

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN FÍSICA**



TESIS

Influencia de los juegos cooperativos en la mejora de la psicomotricidad en las niñas y niños del primer grado de la Institución Educativa "González Vigil" Huanta, 2023

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

AUTOR

MONTES VALDEZ, Kevin Anthony
ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-2481-3495>

ASESOR

Lic. MONTESINOS MURILLO, Abel Antonio
ORCID: <https://orcid.org/009.0005-1433-8111>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Actividad física y Recreativa

**HUANTA – AYACUCHO – PERÚ
2025**



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN

En la ciudad de Huanta, siendo las 6.45 del día 27 del mes de DICIEMBRE del año 2024, reunidos el sustentante de la especialidad de EDUCACION FISICA, 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° 1030-2024-EESPP "JSCO"/D.G.-HTA. (Autorización de fecha y hora) y R.D. N° 1031-2024-EESPP "JSCO"/D.G.-HTA. (Designación de Jurados):

TITULO :

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

HORA DE INICIO : 6:15 pm

SUSTENTANTES :

- MONTES VALDEZ, Kevin Anthony

JURADOS :

Presidente :	Dr. Mg.	<u>ARCE VILLAR, Walter Mariano</u>
Secretario :	Dr. Mg.	<u>CONTRERAS CCANOUILCO, Maximo</u>
Vocal :	Dr. Mg.	<u>REYES ARELJO, Wilber Antonio</u>

SITUACIÓN FINAL:

- MONTES VALDEZ, Kevin Anthony APROBADO

HORA DE TÉRMINO: 8.10 pm

LUGAR Y FECHA : Huanta, 27 de diciembre de 2024

OBSERVACIONES :



[Signature]
Presidente



[Signature]
Vocal



[Signature]
Secretario



"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

ÁREA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

N° 000039-2025-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

Hace constar:

La Tesis titulada **"INFLUENCIA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA MEJORA DE LA PSICOMOTRICIDAD EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "GONZÁLEZ VIGIL" HUANTA, 2023"** presentado por el egresado **Montes Valdez, Kevin Anthony** del Programa de profesionalización Docente del programa de Estudios de Educación Física Intercultural Bilingüe del ha sido sometido, en su versión final, a **VALIDACIÓN DE ORIGINALIDAD EN MEDIOS AUTORIZADOS POR LA INSTITUCIÓN**, siendo este de un **6%** 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/1F9d83txuBZTxN1wlbRnstJ70gUgYSSLF?usp=drive_link

Por lo que, el Trabajo de Investigación 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, 16 de mayo de 2025


Dr. Prof. José Luis Peceeros Pisco
Área de Verificación de Originalidad


Dr. Walter Mariano Arce Villa
DIRECTOR GENERAL

Archivo
JLPP/AVO
jvm/Sec. Acad.

Validación Josaco

MONTES VALDEZ, Kevin Anthony T Rev

 026 MONTES VALDEZ, Kevin Anthony T

 Validaciones JSCO 2025

 Enterprise-Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública José Salvador Cavero Ovalle

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3244130203

Fecha de entrega

8 may 2025, 5:54 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

8 may 2025, 5:57 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

MONTES_VALDEZ,_Kevin_Anthony_T_Rev.docx

Tamaño de archivo

119.0 KB

43 Páginas

11.801 Palabras

64.891 Caracteres




6% Genel Benzerlik

Her veri tabanı iin akıřan kaynaklar da d hil t m eřleřmelerin kombine toplamı.

Rapordan Filtrelenen

- Bibliyografya
- Alıntılanan Metin
- Atıf Yapılan Metin
- K  k Eřleřmeler (25 s zc kten az)

 n Sıradaki Kaynaklar

- 5%  İnternet kaynakları
- 0%  Yayınlar
- 4%  G nderilen alıřmalar ( ğrenci Makaleleri)

B t nl k Bayrakları




İnceleme iin 0 B t nl k Bayrağı

Herhangi bir ř pheli metin manip lasyonu belirlenmedi.

Sistemimizin algoritmaları bir belgede, onu normal bir g nderiden ayırabilecek her t rl  tutarsızlığı derinlemesine inceler. Tuhaf bir Őey fark ederseniz incelemeniz iin bayrak  lderez.

Bir Bayrak mutlaka bir sorun olduėunu g stermez. Ancak daha fazla inceleme iin dikkatinizi vermenizi  neririz.

Ön Sıradaki Kaynaklar

- 5%  İnternet kaynakları
- 0%  Yayınlar
- 4%  Gönderilen çalışmalar (Öğrenci Makaleleri)

Ön Sıradaki Kaynaklar

Gönderi içinde en yüksek eşleşme sayısına sahip kaynaklar. Çakışan kaynaklar görüntülenmeyecektir.

1	Öğrenci makaleleri	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga	2%
2	İnternet	repositorio.ucv.edu.pe	1%
3	İnternet	repositorio.unsch.edu.pe	<1%
4	Öğrenci makaleleri	Universidad Cesar Vallejo	<1%
5	İnternet	repositorio.unh.edu.pe	<1%
6	İnternet	repositorio.uct.edu.pe	<1%
7	İnternet	repositorio.unsaac.edu.pe	<1%
8	İnternet	repositorio.eespjSCO.edu.pe	<1%
9	Öğrenci makaleleri	Universidad Continental	<1%
10	İnternet	repositorio.usmp.edu.pe	<1%

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN FÍSICA**



TESIS

Influencia de los juegos cooperativos en la mejora de la psicomotricidad en las niñas y niños del primer grado de la Institución Educativa "González Vigil" Huanta, 2023

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

AUTOR

MONTES VALDEZ, Kevin Anthony
ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-2481-3495>

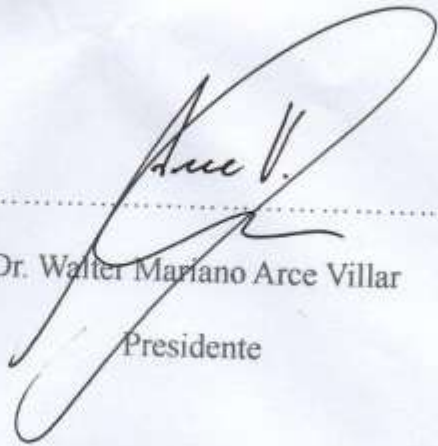
ASESOR

Lic. MONTESINOS MURILLO, Abel Antonio
ORCID: <https://orcid.org/009.0005-1433-8111>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Actividad física y Recreativa

**HUANTA – AYACUCHO – PERÚ
2025**



.....

Dr. Walter Mariano Arce Villar

Presidente



.....

Lije. Máximo Contreras Cconovilca

Secretario



.....

Dr. Wilber Antonio Reyes Araujo

Vocal

A Dios, por guiarme y permitirme llegar hasta donde he llegado. A mis queridos padres, especialmente a mi madre, por animarme, inculcarme y darme fuerzas para seguir adelante y lograr este objetivo.

Kevin Anthony

AGRADECIMIENTO

Expreso mi sincero agradecimiento al alma máter, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública 'José Salvador Cavero Ovalle', por acogerme durante mi formación profesional.

Del mismo modo, a la Plana Directiva, Jerárquica Administrativa y Docentes de la misma escuela por guiarme durante este proceso.

Asimismo, al Lic. Abel Antonio Montesinos Murillo por su apoyo incondicional en el asesoramiento de este trabajo de investigación.

También, agradezco al señor director, a los docentes y estudiantes de la Institución Educativa González Vigil por su aceptación y colaboración en la ejecución de la investigación.

Finalmente, expreso mi gratitud a los padres de familia y a la comunidad por ser parte de esta travesía investigativa.

PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado, presento ante ustedes la tesis titulada: “Influencia de los juegos cooperativos en la mejora de la psicomotricidad de las niñas y niños del primer grado de la Institución Educativa “González Vigil”, Huanta 2023, cuya finalidad fue determinar la influencia de los juegos cooperativos en la mejora de la psicomotricidad, para el cual se aplicó un material experimental efectuadas en 12 sesiones interventoras, evidenciando finalmente una mejora en cuanto al desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas del primer grado de Educación Primaria. Por esta razón, presento este trabajo investigativo en cumplimiento al Reglamento General de Investigación para la obtención del Título profesional de profesor en el programa de estudios de Educación Física de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública, “José Salvador Caveró Ovalle” de Huanta.

Dejo en consideración, a fin de que tenga opinión favorable y posterior sustentación.

El autor

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, **Kevin Anthony Montes Valdez**, identificada con DNI N° 74219180, egresado del Programa de Estudios de Educación Física de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, autor del trabajo de Investigación titulada: "**Influencia de los juegos cooperativos en la mejora de la psicomotricidad en las niñas y niños del primer grado de la Institución Educativa "González Vigil" 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 plagiado 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 a la Escuela, la publicación y divulgación del documento en las condiciones, procedimientos y medios que disponga esta casa superior de estudios.

Huanta, 09 de mayo de 2025



Kevin Anthony Montes Valdez

DNI N.° 74219180



ÍNDICE GENERAL

PÁGINA DE JURADOS.....	ii
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
PRESENTACIÓN.....	v
DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD.....	vi
ÍNDICE GENERAL.....	vii
ÍNDICE DE ANEXOS.....	x
ÍNDICE DE TABLAS.....	xi
INDICE DE FIGURAS.....	xii
RESUMEN.....	xiii
ABSTRAC.....	xiv
INTRODUCCIÓN.....	xv

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Descripción de Problema.....	17
1.2 Formulación del Problema.....	19
1.2.1 Problema General.....	19
1.2.2 Problemas Específicos.....	19
1.3 Justificación de la Investigación.....	19
1.3.1 Justificación Teórica.....	20
1.3.2 Justificación Práctica.....	20
1.3.3 Justificación Metodológica.....	20
1.3.4 Justificación Social.....	20
1.4 Objetivos.....	21
1.4.1 Objetivo General.....	21
1.4.2 Objetivos Específicos.....	21
1.5 Limitaciones de la Investigación.....	21

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Antecedentes del problema.....	22
2.1.1 Internacional.....	22
2.1.2 Nacional.....	23

2.1.3	Local.....	25
2.2.	Bases Teóricas.....	26
2.1.4	Juegos Cooperativos.....	26
2.1.5	Psicomotricidad.....	29
2.2	Definición de Términos Básicos.....	31
2.3	Hipótesis de la Investigación.....	31
2.3.1	Hipótesis General.....	32
2.3.2	Hipótesis específicas.....	32
2.4	Variables de Investigación.....	32
2.4.1	Variable Independiente.....	32
2.4.2	Variable Independiente.....	32
2.5	Operacionalización de Variables.....	34

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1	Enfoque de Estudio.....	36
3.2	Tipo y Nivel de Investigación.....	36
3.2.1	Tipo.....	36
3.2.2	Nivel.....	36
3.3	Método de Estudio.....	37
3.3.1	El Método Analítico.....	37
3.3.2	El Método Inductivo.....	37
3.3.3	El método Deductivo.....	37
3.3.4	El Método Hipotético Deductivo.....	37
3.3.5	El Método Analítico Sintético.....	37
3.4	Diseños de Investigación.....	38
3.5	Población y Muestra.....	38
3.5.1	Población.....	38
3.5.2	Muestra.....	39
3.6	Técnicas de Muestreo.....	39
3.7	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	39
3.7.1	Técnicas.....	39
3.7.2	Instrumentos.....	40
3.8	Validez y Confiabilidad del Instrumento.....	40
3.8.1	Validez.....	40

3.8.2	Confiabilidad	41
3.9	Métodos de Procesamiento y Análisis de los Datos	42
3.10	Aspectos Éticos.....	42

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1	Presentación y Descripción de los Resultados.....	43
4.1.1	A nivel Descriptivo.....	43
4.1.2	A nivel Inferencial	48
4.2	Discusión de resultados	53
CONCLUSIONES		56
RECOMENDACIONES		58
REFERENCIAS.....		59
ANEXOS		61

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 Resolución Directoral de Aprobación de Proyectos de Investigación.....	62
Anexo 2 Resolución Directoral de Fecha de Sustentación.....	68
Anexo 3 Resolución Directoral de Jurados de Sustentación	70
Anexo 4 Matriz de Consistencia de Investigación Experimental.....	72
Anexo 5 Matriz de Operacionalización de Variables	73
Anexo 6 Instrumento de Recolección de Datos	75
Anexo 7 Validación de Instrumentos por Juicio de Expertos.....	78
Anexo 8 Prueba de Confiabilidad.....	81
Anexo 9 Prueba de Pre Test.....	82
Anexo 10 Prueba de Pos Test	84
Anexo 11 Material Experimental	86
Anexo 12 Carta de Consentimiento de la Autoridad de la Institución Educativa	128
Anexo 13 Evidencias Fotográficas.....	129

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población total de estudiantes.....	38
Tabla 2 Muestra total de los estudiantes.....	39
Tabla 3 Resultado de la prueba de validez del contenido.....	40
Tabla 4 Estadísticas de fiabilidad	41
Tabla 5 Resultado de contraste del desarrollo de la psicomotricidad entre pre test y post test.....	43
Tabla 6 Resultado de contraste del nivel motriz de los estudiantes entre el pre test y pos test.....	44
Tabla 7 Resultados de contraste del nivel cognitiva de los estudiantes entre el pre test y pos test.....	46
Tabla 8 Resultados de contraste del nivel afectiva de los estudiantes entre el pre test y pos test.....	47
Tabla 9 Prueba de normalidad	49
Tabla 10 Prueba de contraste del desarrollo de la psicomotricidad entre el pre test y pos test.....	50
Tabla 11 Prueba de contraste de muestras relacionadas del desarrollo motriz entre el pre test y pos test	51
Tabla 12 Prueba de contraste del desarrollo cognitivo entre el pre test y pos test	52
Tabla 13 Prueba de contraste del desarrollo afectiva entre el pre test y pos test.....	53

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Resultados de contraste de la psicomotricidad en los niñas y niños en el pre y post test.....	44
Figura 2 Resultado de contaste del nivel motriz de los estudiantes entre el pre test y pos test.....	45
Figura 3 Resultados de contraste del nivel cognitiva de los estudiantes en el pre test y post test.....	46
Figura 4 Resultados de contraste del nivel afectiva de los estudiantes entre el pre test y post test.....	47
Figura 5 Trabajo cooperativo.....	129
Figura 6 Desarrollo motriz	129
Figura 7 Desarrollo cognitivo.....	130
Figura 8 Desarrollo de lateralidad	130
Figura 9 Juego en circuitos.....	131

RESUMEN

La investigación aplicada experimental titulada: “Influencia de los juegos cooperativos en la mejora de la psicomotricidad de las niñas y niños del primer grado de la Institución Educativa González Vigil, Huanta 2023. Tiene como objetivo determinar la influencia de los juegos cooperativos en la mejora de la psicomotricidad, Para ello, este estudio adopta un enfoque cuantitativo de tipo experimental y utiliza un diseño pre experimental aplicado, con una población de 148 estudiantes y una muestra de 21 estudiantes seleccionados mediante muestreo no probabilístico por conveniencia. En la fase de recolección de datos, se empleó la técnica de observación junto con la ficha de observación como instrumento, aplicando pruebas pre test y post test. Los resultados de estas pruebas fueron procesados y analizados utilizando el software estadístico SPSS versión 25. En la prueba de hipótesis se empleó el estadígrafo con pruebas de rangos con signos de Wilcoxon para muestras relacionadas. Los resultados obtenidos permiten concluir que los juegos cooperativos influyen en la mejora de la psicomotricidad. Estos hallazgos muestran diferencias significativas entre los puntajes del pre test y post test, con un valor de $p=0,000<0.05$. Esto indica que los juegos como estrategia mejora la psicomotricidad en los estudiantes de Educación Primaria.

Palabras clave

Juegos, cooperativos, psicomotricidad, cognitiva, afectiva

ABSTRAC

The experimental applied research titled: “Influence of cooperative games on the improvement of the psychomotor skills of girls and boys in the first grade of the González Vigil Educational Institution, Huanta 2023. Its objective is to determine the influence of cooperative games on the improvement of psychomotor skills. To achieve this, this study adopts a quantitative experimental approach and uses an applied pre-experimental design, with a population of 148 students and a sample of 21 students selected through non-probabilistic convenience sampling. In the data collection phase, the observation technique was used along with the observation sheet as an instrument, applying pre-test and post-test tests. The results of these tests were processed and analyzed using the statistical software SPSS version 25. In the hypothesis test, the statistician was used with Wilcoxon signed rank tests for related samples. The results obtained allow us to conclude that cooperative games influence the improvement of psychomotor skills. These findings show significant differences between the pre-test and post-test scores, with a value of $p=0.000<0.05$. This indicates that games as a strategy improve psychomotor skills in Primary Education students.

Key words

Games, cooperative, psychomotor, cognitive, affective

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación titulada: “Influencia de los juegos cooperativos en la mejora de la psicomotricidad en las niñas y niños del primer grado de la Institución Educativa “González Vigil” Huanta, 2023”, fue estructurado bajo los lineamientos de las intervenciones educativas para el buen desarrollo de la psicomotricidad; así, la primera variable estudiada fue los juegos cooperativos. Al respecto Mero (2015) menciona que los juegos cooperativos son actividades participativas que facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento con la naturaleza se trata de jugar para superar los desafíos y los obstáculos y no para superar a los otros. De igual forma, Ramírez (2018) señala que estas actividades involucran la interacción social, la comunicación, coordinación y el trabajo en equipo, aspectos fundamentales para el crecimiento emocional, social y físico de los niños y niñas. Del mismo modo, Ramírez (2021) plantea que la psicomotricidad es la integración de procesos psicológicos y motores que permiten la coordinación entre mente y cuerpo para realizar actividades físicas y cognitivas de manera eficiente y armoniosa. Además, es un enfoque de la intervención educativa y el desarrollo de los niños que se centra en las acciones motrices y creativas que parten de su propio cuerpo. Esta perspectiva se relaciona estrechamente con sus conocimientos, emociones y la percepción de su corporalidad en el entorno que los rodea. Por lo tanto, esta investigación tiene el interés de aportar con nuevos conocimientos, estrategias relacionadas al desarrollo de la psicomotricidad; en tal sentido, se utilizó como estrategia los juegos cooperativos en la mejora de la psicomotricidad para ayudar a los estudiantes el en desarrollo motriz, cognitivo y afectivo.

Por estas razones expuestas, se formuló el siguiente objetivo general que fue “Determinar la influencia de los juegos cooperativos en la mejora de la psicomotricidad

en las niñas y niños del primer grado de la Institución Educativa “Gonzales Vigil” Huanta, 2023”, asimismo se planteó la siguiente hipótesis general: “Los Juegos cooperativos influyen en la mejora de la psicomotricidad en las niñas y niños del primer grado”. Con el desarrollo de la investigación, se determinó que existe una diferencia significativa entre los resultados del pre test y el post test en relación con el desarrollo de la psicomotricidad. Esta diferencia se evidencia en el resultado obtenido mediante la Prueba de Rangos con Signo de Wilcoxon, donde se observa un valor de $p=0,000$, siendo este valor menor que $0,05$, lo que permite rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alternativa (H_a). Por ende, se concluye que los juegos cooperativos influyen en la mejora de la psicomotricidad en las niñas y niños del primer grado.

Asimismo, el presente estudio está estructurado en cuatro capítulos:

Capítulo I. Se desarrolla el planteamiento del problema, la formulación del problema, los objetivos, la justificación y las limitaciones del estudio.

Capítulo II. Comprende el marco teórico de la investigación, que está integrado por los antecedentes relacionados al trabajo de investigación en los niveles internacional nacional regional y local, también encontramos las bases teóricas integradas por todos los elementos teórico – conceptuales que sustentan la investigación, la definición de términos básicos, que tiene las palabras directamente relacionadas al estudio, además de encontrar la formulación de la hipótesis y la operacionalización de las variables.

Capítulo III. Comprende la metodología de la investigación, se presenta el tipo de estudio, diseño utilizado, identificando la población y muestra, haciendo un análisis de los instrumentos de recolección de datos y el tratamiento estadístico que se realizó.

Capítulo IV. Se realiza la presentación de resultados y discusión que contiene resultados a nivel descriptivo e inferencial.

Finalmente, se muestran las conclusiones, recomendaciones y referencias. Del mismo modo, en las páginas complementarias, se presenta el anexo, que evidencia la ejecución de la investigación.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Descripción de Problema

El problema de la psicomotricidad en los estudiantes a nivel mundial en el siglo XXI se ha vuelto una preocupación creciente. Con el aumento del uso de dispositivos electrónicos y el sedentarismo asociado, muchos niños y jóvenes están experimentando dificultades en el desarrollo de habilidades psicomotoras básicas. Esto incluye problemas en la coordinación motora fina y gruesa, la lateralidad, el equilibrio y la percepción espacio-temporal. Estas dificultades afectan no solo su desempeño académico, sino también su bienestar emocional y social (Pereyra, 2020).

En Ecuador, han resaltado la preocupación por el deterioro de las habilidades psicomotoras en los estudiantes de primaria debido al aumento del sedentarismo y la disminución de la actividad física en la niñez. Este fenómeno se ha observado en países de todo el mundo, lo que sugiere un problema global que afecta el desarrollo motor de los niños (Cairney & Short, 2022).

En el Perú, según el Ministerio de Salud (MINSa, 2022), durante la pandemia, el 70% de los estudiantes no lograron desarrollar adecuadamente su psicomotricidad. Esto generó ciertas dificultades significativas, especialmente entre los niños, en la coordinación y la integración de sus aspectos psicológicos y motores muy esenciales, los cuales incluyen como su coordinación motora fina y gruesa, la lateralidad, el equilibrio, la percepción del espacio y tiempo.

De acuerdo al estudio que se realizó en el departamento de Ancash, donde se identificó que el problema más frecuente es la deficiente estructuración de las capacidades motoras y de su interacción social entre los niños, Los resultados informaron

que el 65% de los estudiantes enfrentan dificultades de la percepción espacial, lateralidad, el equilibrio y la falta de control de emociones, lo que impacta negativamente en su desarrollo psicomotor (Rodríguez, 2018).

Asimismo, en Ayacucho, el 80% de los estudiantes de zonas rurales presentan problemas asociados a la psicomotricidad, estos tienen origen debido a la falta de la estimulación adecuada durante la primera infancia, los cuales presentan dificultades durante la realización de las actividades psicomotrices (Bernal, 2021).

De igual manera, en la provincia de Huanta, se observa las dificultades en la psicomotricidad donde impactan directamente en la autoestima y la confianza en sí mismos de los estudiantes. El enfrentamiento constante a desafíos para realizar tareas motoras básicas los lleva a experimentar sentimientos de ansiedad, frustración, percepción negativa de sus habilidades. Además, presentan dificultades que influyen en su capacidad para participar de una manera afectiva, segura en sus actividades deportivas y recreativas (Sánchez, 2022).

De acuerdo con estudios realizados en varios países sobre el problema de la psicomotricidad en los niños y niñas de educación primaria, se confirma que el problema no es exclusivo de una región local o regional, sino que se presenta a nivel mundial. Por lo tanto, la Institución Educativa González Vigil no está ajena a esta situación. Se ha observado que los estudiantes de primer grado presentan dificultades en el desarrollo de la psicomotricidad, incluyendo problemas en el equilibrio, la coordinación motora fina y gruesa, la lateralidad, la percepción espacio-temporal y la integración sensorial. Estas dificultades afectan dentro de su rendimiento en actividades físicas, sociales y académicas, manifestándose en movimientos imprecisos, dificultades para mantener el equilibrio, problemas en la organización espacial y temporal, así como en la interpretación y respuesta a estímulos sensoriales.

Considerando la problemática identificada, se propone como solución la implementación de juegos cooperativos para el desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas del primer grado. Estos juegos nos ofrecen beneficios que tienen un impacto positivo en el desarrollo integral. Al promover la interacción social, la colaboración, la comunicación dentro del trabajo en equipo, los juegos cooperativos contribuyen al desarrollo emocional, cognitivo de los niños y niñas, además, al requerir movimientos

coordinados y precisos, ayudan a mejorar como la coordinación motora fina y gruesa, el equilibrio, la percepción espacio-temporal, la lateralidad.

Otra ventaja significativa es que, al participar en estos juegos cooperativos, los niños y niñas aprenden la importancia de respetar sus turnos, seguir reglas así mismo resolver conflictos de manera constructiva. Estas habilidades son esenciales para su desarrollo socioemocional y les permiten interactuar de manera más efectiva y positiva con su entorno.

1.2 Formulación del Problema

1.2.1 Problema General

- ¿En qué medida los juegos cooperativos influyen en la mejora de la psicomotricidad en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa “González Vigil” Huanta, 2023?

1.2.2 Problemas Específicos

- ¿En qué medida los juegos cooperativos influyen en la mejora del nivel motriz en las niñas y niños del primer grado de la institución educativa “González Vigil” Huanta, 2023?
- ¿En qué medida los juegos cooperativos influyen en la mejora del nivel cognitiva en las niñas y niños del primer grado de la Institución Educativa “González Vigil” Huanta, 2023?
- ¿En qué medida los juegos cooperativos influyen en la mejora del nivel afectiva en las niñas y niños del primer grado de la Institución Educativa “González Vigil” Huanta, 2023?

1.3 Justificación de la Investigación

La implementación de juegos cooperativos en el ámbito educativo, especialmente en estudiantes de primer grado, presenta una relevancia significativa en la mejora de la psicomotricidad. Estos juegos fomentan la interacción social, la comunicación, la colaboración y el trabajo en equipo, aspectos fundamentales para el desarrollo integral de los niños. A través de movimientos coordinados y precisos, los juegos cooperativos ayudan a mejorar la coordinación motora fina y gruesa, el equilibrio, la lateralidad y la percepción espacio-temporal en los estudiantes. Además, al jugar cooperativamente, los niños y niñas experimentan la importancia de respetar sus turnos, resolver conflictos de

manera constructiva, seguir las reglas, desarrollar habilidades esenciales para su desarrollo socioemocional y académica. Por lo tanto, la inclusión de juegos cooperativos en el currículo escolar se justifica como una estrategia efectiva para potenciar la psicomotricidad y el desarrollo integral de los estudiantes de primer grado.

Además, este estudio presenta las siguientes justificaciones:

1.3.1 Justificación Teórica

Radica en la oportunidad de ampliar y profundizar en las teorías de la investigación, así como de destacar la importancia de los juegos cooperativos y su papel en la recuperación. Esto implica a conocer nuevas teorías así mismo establecer relaciones con nuestra investigación para obtener resultados que puedan aplicarse y resolver problemas en los estudiantes. A través de un sólido sustento teórico, podremos vincular el rendimiento académico de los estudiantes, se brindará información clave a los docentes para formar a los estudiantes en las diversas áreas y lograr resultados que favorezcan su desarrollo,

1.3.2 Justificación Práctica

La ejecución de esta investigación tendrá un impacto significativo en la interacción y la motivación relacionadas con los resultados encontrados en el ámbito educativo. Por consiguiente, se desarrollará un instrumento donde se aplicará a los estudiantes, lo cual nos ayudara a abordar los problemas que afectan en la mejora de su psicomotricidad dentro de la institución, esta investigación generara cambios muy importantes en los estudiantes, generando impacto en áreas como el cognitivo, afectivo asimismo facilitara la adquisición de habilidades y experiencias relevantes.

1.3.3 Justificación Metodológica

Los métodos utilizados en esta investigación se convertirán en un modelo para futuros estudios sobre la expresión oral, permitiendo una evaluación más precisa y comparativa. En consecuencia, la guía de observación como instrumento podrá ser generalizada para evaluar y obtener resultados. Además, estos métodos serán útiles para la creación de nuevos instrumentos de investigación en este campo.

1.3.4 Justificación Social

Esta investigación dará un impacto positivo y significativo a la sociedad ya que ayudará a mejorar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes, y facilitará para el desenvolviendo en su vida diaria y trabajos. Por ende, los beneficiarios directos serán los estudiantes, los docentes, padres familia, instituciones educativas y la

comunidad. además, aportara al avance científico lo que lleva a innovaciones que benefician a la sociedad.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

- Determinar la influencia de los juegos cooperativos en la mejora de la psicomotricidad en las niñas y niños del primer grado de la Institución Educativa “Gonzales Vigil” Huanta, 2023

1.4.2 Objetivos Específicos

- Determinar la influencia de los juegos cooperativos en la mejora del nivel motriz en las niñas y niños del primer grado de la Institución Educativa “Gonzales Vigil” Huanta, 2023.
- Determinar la influencia de los juegos cooperativos en la mejora del nivel cognitiva en las niñas y niños del primer grado de la Institución Educativa “Gonzales Vigil” Huanta, 2023.
- Determinar la influencia de los juegos cooperativos en la mejora del nivel afectiva en las niñas y niños del primer grado de la Institución Educativa “Gonzales Vigil” Huanta, 2023.

1.5 Limitaciones de la Investigación

En este trabajo de investigación, es importante reconocer las limitaciones y dificultades que hemos enfrentado. Estas incluyen el acceso limitado a internet, dificultades en la metodología de investigación relacionada con el tema, limitaciones en las fuentes bibliográficas y restricciones económicas. Todos estos factores son cruciales para el desarrollo efectivo del trabajo de investigación, especialmente considerando que los estudiantes tienen otras responsabilidades como trabajos y estudios simultáneos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Antecedentes del problema

2.1.1 *Internacional*

Según Paredes (2018) en su tesis titulada “El juego cooperativo y su influencia en el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes de 6 años de edad de la Institución Educativa Particular de la ciudad de Riobamba, Ecuador, 2017”. Tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos en el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes, se realizó una investigación con un enfoque cuantitativa de nivel experimental con un diseño pre experimental, con una población de 134, y una muestra de 23 estudiantes, en la recolección de datos se empleó la técnica de observación directa, cuyo instrumento fue una guía de observación. El autor arribo a las siguientes conclusiones: 1) Los juegos cooperativos influyeron de una manera significativa en el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes, demostrando en un nivel alto el 100% (23) de estudiantes, esto quiere decir que desarrollaron las habilidades motoras y coordinación de movimientos. 2) Los juegos cooperativos influyeron de una manera significativa en el desarrollo de la habilidad perceptivo motoras, en donde lograron la percepción visual y táctil con gran éxito.

Barrera y Gil (2016) en su tesis titulada “Contribución de los juegos cooperativos a la mejora psicomotriz en niños de educación infantil, desarrollado en provincia de Albacete- España”, tuvo como objetivo determinar en qué medida una propuesta didáctica basada en los juegos motores cooperativos mejoraba la psicomotricidad en los niños de educación infantil, trabajo bajo un diseño de investigación cuasi experimental, los instrumentos que empleo fue una ficha de observación psicomotora, un test de perfil psicomotor y una escala de habilidades sociales, la población del estudio estuvo

constituida por 37 niños distribuidos en dos grupos no equivalentes asignados aleatoriamente como un grupo experimental. Los autores llegaron a las siguientes conclusiones: 1) Los resultados evidenciaron en el grupo experimental mejoró significativamente sus habilidades sociales su dominio psicomotor en la ejecución motriz control de la postura esquema e imagen corporal. 2) los juegos cooperativos como estrategia pedagógica son eficaces para mejorar la psicomotricidad de los niños.

Cuesta y Prieto (2016) en su tesis titulada “ La contribución de los juegos cooperativos a la mejora psicomotriz en infantes de educación básica regular del nivel inicial”, tuvo como objetivo determinar como la contribución de los juegos cooperativos se relacionan con la mejora psicomotriz en infantes de educación básica regular del nivel inicial, con la premisa en la investigación se decide utilizar un enfoque de tipo cuantitativo optando por una ejecución de diseño pre experimental utilizando al promediar 26 estudiantes como muestra de la investigación, los instrumentos a utilizar fueron validados correctamente. Los autores llegaron a las siguientes conclusiones: 1) Se determinó que los juegos cooperativos mejoran positivamente y significativamente en las relaciones afectivas y emocionales en los estudiantes. 2) Se determinó que los juegos cooperativos favorecen de manera positiva a la mejora de los movimientos de la psicomotricidad finos y gruesos de los estudiantes, generando nuevos conocimientos a partir de la experiencia de los estudiantes. 3) Los juegos cooperativos mejoran notablemente la postura, coordinación de movimientos y rendimiento físico en los estudiantes.

2.1.2 Nacional

Según Arango (2019) en su tesis titulada “Uso de juegos recreativos para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa N° 170/Mx-P “Aguada de Palo” de Ica, 2018”. Tuvo como objetivo determinar el uso de los Uso de juegos recreativos para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes de primer grado, la investigación se desarrolló con un enfoque cuantitativo de nivel experimental y con un diseño pre experimental de una prueba de pre y pos test, la población estuvo establecida por 300 estudiantes del primero al sexto grado de primaria, se trabajó con una muestra de 25 niñas y niños del primer grado. El autor arribó las siguientes conclusiones: 1) Se ha logrado determinar en qué medida el uso de los juegos recreativos mejora el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes del primer grado, como resultado se evidencio el 94% (23) estudiantes se encontraron en el

logro destacado, esto quiere decir que las estudiantes han mejorado su desarrollo de la psicomotricidad, sus habilidades motoras, el esquema corporal y la expresión corporal. 2) Se ha logrado determinar en qué medida el uso de los juegos recreativos mejora el desarrollo de las habilidades motoras en los estudiantes del primer grado de primaria, teniendo a 96% (24) estudiantes que lograron un desempeño alto, esto quiere decir que las estudiantes han mejorado sus habilidades motoras. 3) Se ha logrado determinar en qué medida el uso de los juegos recreativos mejoran el esquema corporal, en la prueba de salida se ubicaron en logro destacado 75% (20) estudiantes, esto quiere decir que las estudiantes han mejorado su esquema corporal.

Acuña (2018) en su tesis titulada “Juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 535, Bambamarca”. Tuvo como objetivo demostrar si el desarrollo de juegos tradicionales mejora la psicomotricidad de los niños”, por la naturaleza del estudio se trabajó una investigación de tipo experimental, con un enfoque cuantitativo, con un diseño pre experimental con pre y pos test con un solo grupo, la muestra estuvo conformada por 19 estudiantes de 5 años, y como técnica uso la observación directa y como instrumento aplico una ficha de observación. El autor llego a las siguientes conclusiones: 1) Los juegos tradicionales mejora la psicomotricidad de los niños, evidenciando el desarrollo motor y cognitivo de los estudiantes. 2) Los juegos tradicionales mejora el nivel motor de niños, logrando desarrollar las habilidades motoras tanto gruesas y finas implicando los movimientos corporales, la coordinación, el equilibrio y la motricidad global. 3) Los Juegos tradicionales mejora el nivel cognitivo de los niños, logrando desarrollar aspectos cognitivos relacionados con la planificación de los movimientos, la toma de decisiones y la resolución de problemas, para lograr se trabajó juntamente con la mente y el cuerpo.

Rodríguez (2018) en su tesis titulada “Juegos cooperativos en la psicomotricidad y competencia de interacción social de los niños de educación inicial”. La presente investigación se desarrolló con el objetivo de demostrar que la aplicación de los juegos cooperativos como estrategia educativa mejoraba significativamente el desarrollo psicomotor y competencia de interacción social en niños de educación inicial. Se desarrolló una investigación aplicada y explicativa, bajo un enfoque cuantitativo y diseño pre experimental. La población de estudio estuvo constituida por 25 niños, para la recolección de la información se empleó la técnica evaluativa y como instrumentos evaluaciones psicométricas. El Autor arribo a la siguiente conclusión: 1) Que los juegos

cooperativos influían significativamente en la psicomotricidad y competencia de 7 interacción social que presentaban los niños de nivel inicial del distrito ($\text{sig.} = ,000$ y $,002 < \alpha = ,005$).

2.1.3 Local

Quispe (2020) en su tesis titulada “Los juegos cooperativos en el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa “San Antonio” de Humanguilla, Huanta 2019. Tuvo como objetivo principal comprobar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la psicomotricidad”, la investigación de un enfoque cuantitativo de nivel experimental con una muestra de 28 estudiantes, los datos se recolectaron mediante una guía de observación. El autor arribo a las siguientes conclusiones: 1) Se logró comprobar que los juegos cooperativos influyen en el desarrollo de la psicomotricidad en las dimensiones; cognitiva y afectiva en los estudiantes. 2) En la dimensión cognitiva de la psicomotricidad, los estudiantes desarrollan habilidades como la percepción espacial para comprender su entorno, la planificación motora para coordinar movimientos, la memoria motora para recordar secuencias, la resolución de problemas al enfrentar desafíos motores, y la atención y concentración. 3) En la dimensión afectiva de la psicomotricidad, los estudiantes desarrollan aspectos emocionales y afectivos que influyen en su capacidad para relacionarse con el entorno físico y social.

Huamán (2022) en su tesis titulada “Aplicación de los juegos ancestrales para mejorar la motricidad gruesa de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa “Luis Cavero Bendezú”, Huanta 2021”. Tuvo como objetivo principal comprobar la influencia de la aplicación de los juegos ancestrales para mejorar la motricidad gruesa de los niños y niñas del tercer grado de primaria. Para ello utilizo el tipo de investigación experimental con un diseño pre experimental, realizado con un solo grupo experimental, en una muestra de 24 estudiantes del tercer grado de primaria de dicha institución, la técnica que empleo fue la observación, y como instrumento utilizado fue una guía de observación La autora arribo a las siguientes conclusiones: 1) La aplicación de los juegos ancestrales influye significativa en la mejora de la motricidad gruesa en los estudiantes desarrollando las dimensiones de lateralidad y la mejora del equilibrio. 2) La aplicación de los juegos ancestrales influye de manera significativa en la mejora de la lateralidad de los estudiantes, logrando mejorar la coordinación mano-ojo y la lateralidad manual. 3) La aplicación de los juegos ancestrales influye de manera

significativa en la mejora del equilibrio, mejorando su coordinación motora y aprenden a controlar sus movimientos de manera más precisa, asimismo desarrollan un mejor control postural

2.2 Bases Teóricas

2.2.1 Juegos Cooperativos

Según Ludents (2019), “el juego es una acción u ocupación, que se desarrolla dentro de los límites temporales y espaciales determinados según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas” (p. 14).

El juego se define como una actividad muy libre y natural que tiene una utilidad en los niños. Según Gómez (2018) define el juego:

Como una actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño las connotaciones de placentera, libre y espontánea del juego son fundamentales y por tal razón debemos garantizarlas con nuestro acompañamiento inteligente. (p. 2)

Asimismo, Piaget (1946) manifiesta que el juego es una actividad fundamental en el desarrollo cognitivo y social de los niños. Es una actividad voluntaria que se realiza dentro de un marco de reglas establecidas por los propios niños o el entorno. Piaget distingue diferentes etapas del juego en función de la edad y el desarrollo cognitivo de los niños, desde el juego sensorio motor en los primeros meses de vida hasta el juego simbólico y de reglas en etapas más avanzadas.

Para Piaget, el juego no solo es una actividad placentera, sino también un medio fundamental para la exploración, el aprendizaje y la construcción del conocimiento en la infancia.

Los juegos cooperativos son los juegos donde los niños no compiten entre sí sino compiten y trabajan en grupos con un solo objetivo. “Son actividades participativas que facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento con la naturaleza se trata de jugar para superar los desafíos y los obstáculos y no para superar a los otros” (Mero, 2015, p. 2).

Estos juegos involucran la interacción social, la comunicación, la coordinación y el trabajo en equipo, aspectos fundamentales para el crecimiento emocional, social y físico de los niños. Al jugar cooperativamente, los niños experimentan movimientos

coordinados y precisos, mejorando así la coordinación motora fina y gruesa, el equilibrio, la lateralidad y la percepción espacio-temporal (Ramírez, 2018). Además, aprenden a respetar turnos, seguir reglas, resolver conflictos de manera constructiva y desarrollar habilidades socioemocionales clave, como la empatía, la paciencia y la colaboración.

El juego cooperativo está basado en la naturaleza la sociedad y lo cultural de los estudiantes. Chaviery (2017) manifiesta que:

Los juegos cooperativos son aquellos cuyo modelo encierra cambios de las formas lúdicas con la intención de reeducar a la sociedad con otros juegos que por su naturaleza favorezcan sus objetivos que son naturaleza socio-cultural y profundamente pedagógica (p.18).

Dimensiones del Juego Cooperativo

Dimensión Cumplimiento de Normas. Según Calzelt (2014), “las reglas en los juegos de cooperación permiten mantener el espíritu del juego, el cual busca alcanzar la recreación de los seres humanos dentro del marco de respeto por los demás” (p. 14).

Por consiguiente, los juegos cooperativos evitan cometer errores y romper ciertas normas antes de lo esperado, lo cual podría interferir con el desarrollo adecuado de actividades u objetivos establecidos. En los juegos cooperativos, el enfoque está en alcanzar la recreación y la distracción de manera respetuosa y armónica, fomentando la interacción social positiva y la colaboración entre los participantes.

Dimensión la Cooperación. Torres (2019) define que la cooperación es “la valoración es el desarrollo de las destrezas para la revolución de actividades y dificultades de una forma grupal mediante las interrelaciones recíprocas y controladas tratando de llegar a la obtención de un fin común” (p. 32).

Por otro lado, Según Paredes (2021) menciona que, en la dimensión de la cooperación, los miembros de un grupo tienen como objetivo colaborar en todas las actividades para desarrollar sus capacidades individuales y relacionarse en diversas tareas. Esto les permite superar las dificultades que puedan surgir al trabajar hacia un objetivo o propósito específico, evitando así problemas o debilidades dentro del grupo. Además, promueve el liderazgo y una buena organización, lo que contribuye a un trabajo eficiente y armonioso en equipo.

Importancia de los Juegos Cooperativos. Son de gran importancia especialmente en los niños porque es un motor en su desarrollo psicomotriz y su fortalecimiento, donde los niños pueden explorar y ampliar sus capacidades de movimientos como también la mejora en el proceso de enseñanza y aprendizaje, como también promueve a los estudiantes la confianza mutua el aprecio y el contacto con su entorno, promueve la comunicación y su comportamiento.

Se considera los juegos cooperativos como una propuesta lúdica en el ámbito educativo se considera como una de “las habilidades necesarias para poder resolver problemas, la empatía o la sensibilidad para conocer al otro, las capacidades necesarias para poder expresar sus sentimientos y emociones” (Pérez, 2018, p. 16).

Además, los juegos cooperativos nos ofrecen una ventaja significativa al enseñar y mejorar las destrezas y habilidades de cada uno del miembro del grupo, al mismo tiempo fomentan la resolución de problemas, la empatía, la solidaridad y el respeto en actividades grupales, nos ayudan también a gestionar la frustración, el tiempo, las emociones de manera adecuada, que nos permiten comprender tanto los logros, las dificultades propias y del equipo. Estos juegos son esenciales para que los niños y niñas aprendan a expresar sus sentimientos, desarrollar una buena autoestima, superar sus miedos, así como para descubrir y potenciar todas sus capacidades individuales.

Características de los Juegos Cooperativos. Los juegos cooperativos demandan colaboración entre los integrantes del grupo hacia un objetivo común, planteando una actividad conjunta en la que cada miembro desempeña un papel crucial y requiere la coordinación de tareas. Estos juegos no discriminan ni establecen roles de buenos o malos, ganadores o perdedores, sino que valoran la actuación y promueven la igualdad entre todos los participantes. Además, no excluyen a nadie, ya que todos los integrantes, independientemente de sus habilidades, tienen algo que aportar y participar durante el juego, y no eliminan a quien comete errores, ofreciendo así un entorno inclusivo y de aprendizaje continuo (Ruiz, 2016).

Los juegos cooperativos bien a diferenciarse de otras y las siguientes características no las dicen por ejemplo no se llega a cometer la eliminación de un integrante o del grupo, tampoco la exclusión de alguno de ellos, es muy cooperativo llega a tener la atención de todos los participantes, no se diferencia del bien o el mal ya que

una buena conversación un dialogo, y esfuerzo se logra un determinado objetivo llegando a desarrollar capacidades y obtener buenos resultados.

2.2.2 Psicomotricidad

Según Ramírez (2021), la psicomotricidad es la integración de procesos psicológicos y motores que permiten la coordinación entre mente y cuerpo para realizar actividades físicas y cognitivas de manera eficiente y armoniosa.

Asimismo, los autores Mendiara y Gil (2016) menciona que:

La psicomotricidad es una disciplina que se fundamenta en una visión integral del ser humano, abordando la interacción entre el conocimiento, las emociones, el cuerpo y el movimiento, y su relevancia en el desarrollo personal, incluyendo la capacidad de expresarse y relacionarse en entornos sociales (p. 36).

Además, es un enfoque de la intervención educativa y el desarrollo de los niños se centra en las acciones motrices y creativas que parten de su propio cuerpo. Esta perspectiva se relaciona estrechamente con sus conocimientos, emociones y la percepción de su corporalidad en el entorno que los rodea.

Dimensiones de la Psicomotricidad

Dimensión Motor. Es donde los niños y niñas conocen su cuerpo y sus propias posibilidades de como dominar sus propios movimientos, realizar la lateralidad, y conocer su esquema corporal también los estudiantes desarrollan su agilidad su coordinación y la tonicidad.

La psicomotricidad a nivel motor nos permite y desarrolla el esquema corporal de los niños.

Asimismo, facilita la adquisición del esquema corporal, permite que el niño tome conciencia de su propio cuerpo, favorece el control del cuerpo a través de la psicomotricidad el niño aprende a dominar y adaptar su movimiento corporal, ayuda a afirmar su lateralidad control de postura equilibrio y coordinación (Colado, 2017).

En este nivel los niños conocen su propio esquema corporal y esto hace que el niño realice movimientos propios de su cuerpo y aprende a dominar y adapta sus movimientos realizando las diferentes actividades en diferente espacio y tiempo.

Dimensión Cognitiva. En el nivel cognitivo es donde los niños mejoran la audición, visión y la memoria concentración y creatividad, además:

Estimula la percepción y discriminación de las cualidades del objeto, así como la exploración y los usos que se les puede dar también nos crea hábitos y facilitan el aprendizaje, mejora de la memoria, la atención y la creatividad de los niños así mismo se les introduce nociones espaciales como arriba-abajo a un lado-al otro así mismo adelante-atrás a partir de su propio cuerpo (Colado, 2012, p.18).

Dimensión Afectiva. Esta dimensión permite a los niños conocer el medio que les rodea y adquirir habilidades necesarias para relacionarse con él, aprender superar dificultades y sus miedos, adquiere un auto concepto de sí mismo se relaciona con los demás se socializa y facilita su comunicación (Colado, 2012).

En este nivel no solo el niño conoce su cuerpo también se relaciona con su medio donde le rodea y de ello aprende a relacionarse con los demás o a socializar va superando miedos y aprende su propio concepto es más relaciona superando sus dificultades y miedos y tiene una facilidad de comunicación.

Teorías de Psicomotricidad. Piaget (1950) desarrolló una teoría fundamental sobre la psicomotricidad, destacando la importancia de la actividad motora en el desarrollo intelectual de los niños desde temprana edad. Por su parte, Lapierre (1960) concibió la psicomotricidad como un método disciplinario que busca la maduración psicológica de los niños a través de su actividad motriz.

Por último, Wallon (1930) sostuvo que la psicomotricidad es la intersección entre lo psíquico y lo motriz, subrayando que el niño se construye a sí mismo a partir de sus movimientos.

Importancia de la Psicomotricidad. La psicomotricidad juega un papel muy importante porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual de los niños a nivel afectivo, social favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individualidades necesitadas por los niños y le permite conocer su cuerpo y dominar sus movimientos desarrollar su lateralidad (Colado, 2012).

Principio de la Psicomotricidad. La psicomotricidad presenta los siguientes principios. Martínez (2016) menciona que:

La investigación psicomotriz implica un análisis profundo y reflexivo del comportamiento corporal de los niños, utilizando actitudes y observaciones detalladas como herramientas fundamentales. Además, se centra en la relevancia de la comunicación efectiva y el respeto mutuo para potenciar las relaciones

interpersonales en el ámbito psicomotriz. La aplicación de técnicas psicomotrices desempeña un papel crucial en el desarrollo y mejora del trabajo en esta área, facilitando la integración armoniosa entre los aspectos físicos y emocionales en los niños. (p. 33)

Objetivos de la Psicomotricidad. Los objetivos de la psicomotricidad son para las mejoras de la salud de la persona. Martínez (2015) señala que:

Los objetivos de la psicomotricidad permiten a los niños poder experimentar su cuerpo por medio de los movimientos el niño descubre sus habilidades físicas artísticas por medio de los objetivos de la psicomotricidad y el cuerpo necesita movimientos físicos para mejorar la salud de la persona. (p. 16)

El objetivo de la psicomotricidad es que los niños tengan una buena salud y experimentar a través de su cuerpo y con ellas realizar movimientos y así descubrir sus habilidades físicas y este objetivo de la psicomotricidad tiene un fin que son los movimientos físicos en mejora de la salud.

Los principales objetivos de la psicomotricidad es que el niño aprenda todos sus movimientos coordinados de una manera rápida y su conocimiento de todo su esquema corporal como también relacionarse con su propio entorno, nos dice que la psicomotricidad es descubrir todas sus habilidades físicas con un fin y su principal objetivo es su mejora de sus movimientos coordinados

2.3 Definición de Términos Básicos

Cooperación. Es la acción conjunta y coordinada entre las personas de cara a la consecución de un fin común, es en sí mismo un valor susceptible de ser aprendido (Omeñaca, 1999).

Ayuda recíproca. Es la ayuda desinteresada libre de deudas para solucionar problemas de forma participativa organizada y en equipo.

Comunicación cooperativa. Es el intercambio de información entre el emisor y el receptor de manera fluida, clara permitiendo así relacionarse entre los miembros de cada equipo de trabajo para lograr un objetivo en común, dicha comunicación debe ser dinámica y una herramienta para expresar ideas basadas en dar soluciones (Ordoñez, 2017).

2.4 Hipótesis de la Investigación

2.4.1 *Hipótesis General*

- Los Juegos cooperativos influyen en la mejora de la psicomotricidad en las niñas y niños del primer grado de la Institución Educativa “González Vigil” Huanta, 2023.

2.4.2 *Hipótesis específicas*

- Los juegos cooperativos influyen en la mejora del nivel motriz en las niñas y niños del primer grado de la Institución Educativa “González Vigil” Huanta, 2023.
- Los Juegos cooperativos influyen en la mejora del nivel cognitiva en las niñas y niños del primer grado de la Institución Educativa “González Vigil” Huanta, 2023.
- Los Juegos cooperativos influyen en la mejora del nivel afectiva en las niñas y niños del primer grado de la Institución Educativa “González Vigil” Huanta, 2023.

2.5 **Variables de Investigación**

2.5.1 *Variable Independiente*

Los juegos Cooperativos

Definición Conceptual. Los juegos cooperativos son los juegos donde los niños no compiten entre sí sino compiten y trabajan en grupos con un solo objetivo. Además, “son actividades participativas que facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento con la naturaleza se trata de jugar para superar los desafíos y los obstáculos y no para superar a los otros” (Mero, 2015, p. 2).

Definición Operacional. Se diseñó el material experimental que consta de 12 sesiones interactivas sobre los juegos cooperativos.

Dimensiones

- Cumplimiento de normas
- Cooperación

2.5.2 *Variable Independiente*

Psicomotricidad

Definición Conceptual. Según Ramírez (2021), la psicomotricidad es la integración de procesos psicológicos y motores que permiten la coordinación entre mente y cuerpo para realizar actividades físicas y cognitivas de manera eficiente y armoniosa.

La variable independiente consta de 12 sesiones de aprendizaje que se realizó durante 45 minutos con la finalidad de verificar los efectos que produce en los niños los juegos cooperativos.

Definición Operacional. La variable dependiente será comprobada mediante una guía de observación (pre test y post test) en función a ítems que será conformada en porcentajes equivalentes por cada dimensión planteada en la investigación.

Dimensiones

- A nivel motriz
- A nivel cognitivo
- A nivel afectivo

2.6 Operacionalización de Variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable independiente Juegos cooperativos	Los juegos cooperativos son los juegos donde los niños no compiten entre sí, sino compiten y trabajan en grupos con un solo objetivo. “Son actividades participativas que facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento con la naturaleza se trata de jugar para superar los desafíos y los obstáculos y no para superar a los otros” (Mero, 2015, p. 2).	Se diseñó el material experimental que consta de 12 sesiones interactivas sobre los juegos cooperativos.	Cumplimiento de normas Cooperación	Realiza el seguimiento de las reglas del juego Respeto y participa en actividades grupales Inicia conversaciones y mantiene una actitud positiva Comunica sus sentimientos entre sus compañeros Comparte y juega con sus compañeros	Nominal
Variable dependiente Psicomotricidad	La psicomotricidad es la integración de procesos psicológicos y motores que permiten la coordinación entre mente y cuerpo para realizar actividades físicas y cognitivas de manera eficiente y armoniosa (Ramírez, 2021).	Al desarrollar las sesiones de los juegos cooperativos, se recogió los datos mediante una guía de observación que consta de 9 ítems para verificar el desarrollo de la psicomotricidad	A nivel motriz A nivel cognitivo A nivel afectivo	Realiza movimientos de coordinación motora durante el juego cooperativo Realiza acciones de derecha, izquierda, atrás adelante durante el juego Ejecuta movimientos de coordinación motora fina Participa y recuerda la secuencia del juego Maneja el espacio en relación con su cuerpo, los objetos y otros. Reconoce las actividades de nociones temporales Participa y ayuda a sus compañeros en las actividades durante el juego Demuestra seguridad e inicia una conversación y se une a los juegos cooperativos con los demás niños	Ordinal Niveles de desempeño (AD) Logro destacado (A) Logro esperado (B) En proceso (C) En Inicio

Participa y desarrolla habilidades comunicativas

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Enfoque de Estudio

En el proceso de este estudio se empleó el enfoque cuantitativo. Por ende, Hernández Sampieri & Mendoza (2018), manifiestan que el enfoque cuantitativo en la investigación se centra en la recolección y el análisis de datos numéricos con el objetivo de describir fenómenos, identificar patrones, establecer relaciones causales y generalizar resultados. Este enfoque se basa en el uso de métodos de investigación que implican la medición de variables y el análisis estadístico de los datos obtenidos.

3.2 Tipo y Nivel de Investigación

3.2.1 Tipo

Por la naturaleza del estudio la investigación es de tipo aplicada, ya que su intención es solucionar problemas existentes. La investigación aplicada consiste en abordar problemas prácticos y concretos mediante la aplicación de métodos de investigación para obtener soluciones prácticas y utilizables en situaciones del mundo real. A diferencia de la investigación básica que busca ampliar el conocimiento teórico, por ende, tiene un enfoque orientado a la acción, buscando resolver desafíos específicos (Hernández & Mendoza, 2018).

3.2.2 Nivel

El presente trabajo de investigación es de nivel experimental, al respecto podemos fundamentar lo siguiente. “La investigación experimental es un proceso que consiste en someter a un objeto o grupo de individuos, a determinadas condiciones, estímulos o tratamiento (variable independiente), para observar los efectos o reacciones que se producen” (Arias, 2015, p. 32).

3.3 Método de Estudio

En este estudio se empleó los siguientes métodos: (Analítico, inductivo, deductivo, hipotético- deductivo y analítico – sintético).

Desde la posición de Sánchez (2015), los métodos del estudio, son el conjunto de técnicas, procedimientos y estrategias que los investigadores utilizan para recopilar, analizar y comprender la información relevante para su estudio. Estos métodos son fundamentales para garantizar la calidad y la validez de los resultados obtenidos.

3.3.1 El Método Analítico

Este método es una aproximación sistemática que se utiliza para descomponer un problema complejo en partes más simples y manejables. Este método implica el análisis detallado y exhaustivo de los componentes de un fenómeno o problema con el objetivo de comprender su estructura, funcionamiento y relaciones (Coello y Cerezal, 2002).

3.3.2 El Método Inductivo

En la investigación es una aproximación que se emplea para generar teorías, conceptos o generalizaciones a partir de observaciones específicas y casos particulares. Se caracteriza por su enfoque en la recolección de datos concretos y la posterior identificación de patrones, tendencias o regularidades que emergen de estos datos (Coello y Cerezal, 2002).

3.3.3 El método Deductivo

En la investigación es un enfoque lógico que se utiliza para probar la validez de una hipótesis o teoría mediante la aplicación de un razonamiento lógico y la deducción de conclusiones específicas a partir de premisas generales (Coello y Cerezal, 2002).

3.3.4 El Método Hipotético Deductivo

Es un enfoque utilizado en la investigación científica para probar y desarrollar teorías o hipótesis. Este método implica la formulación de una hipótesis inicial sobre la relación entre variables o fenómenos, seguida por la deducción de predicciones específicas que pueden ser sometidas a prueba empírica (Coello y Cerezal, 2002).

3.3.5 El Método Analítico Sintético

Es una técnica de enseñanza que combina dos enfoques complementarios para facilitar el aprendizaje y la comprensión de conceptos o temas complejos. Este método se basa en la idea de que el proceso de aprendizaje se beneficia al descomponer un tema

en partes más simples y luego sintetizar esta información para una comprensión más completa (Coello y Cerezal, 2002).

3.4 Diseños de Investigación

En este estudio se empleó un diseño pre experimental, específicamente un diseño de un solo grupo con pruebas previas y posteriores. Desde la perspectiva de Hernández y Mendoza (2018), el diseño pre experimental es adecuado para un único grupo o aula, eliminando la necesidad de contar con un grupo de control.

Este grupo se considera experimental, y se le administra una prueba previa a la aplicación de la variable experimental. Después de completar esta fase, se realiza la prueba posterior.

El esquema del siguiente diseño es la siguiente:

GE: 0₁ ----X---- 0₂

Donde:

GE : representa al grupo experimental

0₁ : simboliza el pre test

X : representa a la variable experimental

0₂ : simboliza el post test.

3.5 Población y Muestra

3.5.1 Población

Arias (2006) define a la población como un “conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales son y serán extendidas las conclusiones de la investigación esta queda delimitada por el problema y por los objetivos del estudio” (p.81).

La población estuvo compuesta por los estudiantes del III ciclo de la Institución Educativa González Vigil, ubicada en la provincia de Huanta, en el año 2023. La población total es de 148 estudiantes, como se detalla en el siguiente cuadro.

Tabla 1

Población total de estudiantes

Institución Educativa	Grados	Cantidad
------------------------------	---------------	-----------------

"González Vigil"	Primero "A"	33
	Primero "B"	32
	Primero "C"	32
	Primero "D"	30
	Primero "E"	21
Total de estudiantes:		148

Nota. Nómina de matrícula.

3.5.2 Muestra

La muestra se considera un elemento esencial de toda la población a la que representa, y su selección es crucial. Según Arias (2006), la muestra es "un subconjunto representativo y finito extraído de la población accesible" (p. 83).

En este estudio, la muestra consistió en un grupo específico de estudiantes del primer año E, con un total de 21 participantes incluyendo tanto niños como niñas.

Tabla 2

Muestra total de los estudiantes

Institución Educativa	Grado	Sección	Grupo
Gonzales Vigil	Primero	E	Varones: 11 Mujeres: 10
Total de estudiantes:			21

Nota. Nómina de matrícula.

3.6 Técnicas de Muestreo

La técnica de muestreo que utilizamos en esta investigación es no probabilística por conveniencia, dicho de otra manera, el investigador determina la muestra de manera intencional para la experimentación. Como manifiesta Arias (2006) el muestreo "es un proceso al que se le conoce como una probabilidad que tiene cada elemento de integrar la muestra" (p. 83).

3.7 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

3.7.1 Técnicas

En consecuencia, la técnica empleada en el presente trabajo de investigación fue la observación. Según Arias (2006), las técnicas "son las distintas formas o maneras de obtener una información mediante la observación directa, la encuesta oral o escrita el cuestionario, la entrevista, el análisis del contenido entre otros" (p. 36).

Observación. Según Supo (2014) la observación como técnica de investigación proporciona una forma directa y valiosa de obtener información sobre fenómenos

naturales, comportamientos humanos, interacciones sociales y otros aspectos que son objeto de estudio en diversas áreas del conocimiento.

3.7.2 Instrumentos

Los instrumentos son aquellos que miden y determinan datos de donde se obtiene una información. Por otra parte, “los instrumentos son unos recursos o dispositivo o un formato (papel o digital) que se utiliza para obtener, registrar y almacenar una información entre los cuales se puede mencionar los cuestionarios entrevistas y otros” (Arias, 2006, p. 87).

Por ende, el instrumento que se empleó en este trabajo de investigación es la guía de observación.

Guía de Observación. Desde la posición de Quispe (2017), la guía de observación es un instrumento valioso en investigaciones, ya que ayuda a organizar y dirigir el proceso de observación de manera sistemática, facilitando la recolección de datos relevantes y la obtención de información significativa para el estudio.

3.8 Validez y Confiabilidad del Instrumento

La confiabilidad y validez son dos aspectos muy importantes ya que evalúan la calidad de un instrumento de medición en una investigación. La confiabilidad es la consistencia y estabilidad del instrumento, indicando su capacidad para proporcionar resultados coherentes y reproducibles en distintas situaciones o momentos (Pérez, 2017).

3.8.1 Validez

Antes de su implementación, la guía de observación fue revisada por expertos en el campo de estudio para evaluar su pertinencia, claridad y relevancia en relación con los objetivos de la investigación.

La validez se relaciona con la precisión y relevancia del instrumento al medir específicamente aquello que pretende evaluar, asegurando que las mediciones sean exactas y pertinentes al concepto construido en un estudio (Hernández y Mendoza, 2018).

Tabla 3

Resultado de la prueba de validez del contenido

Juicio de expertos	Instrumento	
	Guía de observación de la psicomotricidad	
	Puntaje	%

Experto 1	0,79	79
Experto 2	0,8	80
Experto 3	0,8	80
Promedio de ponderación	0,796	79,6

Nota. Validez por juicio de expertos.

Análisis

La tabla 3, presenta la evaluación de los expertos sobre la aplicabilidad del instrumento. Destacaron su pertinencia y relevancia, así como su precisión en medir la variable del desarrollo de la psicomotricidad. Los resultados muestran una validación con un promedio del 79,6%, indicando que el instrumento es válido y cuenta con las condiciones necesarias para su aplicación. **(Ver anexo 8)**

3.8.2 Confiabilidad

Para evaluar la confiabilidad del instrumento, se llevó a cabo una prueba piloto con la participación de 18 estudiantes. Los datos recopilados durante esta fase fueron posteriormente analizados utilizando el software SPSS. A continuación, se aplicó el estadígrafo Alpha de Cronbach para medir la efectividad del instrumento en términos de fiabilidad.

Tabla 4

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,856	9

Nota. Resultado de la prueba de pilotaje.

Análisis

El resultado obtenido mediante la prueba de fiabilidad evidencia un valor de 0,856. Por lo tanto, se concluye que el instrumento de la psicomotricidad es bueno, según los rangos del alfa de Cronbach. Por ende, el instrumento es confiable para su aplicación. **(Ver anexo 9)**

3.9 Métodos de Procesamiento y Análisis de los Datos

Los datos fueron analizados utilizando el software estadístico IBM SPSS versión 25. En este proceso, los datos fueron organizados y presentados en tablas y figuras estadísticas pertinentes. Para la prueba de hipótesis, se empleó el estadígrafo de Wilcoxon para muestras relacionadas, garantizando así un análisis robusto y preciso de los resultados obtenidos.

3.10 Aspectos Éticos

Según Rodríguez (2018), la ética representa uno de los pilares fundamentales en la búsqueda de la verdad mediante el uso adecuado de los conocimientos adquiridos durante el proceso investigativo. En este sentido, se enfoca en examinar y evaluar los aspectos éticos presentes en los proyectos sometidos a consideración.

Por lo tanto, este trabajo de investigación se llevó a cabo en consonancia con los principios éticos que guían el avance del conocimiento científico.

Además, se adhirió estrictamente a las normativas establecidas por la Escuela Superior Pedagógica Pública José Salvador Caveró Ovalle de Huanta.

Asimismo, en la redacción de este trabajo se respetaron los derechos de autor y se aplicaron correctamente las normas APA en su séptima edición.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Presentación y Descripción de los Resultados

Dentro de este capítulo se presenta los resultados obtenidos antes y después del experimento con el propósito de “Determinar la influencia de los juegos cooperativos en la mejora de la psicomotricidad en las niñas y niños del primer grado de la Institución Educativa “Gonzales Vigil” Huanta, 2023”

Estas pruebas fueron aplicadas a los 21 estudiantes del primer grado de educación primaria, representando el 100% de la muestra.

Teniendo en cuenta la obtención de resultados a continuación se detalla lo obtenido después de aplicar los instrumentos.

4.1.1 A nivel Descriptivo

La información recopilada a través del pre test y pos test fue estructurada utilizando tablas de frecuencias y gráficos estadísticos, con el propósito de analizar y dar interpretación a los resultados

Tabla 5

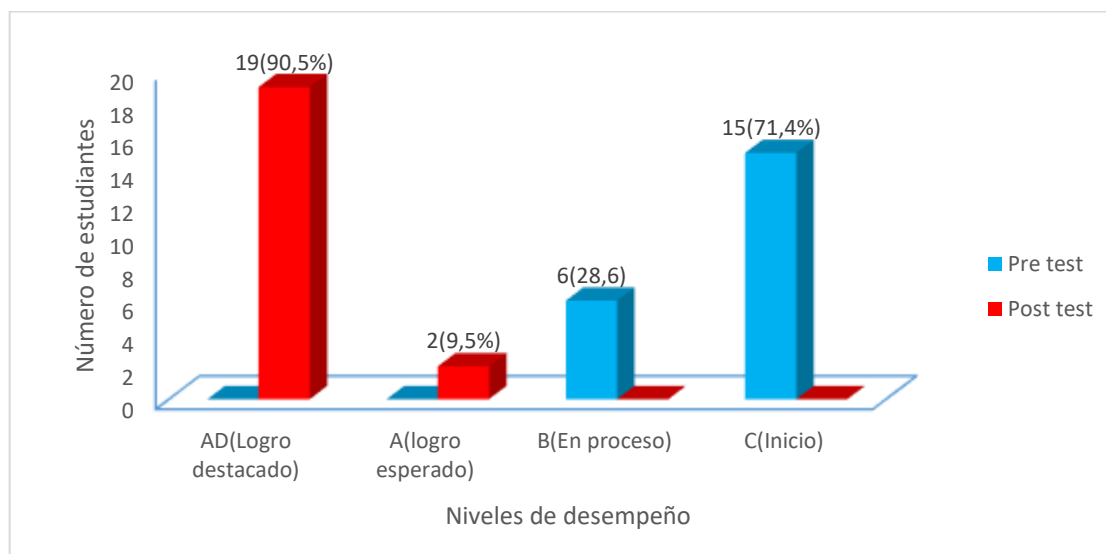
Resultado de contraste del desarrollo de la psicomotricidad entre pre test y post test

NIVELES DE DESEMPEÑO	PRE TEST		POST TEST	
	n _i	h _i %	n _i	h _i %
AD: Logro destacado	0	0	19	90,5
A: Logro esperado	0	0	2	9,5
B: En proceso	6	28,6	0	0
C: En inicio	15	71,4	0	0
Total:	21	100	21	100

Nota. Datos recolectados mediante la guía de observación.

Figura 1

Resultados de contraste de la psicomotricidad en los niñas y niños en el pre y post test



Nota. Datos recolectados mediante la guía de observación.

Análisis

En la tabla 5 se presentan los resultados previos a la implementación de los juegos cooperativos para mejorar la psicomotricidad. Se observa que, de un total de 21 estudiantes, el 71,4% (15) se encontraba en inicio, mientras que el 28,6% (6) estaba en proceso de desarrollo. Tras la aplicación de los juegos cooperativos como estrategia para mejorar la psicomotricidad, se evidenció que el 9,5% (2) de los estudiantes alcanzaron el nivel de logro esperado, mientras que el 90,5% (19) obtuvieron un logro destacado. Estos resultados indican claramente que la aplicación de los juegos cooperativos para mejorar la psicomotricidad contribuye de manera efectiva al desarrollo motor, cognitivo y emocional de los estudiantes de primer grado en la sección 'E'."

Tabla 6

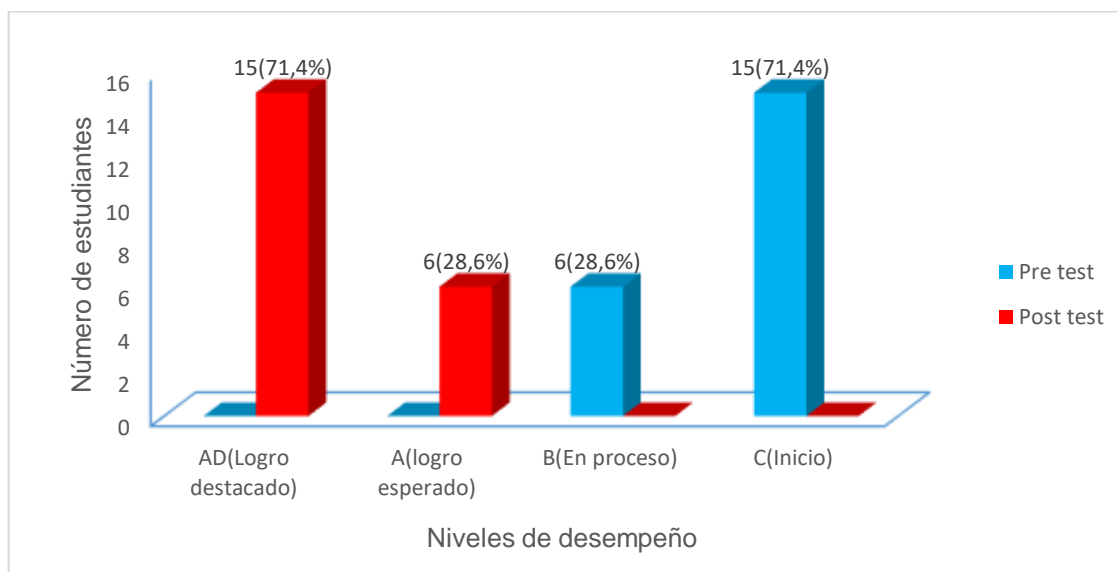
Resultado de contraste del nivel motriz de los estudiantes entre el pre test y pos test

NIVELES DE DESEMPEÑO	PRE TEST		POST TEST	
	n_i	$h_i\%$	n_i	$h_i\%$
AD: Logro destacado	0	0	15	71,4
A: Logro esperado	0	0	6	28,6
B: En proceso	6	28,6	0	0
C: En inicio	15	71,4	0	0
Total:	21	100	21	100

Nota. Datos recolectados mediante la guía de observación.

Figura 2

Resultado de contraste del nivel motriz de los estudiantes entre el pre test y pos test



Nota. Datos recolectados mediante la guía de observación.

Análisis

La tabla 6 presenta los resultados obtenidos antes y después de la implementación de los juegos cooperativos para mejorar el nivel motriz. Lo cual permite observar que, de un total de 21 estudiantes, el 71,4% (15) se encontraba en nivel inicial, mientras que el 28,6% (6) estaba en proceso de desarrollo. Después de la aplicación de los juegos cooperativos como estrategia para mejorar el nivel motriz, se observa que el 28,6% (6) de los estudiantes alcanzaron el nivel de logro esperado.

Estos resultados indican de manera contundente que la utilización de juegos como estrategia para mejorar el nivel motriz contribuye de manera efectiva a que los estudiantes realicen movimientos de coordinación motora, ejecutando acciones que implican movimientos en distintas direcciones.

Asimismo, demuestran habilidades en la coordinación motora fina al realizar movimientos más precisos y detallados, con un destacado 71,4% (15) en la prueba de pos test.

Tabla 7

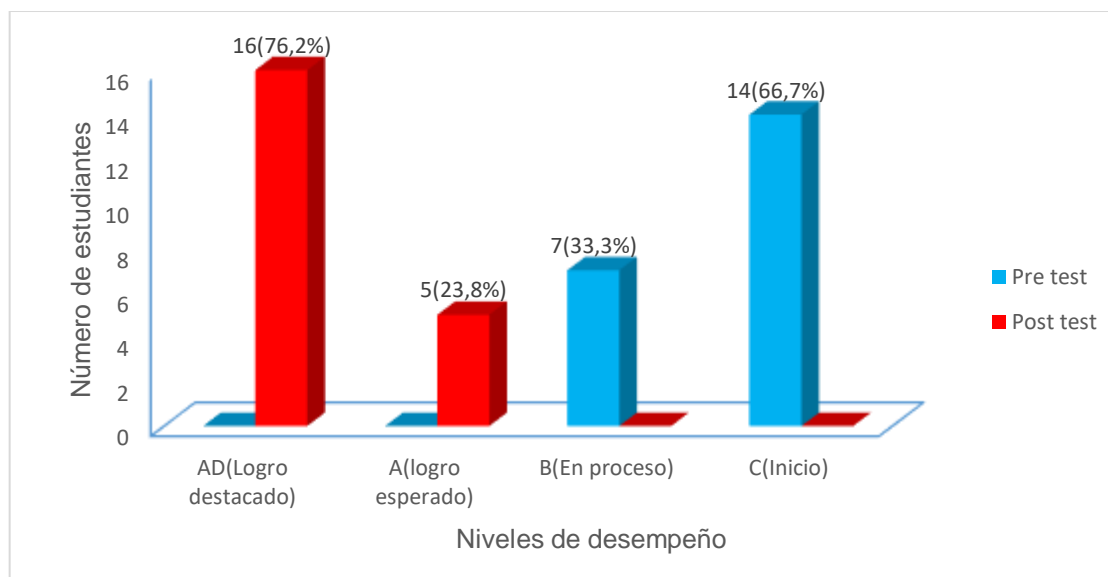
Resultados de contraste del nivel cognitiva de los estudiantes entre el pre test y pos test

NIVELES DE DESEMPEÑO	PRE TEST		POST TEST	
	n_i	$h_i\%$	n_i	$h_i\%$
AD: Logro destacado	0	0	16	76,2
A: Logro esperado	0	0	5	23,8
B: En proceso	7	33,3	0	0
C: En inicio	14	66,7	0	0
Total:	21	100	21	100

Nota. Datos recolectados mediante la guía de observación.

Figura 3

Resultados de contraste del nivel cognitiva de los estudiantes en el pre test y post test



Nota. Datos recolectados mediante la guía de observación.

Análisis

La tabla 7 presenta los resultados obtenidos antes y después de la aplicación de los juegos cooperativos para mejorar el nivel cognitivo. Antes de la intervención, de un total de 21 estudiantes, el 66,7% (14) se encontraban en el nivel inicial, mientras que el 33,3% (7) estaban en proceso de desarrollo. Después de la implementación de los juegos cooperativos como estrategia para mejorar el nivel cognitivo, se observa que el 23,8% (5) de los estudiantes alcanzaron el nivel de logro esperado, mientras que el 76,2% (16) mostraron un rendimiento destacado. Estos resultados indican que la estrategia utilizada fomenta la participación activa de los estudiantes en la secuencia del juego, evidenciando

habilidades para gestionar el espacio en relación con sus cuerpos, objetos y otros elementos, así como la capacidad para reconocer nociones temporales.

Tabla 8

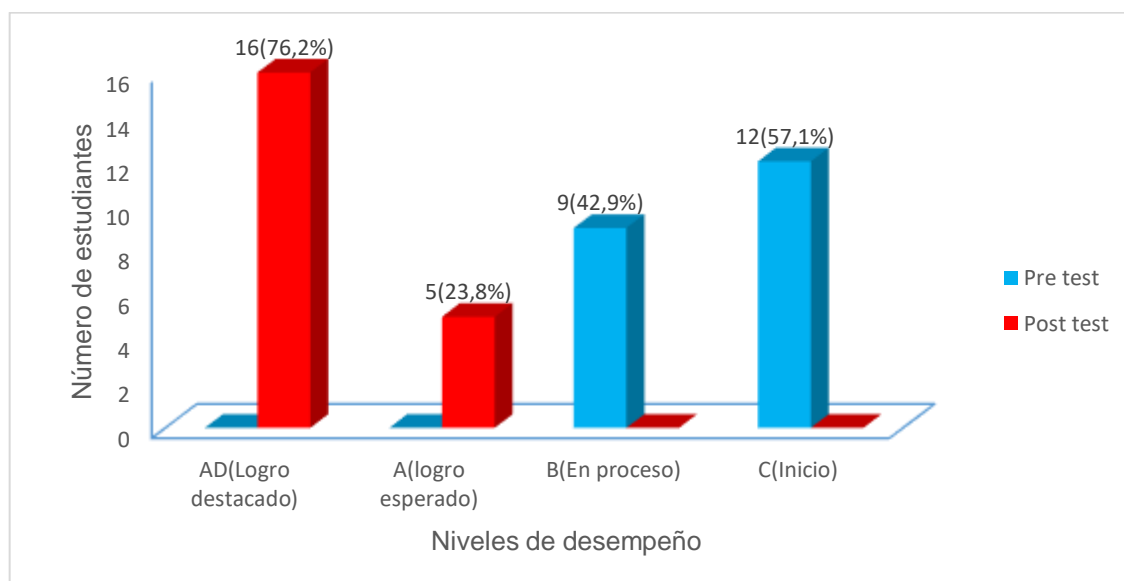
Resultados de contraste del nivel afectiva de los estudiantes entre el pre test y pos test

NIVELES DE DESEMPEÑO	PRE TEST		POST TEST	
	n_i	$h_i\%$	n_i	$h_i\%$
AD: Logro destacado	0	0	16	76,2
A: Logro esperado	0	0	5	23,8
B: En proceso	9	42,9	0	0
C: En inicio	12	57,1	0	0
Total:	21	100	21	100

Nota. Datos recolectados mediante la guía de observación.

Figura 4

Resultados de contraste del nivel afectiva de los estudiantes entre el pre test y post test



Nota. Datos recolectados mediante la guía de observación.

Análisis

La Tabla 8 presenta los resultados obtenidos antes y después de la implementación de los juegos cooperativos para mejorar el nivel afectiva. Lo cual evidencia que, de un total de 21 estudiantes, el 57,1% (12) se ubicaron en nivel de inicio, mientras que el 42,9% (9) estaban en proceso de desarrollo. Después de la aplicación de los juegos cooperativos como estrategia para mejorar el nivel motriz, se observa que el 23,8% (5) de los estudiantes alcanzaron el nivel de logro esperado, y un grupo significativo de 76,2% (16) lograron ubicarse en el nivel de logro destacado. Estos

resultados indican de manera contundente que los juegos cooperativos como estrategia contribuye de manera eficiente en el desarrollo del nivel afectiva, permitiendo la participación activa y colaborativa en las actividades lúdicas, además ayudan a interactúan y entablar conversaciones, así como su integración exitosa en los juegos cooperativos con sus compañeros.

4.1.2 A nivel Inferencial

a. Prueba de Normalidad

La prueba de normalidad permite verificar si los datos observados se ajustan a esta distribución teórica. Existen diversas pruebas de normalidad, pero las más comunes son la prueba de Shapiro-Wilk y la prueba de Kolmogorov-Smirnov.

De acuerdo a Novales (2010), este test se orienta a contrastar la normalidad, particularmente cuando el tamaño de la muestra es inferior a 50 se hace la prueba de Shapiro-Wilk. En el caso de muestras grandes, se aplica la prueba de kolmogorov-Smirnov.

A continuación, se muestra la prueba de normalidad:

Sistema de hipótesis

H₀: Los datos tienen una distribución normal.

H_a: Los datos no tienen una distribución normal.

Decisión

1. Si p-valor es menor o igual que el alfa, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, por lo tanto, si los datos no tienen una distribución normal, empleamos las pruebas no paramétricas.
2. Si p-valor es mayor que el alfa, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna, por ende, si los datos tienen una distribución normal, empleamos las pruebas paramétricas.

Tabla 9*Prueba de normalidad*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
PRE TEST	,570	21	,000
POS TEST	,341	21	,000

Nota. Datos de los resultados de la prueba de pre test y pos test.

Análisis

En la tabla 10 se presentan los resultados de la prueba de Shapiro-Wilk, donde se observa que la significancia calculada es de $p=0,000$ para todas las variables. Esto lleva a aceptar la hipótesis alternativa y rechazar la hipótesis nula, lo que indica que los datos no siguen una distribución normal. Esta conclusión se refuerza debido al tamaño de la muestra, que es menor a 50 estudiantes. Por consiguiente, se encuentra evidencia estadística que respalda la afirmación de que la psicomotricidad no se ajusta a una distribución normal, con un nivel de significancia del 5%. Por esta razón, se opta por utilizar la prueba no paramétrica de rangos con signos de Wilcoxon para muestras relacionadas.

b. Prueba de Hipótesis

Teniendo en cuenta a Quispe (2018), se señala que la prueba de hipótesis involucra la confrontación de dos proposiciones opuestas acerca de una población: la hipótesis nula y la hipótesis alternativa. La hipótesis nula representa la afirmación que está siendo puesta a prueba, mientras que la hipótesis alternativa es la afirmación verdadera respaldada por la evidencia proporcionada por los datos.

b.1. Prueba de Hipótesis General

Sistema de hipótesis

HO: Los Juegos cooperativos no influyen en la mejora de la psicomotricidad en las niñas y niños del primer grado de la Institución Educativa “González Vigil” Huanta, 2023.

HA: Los Juegos cooperativos influyen en la mejora de la psicomotricidad en las niñas y niños del primer grado de la Institución Educativa “González Vigil” Huanta, 2023.

Nivel de significancia

0.05

Estadígrafo

Prueba de Rangos con signos de Wilcoxon para muestras relacionadas

Tabla 10*Prueba de contraste del desarrollo de la psicomotricidad entre el pre test y pos test*

	Desarrollo de la psicomotricidad pre test	Desarrollo de la psicomotricidad pos test
Z		-4,158 ^b
Sig. asintótica (bilateral)		,000

Nota. Datos obtenidos mediante la guía de observación sobre el desarrollo de la psicomotricidad entre el pre test y pos test, aplicado a los estudiantes del primer grado “E” de la Institución Educativa “Gonzales Vigil” de Huanta, 2023.

Análisis

Los resultados obtenidos mediante el estadístico Wilcoxon permiten observar que, al nivel de confianza del 95 % y margen de error de 5 %, la significancia calculada es menor a la asumida ($0,000 < 0,05$); entonces, se rechaza la hipótesis nula y se acepta a la alterna. En consecuencia, se concluye que la aplicación de los juegos cooperativos influye en la mejora de la psicomotricidad en las niñas y niños del primer grado de la Institución Educativa “González Vigil” Huanta, 2023. Es decir, desarrollan las dimensiones; motrices, cognitivas y afectivas.

b.2. Prueba de Primer Hipótesis Especifico**Sistema de hipótesis**

HO: Los juegos cooperativos no influyen en la mejora del nivel motriz en las niñas y niños del primer grado de la Institución Educativa “González Vigil” Huanta, 2023.

HA: Los juegos cooperativos influyen en la mejora del nivel motriz en las niñas y niños del primer grado de la Institución Educativa “González Vigil” Huanta, 2023.

A nivel de significancia

0.05

Estadígrafo

Prueba de Rangos con signos de Wilcoxon para muestras relacionadas

Tabla 11

Prueba de contraste de muestras relacionadas del desarrollo motriz entre el pre test y pos test

	Desarrollo motriz pre testt
	Desarrollo motriz pos testt
Z	-4,110 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

Nota. Datos obtenidos mediante la guía de observación sobre el desarrollo de la motriz entre el pre test y pos test, aplicado a los estudiantes del primer grado “E” de la Institución Educativa “Gonzales Vigil” de Huanta, 2023.

Análisis

Los resultados obtenidos mediante el estadístico Wilcoxon permiten observar que, al nivel de confianza del 95 % y margen de error de 5 %, la significancia calculada es menor a la asumida ($0,000 < 0,05$); entonces, se rechaza la hipótesis nula y se acepta a la alterna. En consecuencia, se concluye que los juegos cooperativos influyen en la mejora del nivel motriz en las niñas y niños del primer grado de la Institución Educativa “González Vigil” Huanta, 2023. Es decir, que, durante el juego cooperativo, el individuo lleva a cabo movimientos de coordinación motora, ejecutando acciones que implican movimientos hacia la derecha, izquierda, adelante y atrás. Además, demuestra destreza en la coordinación motora fina al realizar movimientos más precisos y detallados.

b.3. Prueba de la Segunda Hipótesis Específica

Sistema de hipótesis

HO: Los Juegos cooperativos no influyen en la mejora del nivel cognitiva en las niñas y niños del primer grado de la Institución Educativa “González Vigil” Huanta, 2023.

HA: Los Juegos cooperativos influyen en la mejora del nivel cognitiva en las niñas y niños del primer grado de la Institución Educativa “González Vigil” Huanta, 2023.

Nivel de significancia

0.05

Estadígrafo

Prueba de Rangos con signos de Wilcoxon para muestras relacionadas

Tabla 12

Prueba de contraste del desarrollo cognitivo entre el pre test y pos test

	Desarrollo cognitivo pre testt	Desarrollo cognitivo pos testt
Z		-4,110 ^b
Sig. asintótica (bilateral)		,000

Nota. Datos obtenidos mediante la guía de observación sobre el desarrollo cognitivo entre el pre test y pos test, aplicado a los estudiantes del primer grado “E” de la Institución Educativa “Gonzales Vigil” de Huanta, 2023.

Análisis

Los resultados obtenidos mediante el estadístico Wilcoxon permiten observar que, al nivel de confianza del 95 % y margen de error de 5 %, la significancia calculada es menor a la asumida ($0,000 < 0,05$); entonces, se rechaza la hipótesis nula y se acepta a la alterna. En consecuencia, se concluye que los juegos cooperativos influyen en la mejora del nivel cognitiva en las niñas y niños del primer grado de la Institución Educativa “González Vigil” Huanta, 2023. Es decir, participan de manera activa al recordar la secuencia del juego, demostrando habilidades para manejar el espacio en relación con su cuerpo, los objetos y otros elementos, así como mostrar capacidad para reconocer las nociones temporales.

b.4. Prueba de la Tercera Hipótesis Especifica

Sistema de hipótesis

HO: Los Juegos cooperativos no influyen en la mejora del nivel afectiva en las niñas y niños del primer grado de la Institución Educativa “González Vigil” Huanta, 2023.

HA: Los Juegos cooperativos influyen en la mejora del nivel afectiva en las niñas y niños del primer grado de la Institución Educativa “González Vigil” Huanta, 2023.

Nivel de significancia

0.05

Estadígrafo

Prueba de Rangos con signos de Wilcoxon para muestras relacionadas

Tabla 13

Prueba de contraste del desarrollo afectiva entre el pre test y pos test

	Desarrollo afectiva pre test
	Desarrollo afectiva pos test
Z	-4,132 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

Nota. Datos obtenidos mediante la guía de observación sobre el desarrollo afectiva entre el pre test y pos test, aplicado a los estudiantes del primer grado “E” de la Institución Educativa “Gonzales Vigil” de Huanta, 2023.

Análisis

Los resultados obtenidos mediante el estadístico Wilcoxon permiten observar que, al nivel de confianza del 95 % y margen de error de 5 %, la significancia calculada es menor a la asumida ($0,000 < 0,05$); entonces, se rechaza la hipótesis nula y se acepta a la alterna. En consecuencia, se concluye que la aplicación de los juegos cooperativos influye en la mejora del nivel afectiva en las niñas y niños del primer grado de la Institución Educativa “González Vigil” Huanta, 2023. Es decir, participan activamente y colaborativamente en las actividades lúdicas, su manifestación de seguridad al interactuar y entablar conversaciones, así como su integración exitosa en los juegos cooperativos con sus compañeros, lo que en última instancia contribuye al desarrollo de habilidades comunicativas.

4.2 Discusión de resultados

Los juegos cooperativos influyen en la mejora de la motricidad en los estudiantes de primer grado “E”, mostrando una significancia ($0,000 < 0,05$). Esto indica que los estudiantes lograron desarrollar la psicomotricidad en los niveles motrices, cognitivos y afectivos. En la prueba de pre test de un total de 21 estudiantes, el 71,4% (15) se encontraban en inicio, mientras que el 28,6% (6) estaba en proceso de desarrollo. Tras la aplicación de los juegos cooperativos como estrategia para mejorar la psicomotricidad, se evidenció que el 9,5% (2) de los estudiantes alcanzaron el nivel de logro esperado, mientras que el 90,5% (19) obtuvieron un logro destacado. Según paredes (2018) demostró que los juegos cooperativos influyen de una manera significativa en el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes, evidenciando de que el 100% (23) de

estudiantes desarrollaron las habilidades motoras y coordinación de movimientos. Por otra parte, Quispe (2020) afirma que los juegos desarrollan la psicomotricidad, lo cual permite un buen desarrollo en la parte cognitiva y afectiva de los niños y niñas.

Asimismo, los juegos cooperativos influyen en la mejora del nivel motriz en los estudiantes, mostrando una significancia de ($0,000 < 0,05$). Este resultado indica de manera contundente que el uso de juegos como estrategia contribuye de manera efectiva a que los estudiantes realicen movimientos de coordinación motora, ejecutando acciones que implican movimientos en distintas direcciones y demuestran habilidades en la coordinación motora fina al realizar movimientos más precisos. En la prueba de pre test, el 71,4% (15) de los estudiantes se ubicaron en nivel de inicio, mientras que el 28,6% (6) estaba en proceso de desarrollo. Después de la aplicación, se observó que, el 28,6% (6) de los estudiantes alcanzaron el nivel de logro esperado y un grupo significativo de 71,4% (15) de los estudiantes alcanzaron el nivel de logro esperado. De acuerdo al autor Acuña (2018) afirma que los juegos mejoran el nivel motor de los estudiantes, logrando desarrollar las habilidades motoras tanto gruesas y finas implicando los movimientos corporales, la coordinación, el equilibrio y la motricidad global.

Incluso Huamán (2021) ratifica que los juegos desarrollan el equilibrio, mejorando su coordinación motora.

Por consiguiente, los juegos cooperativos influyen en la mejora del nivel cognitiva, mostrando una significancia ($0,000 < 0,005$). Es decir, participan de manera activa al recordar la secuencia del juego, demostrando habilidades para manejar el espacio en relación con su cuerpo, los objetos y otros elementos, así como mostrar capacidad para reconocer las nociones temporales. En la prueba de pre test, el 66,7% (14) se encontró en el nivel inicial, mientras que el 33,3% (7) se ubicaron en proceso. Mientras en el pos test se observa que el 23,8% (5) de los estudiantes alcanzaron el nivel de logro esperado, y el 76,2% (16) mostraron un rendimiento destacado. Desde la posición de Quispe (2020) afirma que los juegos cooperativos no solo mejoran el desarrollo cognitivo de los estudiantes, sino que también ayudan a desarrollar habilidades como la percepción espacial para comprender su entorno, la planificación motora para coordinar movimientos, la memoria motora para recordar secuencias, la resolución de problemas al enfrentar desafíos motores, y la atención y concentración.

Por otro lado, los juegos cooperativos influyen en la mejora del nivel afectiva en los estudiantes, mostrando una significancia ($0,000 < 0,05$), lo cual indica que los niños y niñas participan activamente y colaborativamente en las actividades lúdicas, interactúan y entablan conversaciones, así como su integración exitosa en los juegos cooperativos con sus compañeros. En la prueba de pre test se evidencia el 57,1% (12) se ubicaron en nivel de inicio, mientras que el 42,9% (9) estaban en proceso de desarrollo. Después de la aplicación de los juegos cooperativos, se observó que el 23,8% (5) de los estudiantes alcanzaron el nivel de logro esperado, y un grupo significativo de 76,2% (16) lograron ubicarse en el nivel de logro destacado. Desde el punto de vista de Quispe (2020), En la dimensión afectiva de la psicomotricidad, los estudiantes desarrollan aspectos emocionales y afectivos que influyen en su capacidad para relacionarse con el entorno físico y social.

Finalmente, con el desarrollo de la investigación, se ha evidenciado que, utilizando los juegos cooperativos, se logra contribuir al desarrollo de la psicomotricidad, logrando un buen rendimiento físico y académico que les ayudara para el vivir diario. Asimismo, será un valioso aporte para los docentes de Educación Básica Regular y Superior en el proceso de formación de los estudiantes de la región y del país.

CONCLUSIONES

Luego del desarrollo del presente trabajo de investigación sobre los juegos cooperativos en la mejora de la psicomotricidad, se ha llegado a las siguientes conclusiones:

1. Se determinó que existe una diferencia significativa entre los resultados del pre test y el post test en relación con el desarrollo de la psicomotricidad. Esta diferencia se evidencia en el resultado obtenido mediante la Prueba de Rangos con Signo de Wilcoxon, donde se observa un valor de $p = 0,000$, siendo este valor menor que $0,05$, lo que permite rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alternativa (H_a). Se concluye que los Juegos cooperativos influyen en la mejora de la psicomotricidad en las niñas y niños del primer grado de la Institución Educativa “González Vigil” Huanta, 2023.
2. Se determinó que existe una diferencia significativa entre los resultados del pre test y el post test en relación con el desarrollo del nivel motriz. Esta diferencia se evidencia en el resultado obtenido mediante la Prueba de Rangos con Signo de Wilcoxon, donde se observa un valor de $p = 0,000$, siendo este valor menor que $0,05$, lo que permite rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alternativa (H_a). Se concluye que los juegos cooperativos influyen en la mejora del nivel motriz en las niñas y niños del primer grado de la Institución Educativa “González Vigil” Huanta, 2023.
3. Se determinó que existe una diferencia significativa entre los resultados del pre test y el post test en relación con el desarrollo del nivel motriz. Esta diferencia se evidencia en el resultado obtenido mediante la Prueba de Rangos con Signo de Wilcoxon, donde se observa un valor de $p = 0,000$, siendo este valor menor que $0,05$, lo que permite rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alternativa (H_a). Se concluye que los juegos cooperativos influyen en la mejora del nivel cognitiva en las niñas y niños del primer grado de la Institución Educativa “González Vigil” Huanta, 2023.
4. Se determinó que existe una diferencia significativa entre los resultados del pre test y el post test en relación con el desarrollo del nivel motriz. Esta diferencia se evidencia en el resultado obtenido mediante la Prueba de Rangos con Signo de Wilcoxon, donde se observa un valor de $p = 0,000$, siendo este valor menor que $0,05$, lo que permite rechazar

la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alternativa (H_a). Se concluye que los juegos cooperativos influyen en la mejora del nivel afectiva en las niñas y niños del primer grado de la Institución Educativa “González Vigil” Huanta, 2023.

RECOMENDACIONES

1. Al Director de la Unidad de Gestión Educativa Local de Huanta, incentivar la aplicación de los juegos cooperativos para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes de Educación Básica Regular.
2. A los Directores de las Instituciones Educativas tomar en cuenta es su planificación curricular, el uso de los juegos cooperativos para mejorar la psicomotricidad en los estudiantes.
3. A los Docentes de la Institución Educativa “González Vigil” Huanta, deben usar como estrategia los juegos cooperativos para mejorar la psicomotricidad en los niños y niñas del tercer ciclo.
4. A los padres de familia que deben enseñar a sus menores hijos mediante juegos cooperativos para el buen desarrollo motriz, cognitivo y afectivo.

REFERENCIAS

- Carrera, J., & Choca, N. (2013). El juego cooperativo y el aprendizaje para el desarrollo de la motricidad en niños de la I.E.I. del Callao. [Tesis de Licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola.]. <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/7805dd77-0ec4-4709-9713-e7a56b0a961f>
- Chavieri, P. (2017). Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016. [Tesis de Maestría, Universidad Mayor de San Marcos]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/8627>
- Escalante, C. (2015). Taller de juegos cooperativos” y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la IEI N° 332, “Santa Elena”. Ayacucho. [Tesis de Licenciatura, Universidad San Cristóbal de Huamanga]. <https://repositorio.unsch.edu.pe/server/api/core/bitstreams/41cd56c5-09dc-4ee7-9ee2-0420f4557f53/content>
- Fernández, F., & Sampieri, H. (2014). Metodología de la investigación científica. Mc Graw.
- García, J. (2021). Aplicando juegos cooperativos mejoran la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.P. “Belén”- Tumbes. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Tumbes]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/28378?show=full>
- García, M. (2020). Influencia del juego cooperativo en la psicomotricidad de los infantes de 5 años en la I.E.I. N°169 Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas, 2020. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional José María Arguedas]. <https://repositorio.ujcm.edu.pe/handle/20.500.12819/1510>
- Herrera, I. (2019). Juegos cooperativos para desarrollar las capacidades físicas en estudiantes de educación primaria, institución educativa Eleodoro Vega Ocaña-2018. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/15147>
- Maylle, C. (2019). La aplicación de juegos cooperativos para la mejora de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E.I. N° 311, Fonavi


- III, Amarilis, Huánuco. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/22514>
- Perugachi, I. (2023). El juego cooperativo como estrategia para el desarrollo socio afectivo en niñas y niños del nivel inicial, subnivel 2 del Centro de Educación Inicial “Martín González” de la ciudad de Cayambe, provincia Pichincha, año lectivo 2021-2022. [Tesis de Maestría, Universidad Técnica del Norte]. <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/13543>
- Pino, R. (2014). Metodología de la investigación. San Marcos.
- Quispe, R. (2012). Metodología de la investigación Pedagógica. Copygraph.
- Rashta, M. (2017). Juegos Cooperativos Como Estrategias Didácticas Para El Desarrollo De Habilidades Sociales Básicas De Niñas Y Niños De 5 Años De La I.E. Jardín Infantil N°123. Centenario Independencia - Huaraz. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/5445?show=full>
- Romero, D. (2016). Aplicación De Juegos Cooperativos Bajo El Enfoque Significativo Utilizando Dinámicas Y Mimos Para La Mejora De Las Habilidades Sociales En Los Niños Y Niñas De 3 Años De Educación Inicial De La Institución Educativa Virgen De La Puerta. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/4234>
- Tamayo, M. (2012). El proceso de la investigación. Limusa Noriega Editores.
- Velasque, J. y Pilco, F. (2022). Juegos cooperativos para desarrollar las capacidades físicas en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. Alfonso Rodríguez Najarro en Chincheros Apurímac, 2020. [Tesis de Licenciatura, Universidad José Carlos Mariátegui]. <https://repositorio.ujcm.edu.pe/handle/20.500.12819/1443>

ANEXOS

Anexo 1

Resolución Directoral de Aprobación de Proyectos de Investigación


“Educar en la Diversidad Construimos un País Justo y Solidario”



**ESCUELA DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA -
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**
RM.N° 267-2020-MINEDU

**APROBACIÓN DE PROYECTOS DE
INVESTIGACIÓN DE LA CARRERA PROFESIONAL
DE EDUCACIÓN FÍSICA X CICLO SECCIÓN A**
R.D. No. 243 -2023- EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
DIRECTOR GENERAL (e)



HUANTA - 2023



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

Resolución Directoral N° 043-2023 EESP. Pú. "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 Cavero 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 Cavero 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, Victor 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° 226-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-95-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



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 OS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento OS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU



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 RÍTMICA 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



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

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



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



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° 267-2020-1ANEDU

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 Cagana 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.


ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA
DIRECCIÓN GENERAL
Dr. Walter Mariano Arece Villar
DIRECTOR GENERAL

Jr. Razuhuilca 624 – Huanta
Telefax (066) 321070
www.eesppjsco.edu.pe
comunicaciones@esppjsco.edu.pe

Anexo 2

Resolución Directoral de Fecha de Sustentación



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

Ley Creación N° 16737
Resolución RM. N° 238-83-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 del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Resolución Directoral N° 1030-2024-EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 18 de diciembre de 2024



Visto la solicitud presentada por el(la) ex alumno(a) **MONTES VALDEZ, Kevin Anthony** de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, de la Carrera Profesional de **Educación Física**, para sustentar el Informe Final del Trabajo de Investigación Educativa Básica; denominado: **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**, 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, 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° 1031-2024-EESPP"JSCO"/D.G-HTA, de fecha 18 de diciembre del 2024, en la que se nombra a los miembros del Jurado Examinador.



SE RESUELVE:

PRIMERO.- AUTORIZAR la sustentación del Trabajo de Investigación Educativa Básica denominado **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**, presentado por el(la) ex alumno(a) **MONTES VALDEZ, Kevin Anthony**, de la Carrera Profesional de Educación Física, mencionado en los considerandos, ceremonia que se realizará en el Auditorio de la Institución, el día 27 de diciembre del 2024 a hrs 6:00 p.m.

REGISTRESE Y COMUNIQUESE


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

DISTRIBUCIÓN

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

Anexo 3

Resolución Directoral de Jurados de Sustentación



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

Ley Creación N° 16737
Resolución RM. N° 228-82-ED
Aprobación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-84-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.º 1031-2024-EEESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 18 de diciembre de 2024

Visto el Expediente N° TM20244943-F de fecha 13 de diciembre del 2024 y el

Proveído N° 4943;

CONSIDERANDO:

Que, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró 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, 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:



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

Ley Creación N° 16737
Resolución RM. N° 225-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 08-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 257-2020-MINEDU

JURADOS:

PRESIDENTE : Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
SECRETARIO : Lic. MAXIMO CONTRERAS CCONOVILCA
VOCAL : Dr. WILBER ANTONIO REYES ARAUJO

INTEGRANTE:

MONTES VALDEZ, Kevin Anthony

TITULO DEL PROYECTO:

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.

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

REGISTRESE Y COMUNIQUESE


Dr. Walter Mariano Arce Villa
DIRECTOR GENERAL

DISTRIBUCIÓN:

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

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

Anexo 4

Matriz de Consistencia de Investigación Experimental

INFLUENCIA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA MEJORA DE LA PSICOMOTRICIDAD EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "GONZÁLEZ VIGIL" HUANTA, 2023.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIALES Y DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>Problema general ¿En qué medida los juegos cooperativos influyen en la mejora de la psicomotricidad en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa "González Vigil" Huanta, 2023?</p>	<p>Objetivo general Determinar la influencia de los juegos cooperativos en la mejora de la psicomotricidad en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa "Gonzales Vigil" Huanta, 2023.</p>	<p>Hipótesis general Los Juegos cooperativos influyen en la mejora de la psicomotricidad en las niñas y niños del primer grado de la Institución Educativa "González Vigil" Huanta, 2023.</p>	<p>Variable independiente Juegos cooperativos -cumplimiento de normas - cooperación</p>	<p>Enfoque: Cuantitativa Tipo de estudio: Aplicada Nivel: Experimental Diseño: Pre experimental de un solo grupo pre y post test Población: La población está constituida por 148 estudiantes matriculados en el año académico 2023.</p>
<p>Problemas específicos ¿En qué medida los juegos cooperativos influyen en la mejora del nivel motriz en los niños y niñas del primer grado de la institución educativa "González Vigil" Huanta, 2023? ¿En qué medida los juegos cooperativos influyen en la mejora del nivel cognitiva en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa "González Vigil" Huanta, 2023? ¿En qué medida los juegos cooperativos influyen en la mejora del nivel afectiva en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa "González Vigil" Huanta, 2023?</p>	<p>Objetivos específicos Determinar la influencia de los juegos cooperativos en la mejora del nivel motriz en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa "Gonzales Vigil" Huanta, 2023. Determinar la influencia de los juegos cooperativos en la mejora del nivel cognitiva en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa "Gonzales Vigil" Huanta, 2023. Determinar la influencia de los juegos cooperativos en la mejora del nivel afectiva en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa "Gonzales Vigil" Huanta, 2023.</p>	<p>Hipótesis específicas Los juegos cooperativos influyen en la mejora del nivel motriz en las niñas y niños del primer grado de la Institución Educativa "González Vigil" Huanta, 2023. Los Juegos cooperativos influyen en la mejora del nivel cognitiva en las niñas y niños del primer grado de la Institución Educativa "González Vigil" Huanta, 2023. Los Juegos cooperativos influyen en la mejora del nivel afectiva en las niñas y niños del primer grado de la Institución Educativa "González Vigil" Huanta, 2023.</p>	<p>Variable dependiente Psicomotricidad - Motriz - Cognitivo - Afectivo</p>	<p>Muestra: Está constituido por 21 estudiantes Muestreo: No probabilístico. Técnicas: Observación Instrumentos: Guía de observación Análisis de procesamiento de datos: Estadística descriptiva y estadística inferencial</p>

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable independiente Juegos cooperativos	Los juegos cooperativos son los juegos donde los niños no compiten entre sí, sino compiten y trabajan en grupos con un solo objetivo. “Son actividades participativas que facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento con la naturaleza se trata de jugar para superar los desafíos y los obstáculos y no para superar a los otros” (Mero, 2015, p. 2).	Se diseñó el material experimental que consta de 12 sesiones interactivas sobre los juegos cooperativos.	Cumplimiento de normas	Realiza el seguimiento de las reglas del juego	Nominal
				Respeta y participa en actividades grupales	
			Cooperación	Inicia conversaciones y mantiene una actitud positiva	
				Comunica sus sentimientos entre sus compañeros Comparte y juega con sus compañeros	
Variable dependiente Psicomotricidad	La psicomotricidad es la integración de procesos psicológicos y motores que permiten la coordinación entre mente y cuerpo para realizar actividades físicas y cognitivas de manera eficiente y armoniosa (Ramírez, 2021).	Al desarrollar las sesiones de los juegos cooperativos, se recogió los datos mediante una guía de observación que consta de 9 ítems para verificar el desarrollo de la psicomotricidad.	A nivel motriz	Realiza movimientos de coordinación motora durante el juego cooperativo	Ordinal Niveles de desempeño (AD) Logro destacado (A) Logro esperado (B) En proceso
				Realiza acciones de derecha, izquierda, atrás adelante durante el juego	
				Ejecuta movimientos de coordinación motora fina	
			A nivel cognitivo	Participa y recuerda la secuencia del juego	
				Maneja el espacio en relación con su cuerpo, los objetos y otros.	
				Reconoce las actividades de nociones temporales	
	Participa y ayuda a sus compañeros en las actividades durante el juego				

9	YURIEL YAEGER													
10	MAIYA BRIANA													
11	ALVARO													
12	ELIAN ADRIANO													
13	EMILY ANGELINA													
14	GERALD													
15	DEYNER													
16	LIAM LUIS													
17	YHIMBER CLAUS													
18	JHUVALY ZULEMA													
19	MARGARET													
20	SMITH EDGARD													
21	ROUSE													

Instrucciones:

<i>Logro destacado</i>	<i>Logro esperado</i>	<i>En proceso</i>	<i>En inicio</i>
AD = (4)	A = (3)	B = (2)	C = (1)



**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:** *influencia de los juegos cooperativos en la mejora de la psicomotricidad en los niños y niñas del primer grado de la institución educativa "González Vigil" Huanta, 2023.*

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

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno			
		0	5	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																✓				
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables																✓				
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																✓				
4. Organización	Existe una organización lógica																✓				
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																✓				
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																✓				
7. Consistencia	Basado en aspectos técnicos científicos																✓				
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores																✓				
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.																✓				
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																✓				

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

80

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

Nombres y Apellidos:	<i>Wilber Antonio Reyes Arzujo</i>	DNI N°	<i>28602912</i>
Dirección domiciliaria:	<i>Jr. Dos de mayo 148</i>	Teléfono/Celular:	<i>968661206</i>
Título Profesional	<i>Licenciado en Educación</i>		
Grado Académico:	<i>Doctor</i>		
Mención:	<i>Licenciado en Educación</i>		


 Firma
 Lugar y fecha: *Huanta 05/10/2023*



**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:** *influencia de los juegos cooperativos en la mejora de la psicomotricidad en los niños y niñas del primer grado de la institución educativa "González Vigil" Huanta, 2023.*

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

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 técnicos 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:

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

Nombres y Apellidos:	<i>Jhonatan Nuñez Soto</i>	DNI N°	<i>47157514</i>
Dirección domiciliaria:	<i>C.P. Caynay</i>	Teléfono/Celular:	<i>949171332</i>
Título Profesional	<i>Maestra</i>		
Grado Académico:	<i>Magister</i>		
Mención:	<i>Docencia Unversitaria</i>		

Firma
Lugar y fecha: *Huanta 26-06-23*

Anexo 8

Prueba de Confiabilidad

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,856	9

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Items1	20,39	15,193	,769	,820
Items2	20,39	18,958	,364	,863
Items3	20,28	17,742	,510	,849
Items4	20,50	19,324	,550	,847
Items5	20,56	15,791	,821	,814
Items6	20,50	20,853	,146	,875
Items8	20,11	17,046	,677	,831
Items7	20,39	15,781	,815	,815
Items9	20,44	18,967	,630	,842

Anexo 9

Prueba de Pre Test

GUÍA DE OBSERVACIÓN

(Prueba de pre test)

Variable dependiente: Psicomotricidad

Investigador: MONTES VALDEZ, Kevin Anthony

NIVELES		Motriz				Cognitivo			Afectiva			PROMEDIO DEL NIVEL	PROMEDIO FINAL	
INDICADORES		Realiza movimientos de coordinación motora durante el juego cooperativo	Realiza acciones de derecha, izquierda, atrás adelante durante el juego	Ejecuta movimientos de coordinación motora fina	PROMEDIO DEL NIVEL	Participa y recuerda la secuencia del juego	Maneja el espacio en relación con su cuerpo, los objetos y otros	Reconoce las actividades de nociones temporales	PROMEDIO DEL NIVEL	Participa y ayuda a sus compañeros en las actividades durante el juego	Demuestra seguridad e inicia una conversación y se une a los juegos cooperativos con los demás niños			Participa y desarrolla habilidades comunicativas
N°	APELLIDOS Y NOMBRES													
1	ADELINEJORY	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
2	JULIAN	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	NICOL LUCERO	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
4	AYSEL BRIANA	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1
5	JHOSSY MERLÍA	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1
6	JHOMER ESMITH	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1
7	YESMITH SOLIMAR	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1
8	KEYLA YAMILE	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2
9	YURIEL YAEGER	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1

10	MAIYA BRIANA	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1
11	ALVARO	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1
12	ELIAN ADRIANO	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1
13	EMIIY ANGELINA	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2
14	GERALD	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	DEYNER	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	2	1
16	LIAM LUIS	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2
17	YHIMBER CLAUS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
18	JHUVALY ZULEMA	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	2	1
19	MARGARET	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2
20	SMITH EDGARD	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2
21	ROUSE	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1

Instrucciones:

<i>Logro destacado</i>	<i>Logro esperado</i>	<i>En proceso</i>	<i>En inicio</i>
AD = (4)	A = (3)	B = (2)	C = (1)

Anexo 10

Prueba de Pos Test

GUÍA DE OBSERVACIÓN

(Prueba de Pos Test

Variable dependiente: Psicomotricidad

Investigador: MONTES VALDEZ, Kevin Anthony

Dimensiones		Motriz			PROMEDIO DEL NIVEL	Cognitivo			PROMEDIO DEL NIVEL	Afectiva			PROMEDIO DEL NIVEL	PROMEDIO FINAL
Ítems		Realiza movimientos de coordinación motora durante el juego cooperativo	Realiza acciones de derecha, izquierda, atrás adelante durante el juego	Ejecuta movimientos de coordinación motora fina		Participa y recuerda la secuencia del juego	Maneja el espacio en relación con su cuerpo, los objetos y otros	Reconoce las actividades de nociones temporales		Participa y ayuda a sus compañeros en las actividades durante el juego	Demuestra seguridad e inicia una conversación y se une a los juegos cooperativos con los demás niños	Participa y desarrolla habilidades comunicativas		
N°	APELLIDOS Y NOMBRES													
1	ADELINEJORY	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4
2	JULIAN	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4
3	NICOL LUCERO	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4
4	AYSEL BRIANA	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4
5	JHOSSY MERLÍA	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4
6	JHOMER ESMITH	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4
7	YESMITH SOLIMAR	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4
8	KEYLA YAMILE	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
9	YURIEL YAEGER	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3

10	MAIYA BRIANA	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3
11	ALVARO	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4
12	ELIAN ADRIANO	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4
13	EMILY ANGELINA	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4
14	GERALD	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
15	DEYNER	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4
16	LIAM LUIS	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4
17	YHIMBER CLAUS	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4
18	JHUVALY ZULEMA	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4
19	MARGARET	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
20	SMITH EDGARD	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4
21	ROUSE	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4

Instrucciones:

<i>Logro destacado</i>	<i>Logro esperado</i>	<i>En proceso</i>	<i>En inicio</i>
AD = (4)	A = (3)	B = (2)	C = (1)

Anexo 11

Material Experimental

Sesión de Aprendizaje N° 01

UNIDAD

N° de sesión 04

I. TÍTULO DE LA SESIÓN		
Nos divertimos reconociendo nuestra derecha izquierda adelante atrás		
Proposito de la sesion “ hoy aprenderemos a reconocer nuestra derecha izquierda adelante y atrás		
II. DATOS INFORMATIVOS		
I.E González Vigil	Área: Educación física	Grado: 1
Docente responsable: Montes Valdez Kevin Anthony	N° horas: 2horas	- Fecha:
III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
Competencias y Capacidades	Desempeños	Que nos dará evidencia de aprendizaje
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices <ul style="list-style-type: none">Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotricesCrea y aplica estrategias y tácticas de juego Asume una vida saludable <ul style="list-style-type: none">Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida	Participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas y pequeños grupos aceptando al oponente como compañero de juego y las formas diferentes de jugar. Realiza con autonomía prácticas de cuidado personal, como vestirse adoptar posturas durante las actividades lúdicas y su vida cotidiana	Los niños y niñas aprenderán a reconocer su lado derecho e izquierdo con los juegos cooperativos
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje	Propone al menos una estrategia para realizar la tarea y explica cómo se organizará para lograr metas.	Instrumento de evaluación Ficha de observación
Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables	
Enfoque de búsqueda de la excelencia	<ul style="list-style-type: none">Docentes y estudiantes dialogan y reflexionan sobre la importancia de tener una buena salud lo cual impacta en el bienestar de todos y todas.	

IV. 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"> • Disponemos un espacio adecuado para la ejecución de la sesión de aprendizaje velando la seguridad de los estudiantes • Infraestructura adecuada para la práctica de los juegos 	<p>Pelotas, aros, imágenes, conos, platillos, siluetas, sogas.</p>

V. Momentos de la sesión de aprendizaje

<p>Inicio</p>	<p>En el grupo clase</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se da la bienvenida, a los estudiantes, se incorpora normas de convivencia para la sesión 2. Se procede al llamado de lista. 3. Reunidos y ubicados en el medio del patio se da conocer el proposito de la sesion. <p>“hoy aprenderemos a reconocer nuestra derecha izquierda adelante y atrás</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Se les da a conocer la importancia de la hidratación y el consumo de alimentos sanos. 5. Saberes previos ¿reconoces tu derecha? ¿con que mano escribes? ¿puedes saltar derecha izquierda? 6. Los estudiantes ubicados en el del patio realizan el calentamiento: General (movimientos articulares) y estiramientos.
<p>Desarrollo</p>	<p>En grupo clase Se les solicita a los estudiantes mucha responsabilidad y trabajo en equipo.</p> <p>Actividad básica Yo tengo un tren Los estudiantes ubicados en el medio del campo realizan la dinámica yo tengo un tren Yo tengo un tren que va para adelante, atrás Yo tengo un tren que va para la derecha, izquierda Yo tengo un tren que va para arriba, abajo Yo tengo un tren variante (combinado)</p> <p>Al ritmo del aplauso Los estudiantes ubicados en el medio del patio se desplazan libremente al ritmo del aplauso realizando trotes, caminando, hacia adelante atrás a la derecha, izquierda, cuando el docente realice un cambio de ritmo los estudiantes realizaran saltos con el pie derecho, izquierdo sin perder el control de su equilibrio.</p>
<p>Cierre</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reunir a los estudiantes para realizar una actividad de menor intensidad como que realicen respiraciones profundas mientras se desplazan en su mismo lugar y la relajación. 2. Reunidos en medio del patio se les pregunta

	¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué les pareció la clase? Asignación de tareas
--	---

VI. ACTIVIDAD PARA TRABAJAR EN CASA
Opcional:



Mg. Jonathan Núñez Soto
DOCENTE

Docente de práctica



Docente de planta

Sesión de Aprendizaje N° 02

UNIDAD
N° de sesión 04

I. TÍTULO DE LA SESIÓN
Reconozco mi adelante y atrás

Proposito de la sesion “los niños y niñas hoy aprenderan a reconocer adelante y atrás

II. DATOS INFORMATIVOS		
I.E González Vigil	Área: Educación física	Grado: 1
Docente responsable: Montes Valdez Kevin Anthony	N° horas: 2horas	- Fecha:

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
Competencias y Capacidades	Desempeños	Que nos dará evidencia de aprendizaje
<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>Asume una vida saludable</p> <ul style="list-style-type: none"> • Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida 	<p>Participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas y pequeños grupos aceptando al oponente como compañero de juego y las formas diferentes de jugar.</p> <p>Realiza con autonomía prácticas de cuidado personal, como vestirse adoptar posturas durante las actividades lúdicas y su vida cotidiana</p>	<p>En esta actividad los estudiantes desarrollaran y reconocerán su adelante y atrás en su espacio geográfico.</p>
<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje</p>	<p>Propone al menos una estrategia para realizar la tarea y explica cómo se organizará para lograr metas.</p>	<p>Instrumento de evaluación Ficha de observación</p>
<p>Enfoque transversal</p>	<p>Actitudes o acciones observables</p>	
<p>Enfoque de búsqueda de la excelencia</p>	<p>Docentes y estudiantes dialogan y reflexionan sobre la importancia de tener una buena salud lo cual impacta en el bienestar de todos y todas.</p>	

IV. 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"> • Disponemos un espacio adecuado para la ejecución de la sesión de aprendizaje velando la seguridad de los estudiantes • Infraestructura adecuada para la práctica de los juegos 	<p>Pelotas, aros, imágenes, conos, platillos, siluetas, sogas.</p>
<p>V. Momentos de la sesión de aprendizaje</p>	
<p>Inicio</p>	<p>En el grupo clase</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se da la bienvenida, a los estudiantes, se incorpora normas de convivencia para la sesión. 2. Se procede al llamado de lista. 3. Reunidos y ubicados en el medio del patio se da conocer el proposito de la sesion. “los niños y niñas hoy aprenderan a reconocer adelante y atrás.” 4. Se les da a conocer la importancia de la hidratación y el consumo de alimentos sanos. 5. Saberes previos ¿reconoces adelante y atrás? ¿los estudiantes reconocen los lanzamientos que realiza el docente? ¿puedo caminar para atrás? 6. Los estudiantes ubicados en el del patio realizan el calentamiento: General (movimientos articulares) y estiramientos.
<p>Desarrollo</p>	<p>En grupo clase Se les solicita a los estudiantes mucha responsabilidad y trabajo en equipo.</p> <p>Actividad básica Yo tengo un carrusel Los estudiantes ubicados en el medio del campo realizan la dinámica yo tengo un tren Yo tengo un carrusel que va para adelante, atrás, adelante, adelante y atras Yo tengo un carrusel que va para la derecha, izquierda (combinar dos o tres mas) Yo tengo un carrusel variante todos en grupos de 2, 4, 6 (combinado)</p> <p>Actividad avanzada Rodando pelotitas En el grupo de la clase los estudiantes, se agrupan por seis estudiantes en cada grupo y se ubican en columnas detrás de los conos. El estudiante traslada el balón de trapo rodando de un aro al otro aro con la mano (adelante y atrás)</p>
<p>Cierre</p>	<ol style="list-style-type: none"> 7. Reunir a los estudiantes para realizar una actividad de menor intensidad como que realicen respiraciones profundas mientras se desplazan en su mismo lugar y la relajación. 8. Reunidos en medio del patio se les pregunta ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué les pareció la clase? <p>Asignación de tareas</p>

VI. ACTIVIDAD PARA TRABAJAR EN CASA

Opcional:



Sesión de Aprendizaje N° 03

UNIDAD
N° de sesión 04

I. TÍTULO DE LA SESIÓN
Todos a la derecha e izquierda

Proposito de la sesion “ hoy aprenderemos a desarrollar nuestra derecha e izquierda

II. DATOS INFORMATIVOS		
I.E González Vigil	Área: Educación física	Grado: 1
Docente responsable: Montes Valdez Kevin Anthony	N° horas: 2horas - Fecha:	

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
Competencias y Capacidades	Desempeños	Que nos dará evidencia de aprendizaje
<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>Asume una vida saludable</p> <ul style="list-style-type: none"> • Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida 	<p>Participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas y pequeños grupos aceptando al oponente como compañero de juego y las formas diferentes de jugar.</p> <p>Realiza con autonomía prácticas de cuidado personal, como vestirse adoptar posturas durante las actividades lúdicas y su vida cotidiana</p>	<p>Los estudiantes aprenderán a desarrollar su derecha e izquierda participando entre compañeros</p>
<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</p> <p>Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje</p>	<p>Propone al menos una estrategia para realizar la tarea y explica cómo se organizará para lograr metas.</p>	<p>Instrumento de evaluación</p> <p>Ficha de observación</p>
Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables	

Enfoque de búsqueda de la excelencia	<ul style="list-style-type: none"> • Docentes y estudiantes dialogan y reflexionan sobre la importancia de tener una buena salud lo cual impacta en el bienestar de todos y todas.
--------------------------------------	---

IV. 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"> • Disponemos un espacio adecuado para la ejecución de la sesión de aprendizaje velando la seguridad de los estudiantes • Infraestructura adecuada para la práctica de los juegos 	Pelotas, aros, imágenes, conos, platillos, siluetas, sogas.

V. Momentos de la sesión de aprendizaje	
Inicio	<p>En el grupo clase</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se da la bienvenida, a los estudiantes, se incorpora normas de convivencia para la sesión. 2. Se procede al llamado de lista. 3. Reunidos y ubicados en el medio del patio se da conocer el proposito de la sesion. “hoy aprenderemos a desarrollar nuestra derecha e izquierda.” 4. Se les da a conocer la importancia de la hidratación y el consumo de alimentos sanos. 5. Saberes previos los estudiantes reconocen su derecha e izquierda a las mímicas del docente 6. Los estudiantes ubicados en el del patio realizan el calentamiento: General (movimientos articulares) y estiramientos.

Desarrollo	<p>En grupo clase Se les solicita a los estudiantes mucha responsabilidad y trabajo en equipo.</p> <p>Actividad básica Seamos amigos Los estudiantes ubicados en dos filas frente a frente, cuando el docente mencione Salúdense con la mano derecha e izquierda Tóquense la cabeza con la mano derecha Dense palmadas en el hombro con la mano izquierda</p> <p>Actividad avanzada Circuito de aros Los estudiantes ubicados detrás de los conos organizados en tres grupos realizan el circuito de aros Los estudiantes de a grupos de 2, 4, o 6 van realizando el circuito saltando de un a otro aro según su ubicación del aro (arriba, abajo, derecha, izquierda, adelante, atrás) dentro del campo deportivo con la participación de cada uno x circuito y con el aliento de sus compañeros.</p>
Cierre	<p>7. Reunir a los estudiantes para realizar una actividad de menor intensidad como que realicen respiraciones profundas mientras se desplazan en su mismo lugar y la relajación.</p> <p>8. Reunidos en medio del patio se les pregunta ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué les pareció la clase?</p> <p>Asignación de tareas</p>

VI. ACTIVIDAD PARA TRABAJAR EN CASA

Opcional:



UNIDAD
N° de sesión 04

I. TÍTULO DE LA SESIÓN
Viajamos en el avioncito

Proposito de la sesion “hoy aprenderos a desarrollar nuestra lateralidad

II. DATOS INFORMATIVOS		
I.E González Vigil	Área: Educación física	Grado: 1
Docente responsable: Montes Valdez Kevin Anthony	N° horas: 2horas - Fecha:	

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
Competencias y Capacidades	Desempeños	Que nos dará evidencia de aprendizaje
<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>Asume una vida saludable</p> <ul style="list-style-type: none"> Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida 	<p>Participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas y pequeños grupos aceptando al oponente como compañero de juego y las formas diferentes de jugar.</p> <p>Realiza con autonomía prácticas de cuidado personal, como vestirse adoptar posturas durante las actividades lúdicas y su vida cotidiana</p>	<p>Los estudiantes participan en juegos cooperativos desarrollando su lateralidad y la comunicación entre ellos</p>
<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</p> <p>Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje</p>	<p>Propone al menos una estrategia para realizar la tarea y explica cómo se organizará para lograr metas.</p>	<p>Instrumento de evaluación</p> <p>Ficha de observación</p>
<p>Enfoque transversal</p> <p>Enfoque de búsqueda de la excelencia</p>	<p>Actitudes o acciones observables</p> <ul style="list-style-type: none"> Docentes y estudiantes dialogan y reflexionan sobre la importancia de tener una buena salud lo cual impacta en el bienestar de todos y todas. 	

IV. 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">• Disponemos un espacio adecuado para la ejecución de la sesión de aprendizaje velando la seguridad de los estudiantes• Infraestructura adecuada para la práctica de los juegos	Pelotas, aros, imágenes, conos, platillos, siluetas, sogas.

V. Momentos de la sesión de aprendizaje

Inicio	<p>En el grupo clase</p> <ol style="list-style-type: none">1. Se da la bienvenida, a los estudiantes, se incorpora normas de convivencia para la sesión.2. Se procede el llamado de lista.3. Reunidos y ubicados en el medio del patio se da conocer el proposito de la sesion. <p>“hoy aprenderos a desarrollar nuestra lateralidad</p> <ol style="list-style-type: none">4. Se les da a conocer la importancia de la hidratación y el consumo de alimentos sanos.5. Saberes previos6. Los estudiantes ubicados en el del patio realizan el calentamiento: General (movimientos articulares) y estiramientos.
Desarrollo	<p>En grupo clase Se les solicita a los estudiantes mucha responsabilidad y trabajo en equipo.</p> <p>Actividad básica El avioncito Los estudiantes ubicados en grupos de igual cantidad, realizaran el juego del avioncito donde los estudiantes trasladaran un objeto por el circuito de conos. Se desplazarán en diferentes direcciones como adelante, al costado arriba abajo.</p> <p>Salta a los aros Los estudiantes ubicados en medio del patio de forma circular detrás de los aros.</p>

	<p>Realizan los siguientes mandados</p> <p>Saltamos a la derecha</p> <p>Saltamos a la izquierda</p> <p>Saltamos y nos sentamos a la derecha</p> <p>Saltamos y nos echamos a la izquierda</p>
Cierre	<p>9. Reunir a los estudiantes para realizar una actividad de menor intensidad como que realicen respiraciones profundas mientras se desplazan en su mismo lugar y la relajación.</p> <p>10. Reunidos en medio del patio se les pregunta</p> <p style="padding-left: 40px;">¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué les pareció la clase?</p> <p>Asignación de tareas</p>

VI. ACTIVIDAD PARA TRABAJAR EN CASA

Opcional:



Sesión de Aprendizaje N° 05

UNIDAD
N° de sesión 05

I. TÍTULO DE LA SESIÓN
Nos pasamos el balón

Proposito de la sesion “hoy aprenderemos a lanzar el balon en diferentes direcciones

II. DATOS INFORMATIVOS		
I.E González Vigil	Área: Educación física	Grado: 1
Docente responsable: Montes Valdez Kevin Anthony	N° horas: 2horas - Fecha:	

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
Competencias y Capacidades	Desempeños	Que nos dará evidencia de aprendizaje
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices <ul style="list-style-type: none"> • Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices • Crea y aplica estrategias y tácticas de juego Asume una vida saludable <ul style="list-style-type: none"> • Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida 	Participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas y pequeños grupos aceptando al oponente como compañero de juego y las formas diferentes de jugar. Realiza con autonomía prácticas de cuidado personal, como vestirse adoptar posturas durante las actividades lúdicas y su vida cotidiana	Los estudiantes desarrollan juegos con el balón para trabajar su esquema corporal
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje	Propone al menos una estrategia para realizar la tarea y explica cómo se organizará para lograr metas.	Instrumento de evaluación Ficha de observación
Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables	

Enfoque de búsqueda de la excelencia	<ul style="list-style-type: none"> • Docentes y estudiantes dialogan y reflexionan sobre la importancia de tener una buena salud lo cual impacta en el bienestar de todos y todas.
--------------------------------------	---

IV. 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"> • Disponemos un espacio adecuado para la ejecución de la sesión de aprendizaje velando la seguridad de los estudiantes • Infraestructura adecuada para la práctica de los juegos 	Pelotas, aros, imágenes, conos, platillos, siluetas, sogas.

V. Momentos de la sesión de aprendizaje	
Inicio	<p>En el grupo clase</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se da la bienvenida, a los estudiantes, se incorpora normas de convivencia para la sesión. 2. Se procede al llamado de lista. 3. Reunidos y ubicados en el medio del patio se da conocer el proposito de la sesion. <p style="text-align: center;">““hoy aprenderemos a lanzar el balon en diferentes direcciones</p> 4. Se les da a conocer la importancia de la hidratación y el consumo de alimentos sanos. 5. Saberes previos 6. Los estudiantes ubicados en el del patio realizan el calentamiento: General (movimientos articulares) y estiramientos.
	En grupo clase

Desarrollo	<p>Se les solicita a los estudiantes mucha responsabilidad y trabajo en equipo.</p> <p>Actividad básica Pásame el balón</p> <p>En esta actividad los estudiantes se forman en grupos de cinco estudiantes en filas y se ubican detrás de los conos dentro del campo deportivo, se les brindara una pelota a cada grupo. los estudiantes pasan el balón por encima de la cabeza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes pasan el balón por los pies. • Los estudiantes pasan el balón por la cintura • Los estudiantes pasan el balón por la derecha e izquierda
Cierre	<p>7. Reunir a los estudiantes para realizar una actividad de menor intensidad como que realicen respiraciones profundas mientras se desplazan en su mismo lugar y la relajación.</p> <p>8. Reunidos en medio del patio se les pregunta</p> <p style="padding-left: 40px;">¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué les pareció la clase?</p> <p>Asignación de tareas</p>

VI. ACTIVIDAD PARA TRABAJAR EN CASA

Opcional:



UNIDAD
N° de sesión 05

I. TÍTULO DE LA SESIÓN
Jugamos con las distancias y tamaños

Proposito de la sesion “ hoy aprenderemos a jugar a las distancias

II. DATOS INFORMATIVOS		
I.E González Vigil	Área: Educación física	Grado: 1
Docente responsable: Montes Valdez Kevin Anthony	N° horas: 2horas - Fecha:	

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
Competencias y Capacidades	Desempeños	Que nos dará evidencia de aprendizaje
<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>Asume una vida saludable</p> <ul style="list-style-type: none"> Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida 	<p>Participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas y pequeños grupos aceptando al oponente como compañero de juego y las formas diferentes de jugar.</p> <p>Realiza con autonomía prácticas de cuidado personal, como vestirse adoptar posturas durante las actividades lúdicas y su vida cotidiana.</p>	<p>Los estudiantes reconocen las distancias como largo corto, pequeño, mediano y grande</p>
<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</p> <p>Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje</p>	<p>Propone al menos una estrategia para realizar la tarea y explica cómo se organizará para lograr metas.</p>	<p>Instrumento de evaluación</p> <p>Ficha de observación</p>
<p>Enfoque transversal</p> <p>Enfoque de búsqueda de la excelencia</p>	<p>Actitudes o acciones observables</p> <ul style="list-style-type: none"> Docentes y estudiantes dialogan y reflexionan sobre la importancia de tener una buena salud lo cual impacta en el bienestar de todos y todas. 	

IV. 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">• Disponemos un espacio adecuado para la ejecución de la sesión de aprendizaje velando la seguridad de los estudiantes• Infraestructura adecuada para la práctica de los juegos	Pelotas, aros, imágenes, conos, platillos, siluetas, sogas.

V. Momentos de la sesión de aprendizaje

Inicio	<p>En el grupo clase</p> <ol style="list-style-type: none">1. Se da la bienvenida, a los estudiantes, se incorpora normas de convivencia para la sesión.2. Se procede al llamado de lista.3. Reunidos y ubicados en el medio del patio se da conocer el proposito de la sesion. <p style="text-align: center;">“hoy aprenderemos a jugar a las distancias</p> <ol style="list-style-type: none">4. Se les da a conocer la importancia de la hidratación y el consumo de alimentos sanos.5. Saberes previos ¿Qué son las distancias? ¿de qué manera puedes jugar a la distancia? ¿Qué distancia hay al arco?6. Los estudiantes ubicados en el del patio realizan el calentamiento: General (movimientos articulares) y estiramientos.
	<p>En grupo clase</p> <p>Se les solicita a los estudiantes mucha responsabilidad y trabajo en equipo.</p> <p>Actividad básica</p> <p>Guerra de pelotas</p> <p>En esta actividad los estudiantes se ubican frente a frente un grupo A y otro la B donde estarán señalados por conos como distanciamiento de los grupos en esta actividad los estudiantes trabajarán:</p>

Desarrollo	Lanzamiento del balón cerca Lanzamiento del balón cerca con saque, mate Lanzamiento del balón lejos Lanzamiento del balón lejos con saque, mate
Cierre	7. Reunir a los estudiantes para realizar una actividad de menor intensidad como que realicen respiraciones profundas mientras se desplazan en su mismo lugar y la relajación. 8. Reunidos en medio del patio se les pregunta ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué les pareció la clase? Asignación de tareas

VI. ACTIVIDAD PARA TRABAJAR EN CASA

Opcional:




Mg. Jonathan Núñez Soto
DOCENTE
Docente de práctica


Docente de planta

Sesión de Aprendizaje N° 07

UNIDAD
N° de sesión 05

I. TÍTULO DE LA SESIÓN
Soy un gatito dormilón

Proposito de la sesion “hoy aprenderemos a desarrollar escuchar y cantar

II. DATOS INFORMATIVOS		
I.E González Vigil	Área: Educación física	Grado: 1
Docente responsable: Montes Valdez Kevin Anthony	N° horas: 2horas - Fecha:	

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
Competencias y Capacidades	Desempeños	Que nos dará evidencia de aprendizaje
<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>Asume una vida saludable</p> <ul style="list-style-type: none"> • Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida 	<p>Participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas y pequeños grupos aceptando al oponente como compañero de juego y las formas diferentes de jugar.</p> <p>Realiza con autonomía prácticas de cuidado personal, como vestirse adoptar posturas durante las actividades lúdicas y su vida cotidiana</p>	<p>Los estudiantes desarrollan la comunicación a través de canciones y trabajando en equipo</p>
<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</p> <p>Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje</p>	<p>Propone al menos una estrategia para realizar la tarea y explica cómo se organizará para lograr metas.</p>	<p>Instrumento de evaluación</p> <p>Ficha de observación</p>
Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables	

Enfoque de búsqueda de la excelencia	<ul style="list-style-type: none"> • Docentes y estudiantes dialogan y reflexionan sobre la importancia de tener una buena salud lo cual impacta en el bienestar de todos y todas.
--------------------------------------	---

IV. 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"> • Disponemos un espacio adecuado para la ejecución de la sesión de aprendizaje velando la seguridad de los estudiantes • Infraestructura adecuada para la práctica de los juegos 	Pelotas, aros, imágenes, conos, platillos, siluetas, sogas.

V. Momentos de la sesión de aprendizaje	
Inicio	<p>En el grupo clase</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se da la bienvenida, a los estudiantes, se incorpora normas de convivencia para la sesión 2. Se procede al llamado de lista 3. Reunidos y ubicados en el medio del patio se da conocer el proposito de la sesion. “hoy aprenderemos a desarrollar escuchar y cantar.” 4. Se les da a conocer la importancia de la hidratación y el consumo de alimentos sanos. 5. Saberes previos 6. Los estudiantes ubicados en el del patio realizan el calentamiento: General (movimientos articulares) y estiramientos.
	En grupo clase

Desarrollo	<p>Se les solicita a los estudiantes mucha responsabilidad y trabajo en equipo.</p> <p>Actividad básica El gato dormilón En grupo de la clase los estudiantes ubicados en un círculo donde se escogerá a cuatro estudiantes que realizarán el papel de gato dormilón, mientras los demás niños tomados de la mano entonan la siguiente canción gato, gato dormilón a ver si te despiertas gato dormilón, mientras terminan la canción los niños empezarán a correr para no poder ser atrapados por los gatos dormilones.</p> <p>No me salgo del aro En esta actividad los estudiantes se agrupan de cuatro personas donde los estudiantes tendrán que trasladarse de un punto de inicio a un punto final con tan solo estar dentro del aro.</p>
Cierre	<p>7. Reunir a los estudiantes para realizar una actividad de menor intensidad como que realicen respiraciones profundas mientras se desplazan en su mismo lugar y la relajación.</p> <p>8. Reunidos en medio del patio se les pregunta ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué les pareció la clase?</p> <p>Asignación de tareas</p>

VI. ACTIVIDAD PARA TRABAJAR EN CASA

Opcional:



Mg. Jonathan Núñez Soto
DOCENTE
Docente de práctica

Docente de planta

Sesión de Aprendizaje N° 08

UNIDAD
N° de sesión 05

TÍTULO DE LA SESIÓN
Jugamos a los tesoros y piratas

Propósito de la sesión “ hoy aprenderemos a jugar con mis compañeros con el sentido del escucha

II. DATOS INFORMATIVOS		
I.E González Vigil	Área: Educación física	Grado: 1
Docente responsable: Montes Valdez Kevin Anthony	N° horas: 2horas - Fecha:	

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
Competencias y Capacidades	Desempeños	Que nos dará evidencia de aprendizaje
<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>Asume una vida saludable</p> <ul style="list-style-type: none"> • Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida 	<p>Participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas y pequeños grupos aceptando al oponente como compañero de juego y las formas diferentes de jugar.</p> <p>Realiza con autonomía prácticas de cuidado personal, como vestirse adoptar posturas durante las actividades lúdicas y su vida cotidiana</p>	<p>Los estudiantes desarrollan su motricidad al jugar juegos</p>
<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</p> <p>Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje</p>	<p>Propone al menos una estrategia para realizar la tarea y explica cómo se organizará para lograr metas.</p>	<p>Instrumento de evaluación</p> <p>Ficha de observación</p>
Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables	

Enfoque de búsqueda de la excelencia	<ul style="list-style-type: none"> • Docentes y estudiantes dialogan y reflexionan sobre la importancia de tener una buena salud lo cual impacta en el bienestar de todos y todas.
--------------------------------------	---

IV. 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"> • Disponemos un espacio adecuado para la ejecución de la sesión de aprendizaje velando la seguridad de los estudiantes • Infraestructura adecuada para la práctica de los juegos 	Pelotas, aros, imágenes, conos, platillos, siluetas, sogas.

V. Momentos de la sesión de aprendizaje

Inicio	<p>En el grupo clase</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se da la bienvenida, a los estudiantes, se incorpora normas de convivencia para la sesión 2. Se procede al llamado de lista 3. Reunidos y ubicados en el medio del patio se da conocer el proposito de la sesion. “hoy aprenderemos a jugar con mis compañeros con el sentido del escucha 4. Se les da a conocer la importancia de la hidratación y el consumo de alimentos sanos. 5. Saberes previos 6. Los estudiantes ubicados en el del patio realizan el calentamiento: General (movimientos articulares) y estiramientos.
---------------	---

Desarrollo	<p>En grupo clase Se les solicita a los estudiantes mucha responsabilidad y trabajo en equipo.</p> <p>Actividad básica Tesoro pirata Formamos grupos de niños y niñas donde pondremos a un niño encerado por unos aros y dentro de ellas unos conos echados, donde los demás niños serán las piratas y tendrán que robar el tesoro al rey quien tendrá en la mano un palo de goma, el niño que es tocado por el palo devuelve el tesoro que robo.</p> <p>La bola loca En esta actividad de circuito los niños se agruparán en grupos de seis personas donde estarán en una posición semiflexionada con las piernas medio abiertas, se pondrá un balón en medio de la cancha y con las manos trataran de hacer pasar la pelota entre los pies ganara el que tenga menos goles,</p>
Cierre	<p>7. Reunir a los estudiantes para realizar una actividad de menor intensidad como que realicen respiraciones profundas mientras se desplazan en su mismo lugar y la relajación.</p> <p>8. Reunidos en medio del patio se les pregunta ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué les pareció la clase?</p> <p>Asignación de tareas</p>

VI. ACTIVIDAD PARA TRABAJAR EN CASA

Opcional:



Mg. Jonathan Núñez Soto
DOCENTE
Docente de práctica

Docente de planta

Sesión de Aprendizaje N° 09

UNIDAD
N° de sesión 06

I. TÍTULO DE LA SESIÓN
Nos aprendemos a mover por los colores

Proposito de la sesion “hoy aprenderemos a cantar y jugar con los colores

II. DATOS INFORMATIVOS		
I.E González Vigil	Área: Educación física	Grado: 1
Docente responsable: Montes Valdez Kevin Anthony	N° horas: 2horas - Fecha:	

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
Competencias y Capacidades	Desempeños	Que nos dará evidencia de aprendizaje
<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>Asume una vida saludable</p> <ul style="list-style-type: none"> Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida. 	<p>Participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas y pequeños grupos aceptando al oponente como compañero de juego y las formas diferentes de jugar.</p> <p>Realiza con autonomía prácticas de cuidado personal, como vestirse adoptar posturas durante las actividades lúdicas y su vida cotidiana</p>	<p>Los estudiantes diferencian colores durante el juego como la comunicación asertiva</p>
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Propone al menos una estrategia para realizar la tarea y explica cómo se organizará para lograr metas.	<p>Instrumento de evaluación</p> <p>Ficha de observación</p>

Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje		
Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables	
Enfoque de búsqueda de la excelencia	<ul style="list-style-type: none"> • Docentes y estudiantes dialogan y reflexionan sobre la importancia de tener una buena salud lo cual impacta en el bienestar de todos y todas. 	

IV. 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"> • Disponemos un espacio adecuado para la ejecución de la sesión de aprendizaje velando la seguridad de los estudiantes • Infraestructura adecuada para la práctica de los juegos 	Pelotas, aros, imágenes, conos, platillos, siluetas, sogas.

V. Momentos de la sesión de aprendizaje

V. Momentos de la sesión de aprendizaje	
Inicio	<p>En el grupo clase</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se da la bienvenida, a los estudiantes, se incorpora normas de convivencia para la sesión 2. Se procede al llamado de lista 3. Reunidos y ubicados en el medio del patio se da conocer el proposito de la sesion. "hoy aprenderemos a cantar y jugar con los colores 4. Se les da a conocer la importancia de la hidratación y el consumo de alimentos sanos. 5. Saberes previos ¿los estudiantes saben cantar? ¿los niños y niñas saben los colores?

	6. Los estudiantes ubicados en el del patio realizan el calentamiento: General (movimientos articulares) y estiramientos.
Desarrollo	<p>En grupo clase Se les solicita a los estudiantes mucha responsabilidad y trabajo en equipo.</p> <p>Actividad básica Muévete luz verde En grupo de la clase los estudiantes ubicados y esparcidos en el campo deportivo donde se les asignara un cono a cada estudiante y se ubicara detrás del punto de partida, tendrá que llevar el cono en la espalda hacia el punto de llegada mientras los jueces cantaran muévete luz verde, hasta decir alto quienes caigan sus conos volverán al inicio y empezaran de nuevo.</p> <p>Manzana o Naranja En esta actividad los estudiantes se forman en grupos de cuatro personas y se les mencionara una fruta como la manzana o la naranja donde los estudiantes se trasladarán a la fruta asignada por un aro y saltando conos. Trasladarse a la manzana o naranja</p>
Cierre	<p>7. Reunir a los estudiantes para realizar una actividad de menor intensidad como que realicen respiraciones profundas mientras se desplazan en su mismo lugar y la relajación.</p> <p>8. Reunidos en medio del patio se les pregunta ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué les pareció la clase?</p> <p>Asignación de tareas</p>

VI. ACTIVIDAD PARA TRABAJAR EN CASA

Opcional:



Sesión de Aprendizaje N° 10

UNIDAD
N° de sesión 06

I. TÍTULO DE LA SESIÓN
Pasamos el aro

Proposito de la sesion “hoy aprenderemos a pasar aros entre compañeros

II. DATOS INFORMATIVOS		
I.E González Vigil	Área: Educación física	Grado: 1
Docente responsable: Montes Valdez Kevin Anthony	N° horas: 2horas - Fecha:	

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
Competencias y Capacidades	Desempeños	Que nos dará evidencia de aprendizaje
<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>Asume una vida saludable</p> <ul style="list-style-type: none"> Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida 	<p>Participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas y pequeños grupos aceptando al oponente como compañero de juego y las formas diferentes de jugar.</p> <p>Realiza con autonomía prácticas de cuidado personal, como vestirse adoptar posturas durante las actividades lúdicas y su vida cotidiana</p>	<p>Los estudiantes desarrollan el habla y el trabajo corporal entre compañeros</p>
<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</p> <p>Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje</p>	<p>Propone al menos una estrategia para realizar la tarea y explica cómo se organizará para lograr metas.</p>	<p>Instrumento de evaluación</p> <p>Ficha de observación</p>
Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables	

Enfoque de búsqueda de la excelencia	<ul style="list-style-type: none"> • Docentes y estudiantes dialogan y reflexionan sobre la importancia de tener una buena salud lo cual impacta en el bienestar de todos y todas.
--------------------------------------	---

IV. 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"> • Disponemos un espacio adecuado para la ejecución de la sesión de aprendizaje velando la seguridad de los estudiantes • Infraestructura adecuada para la práctica de los juegos 	Pelotas, aros, imágenes, conos, platillos, siluetas, sogas.

V. Momentos de la sesión de aprendizaje

Inicio	<p>En el grupo clase</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se da la bienvenida, a los estudiantes, se incorpora normas de convivencia para la sesión 2. Se procede al llamado de lista 3. Reunidos y ubicados en el medio del patio se da conocer el proposito de la sesion. "hoy aprenderemos a pasar aros entre compañeros 4. Se les da a conocer la importancia de la hidratación y el consumo de alimentos sanos. 5. Saberes previos ¿puedes trabajar en grupos? ¿Qué hacemos si un compañero no puede hacer el trabajo? 6. Los estudiantes ubicados en el del patio realizan el calentamiento: General (movimientos articulares) y estiramientos.
---------------	--

Desarrollo	<p>En grupo clase Se les solicita a los estudiantes mucha responsabilidad y trabajo en equipo.</p> <p>Actividad básica Aro en el pecho En esta actividad los niños y niñas realizaran grupos de cuatro personas ubicados detrás de los conos donde trasladaran un aro agarrados de la mano y el aro en el pecho sin hacerlo caer por un circuito de aros. Trasladan el aro con las manos Trasladan el aro en el pecho Trasladan el aro (opcional de acuerdo a los niños)</p> <p>Simón dice En esta actividad los niños y niñas se agruparán en un círculo donde el docente les dirá simón dice y los niños realizaran los ejercicios o mandados Simón dice caminen (cerrándolos ojos), salten, corran, dormidos Simón dice toquen la cabeza de su compañero, sentados, agárrense los tobillos</p>
Cierre	<p>7. Reunir a los estudiantes para realizar una actividad de menor intensidad como que realicen respiraciones profundas mientras se desplazan en su mismo lugar y la relajación.</p> <p>8. Reunidos en medio del patio se les pregunta ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué les pareció la clase?</p> <p>Asignación de tareas</p>

VI. ACTIVIDAD PARA TRABAJAR EN CASA

Opcional:



Mg. Jonathan Núñez Soto
DOCENTE
Docente de práctica

Docente de planta

Sesión de Aprendizaje N° 11

UNIDAD
N° de sesión 06

I. TÍTULO DE LA SESIÓN
Nos divertimos jugando con la pelota

Propósito de la sesión “hoy aprenderemos a jugar con la pelota con las partes de mi cuerpo

II. DATOS INFORMATIVOS		
I.E González Vigil	Área: Educación física	Grado: 1
Docente responsable: Montes Valdez Kevin Anthony	N° horas: 2horas - Fecha:	

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
Competencias y Capacidades	Desempeños	Que nos dará evidencia de aprendizaje
<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>Asume una vida saludable</p> <ul style="list-style-type: none"> Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida 	<p>Participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas y pequeños grupos aceptando al oponente como compañero de juego y las formas diferentes de jugar.</p> <p>Realiza con autonomía prácticas de cuidado personal, como vestirse adoptar posturas durante las actividades lúdicas y su vida cotidiana</p>	<p>Hoy aprenderemos a realizar juegos con la pelota en grupos y reconociendo mi cuerpo</p>
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma		Instrumento de evaluación

Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje	Propone al menos una estrategia para realizar la tarea y explica cómo se organizará para lograr metas.	Ficha de observación
Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables	
Enfoque de búsqueda de la excelencia	<ul style="list-style-type: none"> Docentes y estudiantes dialogan y reflexionan sobre la importancia de tener una buena salud lo cual impacta en el bienestar de todos y todas. 	

IV. 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"> Disponemos un espacio adecuado para la ejecución de la sesión de aprendizaje velando la seguridad de los estudiantes Infraestructura adecuada para la práctica de los juegos 	Pelotas, aros, imágenes, conos, platillos, siluetas, sogas.

V. Momentos de la sesión de aprendizaje

Inicio	<p>En el grupo clase</p> <ol style="list-style-type: none"> Se da la bienvenida, a los estudiantes, se incorpora normas de convivencia para la sesión Se procede al llamado de lista Reunidos y ubicados en el medio del patio se da conocer el proposito de la sesion. “hoy aprenderemos a jugar con la pelota con las partes de mi cuerpo Se les da a conocer la importancia de la hidratación y el consumo de alimentos sanos.
---------------	--

	<p>5. Saberes previos ¿cómo es la pelota? ¿puedo patear la pelota con mi die izquierdo? ¿con que partes de mi cuerpo los puedo hacer?</p> <p>6. Los estudiantes ubicados en el del patio realizan el calentamiento: General (movimientos articulares) y estiramientos</p>
Desarrollo	<p>En grupo clase Se les solicita a los estudiantes mucha responsabilidad y trabajo en equipo.</p> <p>Actividad básica Cono goool En esta actividad los estudiantes se agrupan de varones y mujeres donde los estudiantes se formarán en una columna donde el estudiante saldrá corriendo y pateara el balón a unos conos para poder derivarlos, pero abra un arquero quien impida que sus compañeros derriben los conos y los que lo logren gritaran gol.</p> <p>Diez pases En esta actividad los estudiantes realizarán grupos de 6 estudiantes donde tendrán que hacer pasar el balón al otro grupo realizando diez toques. Pasan el balón 1º toques con la mano, pie, cabeza</p>
Cierre	<p>7. Reunir a los estudiantes para realizar una actividad de menor intensidad como que realicen respiraciones profundas mientras se desplazan en su mismo lugar y la relajación.</p> <p>8. Reunidos en medio del patio se les pregunta ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué les pareció la clase?</p> <p>Asignación de tareas</p>

VI. ACTIVIDAD PARA TRABAJAR EN CASA

Opcional:



Sesión de Aprendizaje N° 12

UNIDAD
N° de sesión 06

I. TÍTULO DE LA SESIÓN
Nos divertimos jugando a que no se caiga el balón

Propósito de la sesión “hoy aprenderemos a jugar sin hacer caer el balón

II. DATOS INFORMATIVOS		
I.E González Vigil	Área: Educación física	Grado: 1
Docente responsable: Montes Valdez Kevin Anthony	N° horas: 2horas - Fecha:	

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
Competencias y Capacidades	Desempeños	Que nos dará evidencia de aprendizaje
<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>Asume una vida saludable</p> <ul style="list-style-type: none"> • Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida 	<p>Participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas y pequeños grupos aceptando al oponente como compañero de juego y las formas diferentes de jugar.</p> <p>Realiza con autonomía prácticas de cuidado personal, como vestirse adoptar posturas durante las actividades lúdicas y su vida cotidiana</p>	<p>Los niños y niñas aprenderán a jugar sin hacer caer el balón durante las actividades</p>
<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</p> <p>Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje</p>	<p>Propone al menos una estrategia para realizar la tarea y explica cómo se organizará para lograr metas.</p>	<p>Instrumento de evaluación</p> <p>Ficha de observación</p>
Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables	

Enfoque de búsqueda de la excelencia	<ul style="list-style-type: none"> • Docentes y estudiantes dialogan y reflexionan sobre la importancia de tener una buena salud lo cual impacta en el bienestar de todos y todas.
--------------------------------------	---

IV. 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"> • Disponemos un espacio adecuado para la ejecución de la sesión de aprendizaje velando la seguridad de los estudiantes • Infraestructura adecuada para la práctica de los juegos 	Pelotas, aros, imágenes, conos, platillos, siluetas, sogas.

V. Momentos de la sesión de aprendizaje

Inicio	<p>En el grupo clase</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se da la bienvenida, a los estudiantes, se incorpora normas de convivencia para la sesión 2. Se procede al llamado de lista 3. Reunidos y ubicados en el medio del patio se da conocer el proposito de la sesion. "hoy aprenderemos a jugar sin hacer caer el balon 4. Se les da a conocer la importancia de la hidratación y el consumo de alimentos sanos. 5. Saberes previos ¿Qué juego jugaremos? ¿Cómo ago para que no se caiga la pelota 6. Los estudiantes ubicados en el del patio realizan el calentamiento: General (movimientos articulares) y estiramientos.
---------------	---

Desarrollo	<p>En grupo clase Se les solicita a los estudiantes mucha responsabilidad y trabajo en equipo.</p> <p>Actividad básica Policías y ladrones (los estudiantes ubicados en la cancha donde el docente dará las indicaciones de prevención y cuidados como también escogerá quienes será policías y quienes serán ladrones, un grupo de estudiantes de cuatro personas pasara a formar y ser parte de los policías, su función será detener o atrapar a los ladrones, mientras tanto el resto pasara a ser ladrones quienes tendrán la función de escapar y evitar ser detenidos.</p> <p>Juego “que no caiga”, En el grupo de la clase se realizará los grupos se pasarán un globo, intentando que no caiga al suelo por grupos de 6 alumnos cada grupo. Los estudiantes tendrán que desplazarse por todo el campo sin hacer caer el globo.</p>
Cierre	<p>7. Reunir a los estudiantes para realizar una actividad de menor intensidad como que realicen respiraciones profundas mientras se desplazan en su mismo lugar y la relajación.</p> <p>8. Reunidos en medio del patio se les pregunta ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué les pareció la clase?</p> <p>Asignación de tareas</p>

VI. ACTIVIDAD PARA TRABAJAR EN CASA

Opcional:



Sesión de Aprendizaje N° 13

UNIDAD
N° de sesión 07

I. TÍTULO DE LA SESIÓN
Reconozco mi cuerpo

Proposito de la sesion “hoy aprenderemos a reconocer nuestro cuerpo

II. DATOS INFORMATIVOS		
I.E González Vigil	Área: Educación física	Grado: 1
Docente responsable: Montes Valdez Kevin Anthony	N° horas: 2horas	- Fecha:

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
Competencias y Capacidades	Desempeños	Que nos dará evidencia de aprendizaje
<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>Asume una vida saludable</p> <ul style="list-style-type: none"> • Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida 	<p>Participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas y pequeños grupos aceptando al oponente como compañero de juego y las formas diferentes de jugar.</p> <p>Realiza con autonomía prácticas de cuidado personal, como vestirse adoptar posturas durante las actividades lúdicas y su vida cotidiana</p>	<p>En esta actividad los estudiantes reconocen su cuerpo a través de actividades</p>
<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</p> <p>Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje</p>	<p>Propone al menos una estrategia para realizar la tarea y explica cómo se organizará para lograr metas.</p>	<p>Instrumento de evaluación</p> <p>Ficha de observación</p>
Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables	

Enfoque de búsqueda de la excelencia	<ul style="list-style-type: none"> • Docentes y estudiantes dialogan y reflexionan sobre la importancia de tener una buena salud lo cual impacta en el bienestar de todos y todas.
--------------------------------------	---

IV. 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"> • Disponemos un espacio adecuado para la ejecución de la sesión de aprendizaje velando la seguridad de los estudiantes • Infraestructura adecuada para la práctica de los juegos 	Pelotas, aros, imágenes, conos, platillos, siluetas, sogas.

V. Momentos de la sesión de aprendizaje

Inicio	<p>En el grupo clase</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se da la bienvenida, a los estudiantes, se incorpora normas de convivencia para la sesión 2. Se procede al llamado de lista 3. Reunidos y ubicados en el medio del patio se da conocer el proposito de la sesion. <p style="text-align: center;">“hoy aprenderemos a reconocer nuestro cuerpo</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Se les da a conocer la importancia de la hidratación y el consumo de alimentos sanos. 5. Saberes previos ¿reconocen su cuerpo? ¿de qué manera reconoces t cuerpo? ¿Cómo realizas los juegos? 6. Los estudiantes ubicados en el del patio realizan el calentamiento: General (movimientos articulares) y estiramientos.
---------------	---

<p>Desarrollo</p>	<p>En grupo clase Se les solicita a los estudiantes mucha responsabilidad y trabajo en equipo.</p> <p>Actividad básica El espejo Los estudiantes ubicados en medio del campo se desplazarán por todo el patio imitando las mímicas del docente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desplazamiento por las líneas del campo • Saltando en un pie (derecha, izquierda) • Agitando los brazos como avioncito <p>Como agitando los brazos, caminando en un pie, saltando con un cono en la cabeza</p> <p>El acróbata En el grupo de la clase los estudiantes formaran grupos integrado de seis estudiantes donde se les entregara un bastón, se ubicarán en un cono y trasladaran el baston a otro cono.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes trasladan el bastón con la mano • Los estudiantes trasladan el baston con los pies (derecho- izquierdo)
<p>Cierre</p>	<p>7. Reunir a los estudiantes para realizar una actividad de menor intensidad como que realicen respiraciones profundas mientras se desplazan en su mismo lugar y la relajación.</p> <p>8. Reunidos en medio del patio se les pregunta</p> <p style="padding-left: 40px;">¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué les pareció la clase?</p> <p>Asignación de tareas</p>

VI. ACTIVIDAD PARA TRABAJAR EN CASA

Opcional:




 Mg. Jonathan Núñez Soto
 DOCENTE
 Docente de práctica


 Docente de planta

Sesión de Aprendizaje N° 14

UNIDAD
N° de sesión 07

I. TÍTULO DE LA SESIÓN
timos reconociendo nuestra derecha izquierda adelante atrás

Proposito de la sesion “hoy aprenderemos a reconocer nuestra derecha izquierda adelante y atrás

II. DATOS INFORMATIVOS		
I.E González Vigil	Área: Educación física	Grado: 1
Docente responsable: Montes Valdez Kevin Anthony	N° horas: 2horas - Fecha:	

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
Competencias y Capacidades	Desempeños	Que nos dará evidencia de aprendizaje
<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>Asume una vida saludable</p> <ul style="list-style-type: none"> Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida 	<p>Participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas y pequeños grupos aceptando al oponente como compañero de juego y las formas diferentes de jugar.</p> <p>Realiza con autonomía prácticas de cuidado personal, como vestirse adoptar posturas durante las actividades lúdicas y su vida cotidiana</p>	<p>En esta actividad los estudiantes realizan juegos para reconocer su derecha e izquierda</p>
<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</p> <p>Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje</p>	<p>Propone al menos una estrategia para realizar la tarea y explica cómo se organizará para lograr metas.</p>	<p>Instrumento de evaluación</p> <p>Ficha de observación</p>

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque de búsqueda de la excelencia	<ul style="list-style-type: none"> • Docentes y estudiantes dialogan y reflexionan sobre la importancia de tener una buena salud lo cual impacta en el bienestar de todos y todas.

IV. 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"> • Disponemos un espacio adecuado para la ejecución de la sesión de aprendizaje velando la seguridad de los estudiantes • Infraestructura adecuada para la práctica de los juegos 	Pelotas, aros, imágenes, conos, platillos, siluetas, sogas.

V. Momentos de la sesión de aprendizaje

Inicio	<p>En el grupo clase</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se da la bienvenida, a los estudiantes, se incorpora normas de convivencia para la sesión 2. Se procede al llamado de lista 3. Reunidos y ubicados en el medio del patio se da conocer el proposito de la sesion. “hoy aprenderemos a reconocer nuestra derecha izquierda adelante y atrás 4. Se les da a conocer la importancia de la hidratación y el consumo de alimentos sanos. 5. Saberes previos ¿conoces t derecha? ¿Cuál es tu izquierda? ¿reconocen adelante y atrás?
---------------	--

	6. Los estudiantes ubicados en el del patio realizan el calentamiento: General (movimientos articulares) y estiramientos.
Desarrollo	<p>En grupo clase Se les solicita a los estudiantes mucha responsabilidad y trabajo en equipo.</p> <p>Actividad básica Yo tengo un tren Los estudiantes ubicados en el medio del campo realizan la dinámica yo tengo un tren Yo tengo un tren que va para adelante, atrás Yo tengo un tren que va para la derecha, izquierda Yo tengo un tren que va para arriba, abajo Yo tengo un tren variante (combinado)</p> <p>Al ritmo del aplauso Los estudiantes ubicados en el medio del patio se desplazan libremente al ritmo del aplauso realizando trotes, caminando, hacia adelante atrás a la derecha, izquierda, cuando el docente realice un cambio de ritmo los estudiantes realizaran saltos con el pie derecho, izquierdo sin perder el control de su equilibrio.</p>
Cierre	<p>7. Reunir a los estudiantes para realizar una actividad de menor intensidad como que realicen respiraciones profundas mientras se desplazan en su mismo lugar y la relajación.</p> <p>8. Reunidos en medio del patio se les pregunta ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué les pareció la clase?</p> <p>Asignación de tareas</p>

VI. ACTIVIDAD PARA TRABAJAR EN CASA

Opcional:



Anexo 12

Carta de Consentimiento de la Autoridad de la Institución Educativa

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

Huanta 04 de mayo del 2023

CARTA DE CONSENTIMIENTO PARA LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO

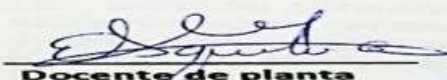
DE : NECIDA AGUILAR GASTELU

ASUNTO : CARTA DE CONSENTIMIENTO PARA LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO

Por el presente me dirijo a usted para manifestarle que nuestra institución ha tenido a bien aceptar al estudiante KEVIN ANTHONY MONTES VALDEZ, con DNI N° 74219180, del programa de estudios de Educación física del IX ciclo de la escuela de educación superior pedagógico público "JOSE SALVADOR CAVERO OVALLE" para quien ejecute su proyecto de investigación: 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.

Aprovecho la oportunidad para expresarle las muestras de consideración y estima personal

Atentamente.



Docente de planta

Anexo 13

Evidencias Fotográficas

Figura 5

Trabajo cooperativo



Nota. En esta actividad se desarrolló que no se caiga el balón, donde se trabajó en grupos.

Figura 6

Desarrollo motriz



Nota. En esta actividad se desarrolló el tesoro pirata donde los niños desarrollan el trabajo grupal.

Figura 7

Desarrollo cognitivo



Nota. En esta actividad se desarrolló el juego de espejos donde imitan al docente.

Figura 8

Desarrollo de lateralidad



Nota. En esta actividad los niños y niñas desarrollan el juego de rodando pelotas para desarrollar su lateralidad.

Figura 9

Juego en circuitos



Nota. En esta actividad los estudiantes desarrollan el juego de circuito de aros donde los estudiantes trabajan en grupo.