENEZUELA"
HUANTA

Claudio Aguado Balcón
DIRECTOR(A) DE LA I.E.

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 11

UNIDAD

1

I. TÍTULO DE LA SESIÓN

Evalúa sus habilidades y destrezas en los diferentes juegos lúdicos

I. DATOS INFORMATIVOS

I.E. Luis Cavero Bendezú	ÁREA: Educación Física	Grado: 2 Sección: "A"
Docente Responsable: Grove Deyvi Simbrón Pancorbo		Nº horas: 1 hora Fecha: 18-09-23

PROPÓSITO DE LA SESIÓN: los estudiantes realice algunas actividades donde obtengas algunas habilidades y destrezas a la hora de realizar una actividad lúdica.

I. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños	Que nos dará evidencia de aprendizaje
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. . Comprende su cuerpo . Se expresa corporalmente Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices . Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices . Crea y aplica estrategias y tácticas de juego	Explora de manera autónoma sus posibilidades de movimiento al realizar con seguridad y confianza habilidades motrices básicas realizando movimientos coordinados según sus intereses, necesidades y posibilidades. Resuelve de manera compartida situaciones producidas en los diferentes tipos de juegos (tradicionales, lúdicos, etc.) y adecúa las reglas para la inclusión de sus pares y el entorno con el fin de lograr un desarrollo eficaz de la actividad.	Desarrollar las habilidades y destrezas de los estudiantes en las diferentes actividades.
		Instrumento de evaluación Lista de cotejo
Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables	
ENFOQUE INTERCULTURAL	Participación de los estudiantes durante las sesiones de aprendizaje.	

I. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organiza un espacio que van a necesitar para realizar toda la actividad. ✓ Preparar los materiales que se utilizaran ✓ Verifica que la cantidad de materiales es suficiente para la cantidad de estudiantes 	conos, platillos, aros, pelotas, silbato

XI. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
Inicio	Tiempo aproximado: 10 min
<p>Antes del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • El profesor conduce a los estudiantes de forma ordenada desde el salón hasta la loza deportiva • En media luna reúne a todos los estudiantes en un espacio adecuado para dar la bienvenida y el llamado de la lista a los estudiantes. ▪ Tener en cuenta las preguntas sugeridas antes de empezar la clase. ¿Qué entiendes por juegos lúdicos? ¿Qué juegos lúdicos conoces? ▪ Invitar a los estudiantes a que formen un círculo para poder realizar el calentamiento general de nuestras articulaciones y calentamiento específico ▪ Enseguida realizaremos la primera actividad que es “la rueda”, menciónales que se divertirán durante el juego ▪ Preséntales la actividad de “la rueda”, consiste que los estudiantes tienen que desplazarse por el campo al silbato el profesor ara rodar un aro y los estudiantes tendrán que escapar del aro, si ah algún estudiante le toca el aro se sentara en las gradas hasta esperar a que todos les agarre el aro. 	
Desarrollo	Tiempo aproximado: 25 min
<p>Durante el juego</p> <p>La actividad que se desarrollara es “lanzamiento de conos”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primero los niños se organizarán y formarán dos equipos. • Segundo al silbato los niños saldrán a velocidad hasta llegar a un platillo y lanzarán un cono al cuadrado. • Tercero los niños que tengan más conos en sus cuadrados serán los ganadores. • Variantes durante los juegos • Los estudiantes buscan variantes de acuerdo a la actividad desarrollada. 	
Cierre	Tiempo aproximado: 10 min
<p>Después del juego</p> <p>Finalizando la actividad reunimos a los estudiantes para realizar la actividad del estop, esta actividad es para que estudiante se relajen y descanse su cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primero los estudiantes formarán un círculo. • Segundo el profesor mencionara de que se trata el juego del estop. • Tercero los estudiantes deberán responder preguntas relacionadas a la metacognición: “¿Cómo aprendí hoy? ¿Qué juego te gusto más? ¿Qué juegos lúdicos practicarías en casa? 	

- Cuarto finaliza la sesión orientando la forma adecuada de aseo e higiene personal, considerando el uso responsable del agua y la hidratación.
- Quinto menciona a los estudiantes que la próxima clase va ser más interesante y más bonita que esta clase.
- Sexto los estudiantes elegirán su deporte favorito.

ACTIVIDAD PARA TRABAJAR EN CASA

Opcional:

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
 "JOSE SALVADOR CAVERO OVALLE" - HUANTA

Mg. Jhonatan Nuñez Soto
 DOCENTE FORMADOR
PROF. PRACTICA

I.E. N° 38254 PAA "LUIS CAVERO OVALLE" HUANTA

Llc. Sonia M. Arista Prado
 PROF. DE EDUCACIÓN PRIMARIA
DOCENTE ORIENTADOR

GOBIERNO REGIONAL HUANTA
 UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL HUANTA
 INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38254 PAA "LUIS CAVERO OVALLE" HUANTA

Rodrigo Aguado Balcón
DIRECTOR(A) DE LA I.E

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 12

UNIDAD

1

I. TÍTULO DE LA SESIÓN

Evalúa la práctica de valores en el juego

I. DATOS INFORMATIVOS

I.E. Luis Cavero Bendezú	ÁREA: Educación Física	Grado: 2 Sección: "A"
Docente Responsable: Grove Deyvi Simbrón Pancorbo	Nº horas: 1 hora	Fecha: 18-09-23

PROPÓSITO DE LA SESIÓN: los estudiantes siempre tienen que tener los valores durante la ejecución de las diferentes actividades.

I. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños	Que nos dará evidencia de aprendizaje
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. . Comprende su cuerpo . Se expresa corporalmente Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices . Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices . Crea y aplica estrategias y tácticas de juego	Utiliza su cuerpo y el movimiento para expresar ideas y emociones en la práctica de actividades lúdicas con diferentes tipos de ritmos y música para expresarse corporalmente y usando diversos elementos. Muestra una actitud de respeto en la práctica de actividades lúdicas evitando juegos bruscos, amenazas, apodos y aceptando la participación de todos sus compañeros.	Estudiantes con buenos valores y sean participes siempre en las diferentes actividades.
		Instrumento de evaluación Lista de cotejo
Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables	
ENFOQUE INTERCULTURAL	Una buena participación y siempre recordando los valores que eso es muy importante para un buen desarrollo.	

I. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organiza un espacio que van a necesitar para realizar toda la actividad. ✓ Preparar los materiales que se utilizaran ✓ Verifica que la cantidad de materiales es suficiente para la cantidad de estudiantes 	conos, sogas, aros, pelotas, silbato

XII. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Inicio

<p>Antes del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • El profesor conduce a los estudiantes de forma ordenada desde el salón hasta la loza deportiva • En media luna reúne a todos los estudiantes en un espacio adecuado para dar la bienvenida y el llamado de la lista a los estudiantes. ▪ Tener en cuenta las preguntas sugeridas antes de empezar la clase. ¿Qué entiendes por juegos lúdicos? ¿Qué juegos lúdicos conoces? ▪ Invitar a los estudiantes a que formen un círculo para poder realizar el calentamiento general de nuestras articulaciones y calentamiento específico ▪ Enseguida realizaremos la primera actividad que es “el cocodrilo dormilón”, menciónales que se divertirán durante el juego ▪ Preséntales la actividad de “el cocodrilo dormilón”, consiste que los estudiantes tienen que molestar al cocodrilo dormilón, ya que el cocodrilo estará encerrado con los conos, una vez que se despierte el cocodrilo de tanto molestar cocodrilo dormilón saldrá rápido y le agarrara a cada estudiante. 	<p>Tiempo aproximado: 10 min</p>
Desarrollo	
<p>Durante el juego</p> <p>La actividad que se desarrollara es “abro caminos con la sogá”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primero los niños formaran equipos de dos. • Segundo al silbato los niños agarraran una sogá de cada lado y arrastraran junto con una pelota y llevaran a un aro y lo pondrán adentro • Tercero los niños al final contarán cuantas pelotas llevaron al aro y cuantos entraron. • Variantes durante los juegos • Los estudiantes buscan variantes de acuerdo a la actividad desarrollada. 	<p>Tiempo aproximado: 25 min</p>
Cierre	
<p>Después del juego</p> <p>Finalizando la actividad reunimos a los estudiantes para realizar la actividad de agua y cemento, esta actividad es para que estudiante se relajen y descansen su cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primero los estudiantes formarán un círculo. • Segundo el profesor mencionara de que se trata el juego de agua y cemento. • Tercero los estudiantes deberán responder preguntas relacionadas a la metacognición: “¿Cómo aprendí hoy? ¿Qué juego te gusto más? ¿Qué juegos lúdicos practicarías en casa?” • Cuarto finaliza la sesión orientando la forma adecuada de aseo e higiene personal, considerando el uso responsable del agua y la hidratación. 	<p>Tiempo aproximado: 10 min</p>

- Quinto menciónales a los estudiantes que la próxima clase va ser más interesante y más bonita que esta clase.
- Sexto los estudiantes elegirán su deporte favorito.

ACTIVIDAD PARA TRABAJAR EN CASA

Opcional:

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
 "JOSE SALVADOR CAYERO CAYALÉ" - HUANTA

 Mg. Jhonatan Nuñez Soto
 DIRECTOR FORMADOR
 PROF. PRACTICA

I.E. N° 38254 P.A.M. "LUIS CAYERO CAYALÉ" - HUANTA

 Lic. Sonia M. Arista Prado
 PROF. DE EDUCACIÓN FÍSICA
 PRIMARIA
 DOCENTE ORIENTADOR

DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
 INSTITUCIÓN EDUCATIVA "LUIS CAYERO CAYALÉ" - HUANTA

 Tendo Aguado Balcón
 DIRECTOR(A) DE LA I.E.

Anexo 14. Carta de consentimiento de I. E

Solicitud de aplicación de proyecto

Solicito: permiso para aplicar el
proyecto de investigación

SEÑOR TEODORO AGUADO BALCON
SUB DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUATIVA LUIS CAVERO BENDEZU

Yo Grove Deyvi Simbron Pancorbo, identificado con DNI° 71645262,
Con domicilio San Juan Bosco del distrito de Huanta
ante UD. Respetuosamente me presento y expongo.

Que habiendo cursado el noveno ciclo de la carrera de Educación Física en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública José Salvador Cavero Ovalle, solicito U. *permiso para realizar la aplicación del proyecto de investigación sobre "JUEGOS LUDICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA LUIS CAVERO BENDEZU HUANTA 2023"* para optar el título profesional en educación física.

POR LO EXPUESTO:

Ruego a usted a acceder a esta solicitud

Huanta, 12 de junio del 2023



Official stamp of the institution and a signature in blue ink.



Handwritten signature in black ink.

Grove Deyvi Simbron Pancorbo

DNI° 71645262

Anexo 15. Evidencias fotográficas

Figura 1.



Título de la sesión: “destina los juegos lúdicos sin limitaciones” en esta sesión los estudiantes realizarán el juego de los aros locos donde propondrán diferentes juegos lúdicos con aros y se divertirán durante el juego.

Figura 2.



Título de la sesión: “empodera la motricidad gruesa” en esta sesión los estudiantes ejecutan el juego del tesoro oculto donde realizaran diferentes movimientos para poder encontrar el tesoro así mismo serán participe durante el juego además de eso tendrán una buena motricidad gruesa.

Figura 4.



Título de la sesión: “organiza las horas de juego lúdicos y dinámicas en los equipos de trabajo” en esta sesión los estudiantes realizarán el juego de la quita pañuelo, durante el juego realizaremos diferentes variantes.

Figura 5.



Título de la sesión: “emite su opinión sobre la participación en el juego” en esta sesión los estudiantes realizarán el juego de tumba conos donde todos participarán.

Figura 5.



Título de la sesión: “realiza los juegos lúdicos e incluye a los demás” en esta sesión los estudiantes realizaran el juego del gallito donde utilizaran la velocidad en sus manos y dedos adecuando diferentes estrategias durante el juego.