

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN**



TRABAJO ACADÉMICO

Los juegos de iniciación deportiva como estrategia didáctica para el aprendizaje de la conducción del balón con el pie en el fútbol, con estudiantes del 2º grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 10064 Pandachí Cañaris.

Presentado para obtener el Título de Segunda Especialidad Profesional con mención en Didáctica de la Educación Física.

Autora: Piscoya Yampufe, Sonia Jeanette

Asesor: Granados Barreto, Juan Carlos

Lambayeque – Perú

2025

TRABAJO ACADÉMICO

Los juegos de iniciación deportiva como estrategia didáctica para el aprendizaje de la conducción del balón con el pie en el fútbol, con estudiantes del 2º grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 10064 Pandachí Cañaris.

Trabajo Académico presentado para obtener el Título de Segunda Especialidad Profesional con mención en Didáctica de la Educación Física.



Lic. Sonia Jeanette Piscoya Yampufe

Autora



Dra. María del Pilar Fernández Celis

Presidente



Dra. Doris Nancy Díaz Vallejos

Secretaria



M.Sc. David Bustamante Cerna

Vocal



M.Sc. Juan Carlos Granados Barreto

Asesor



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO
N° 294-2025

Siendo las 10:00 horas, del día viernes 16 de mayo de 2025, en los Ambientes de la FACHSE: Sala de profesores, por mandato de la Resolución N° 1659-2025-D-FACHSE de fecha 12 de mayo de 2025 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 2448-2024-D-FACHSE de fecha 27 de diciembre de 2024; Jurado integrado por los siguientes miembros:

- | | |
|---------------|--|
| Presidente(a) | : Dra. María del Pilar Fernández Célis |
| Secretario(a) | : Dra. Doris Nancy Díaz Vallejos |
| Vocal | : M.Sc. David Bustamante Cerna |
| Asesor(es) | : M.Sc. Juan Carlos Granados Barreto |



Con la finalidad de evaluar el Trabajo Académico titulada(o): LOS JUEGOS DE INICIACIÓN DEPORTIVA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL APRENDIZAJE DE LA CONDUCCIÓN DEL BALÓN CON EL PIE EN EL FÚTBOL, CON ESTUDIANTES DEL 2° GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 10064 PANDACHÍ CAÑARIS. Presentada por PISCOYA YAMPUFE SONIA JEANETTE para obtener el Título de Segunda Especialidad Profesional con Mención en Didáctica de la Educación Física.

Producido y concluido el acto de sustentación, de conformidad con el Reglamento General de Investigación (aprobado con Resolución N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023); y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU, de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al sustentante, quien respondió las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se procedió a la calificación del Trabajo Académico, **obteniendo el calificativo de** (A) once diecisiete **en la escala vigesimal, que equivale a la mención de** BUENO.

Siendo las 10:58 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. María del Pilar Fernández Celis
 PRESIDENTE(A)

Dra. Doris Nancy Díaz Vallejos
 SECRETARIO(A)

M.Sc. David Bustamante Cerna
 VOCAL

OBSERVACIONES: _____

CONSTANCIA DE VERIFICACION DE ORIGINALIDAD

Yo, Juan Carlos Granados Barreto, usuario revisor del Trabajo Académico titulado:

Los juegos de iniciación deportiva como estrategia didáctica para el aprendizaje de la conducción del balón con el pie en el fútbol, con estudiantes del 2° grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 10064 Pandachí Cañaris.

Cuya autora es la SONIA JEANETTE PISCOYA YAMPUFE, identificada con DNI 17448118, declaro que la evaluación realizada en el programa informático SOFTWARE TURNITIN, ha arrojado un porcentaje de similitud de 17%, verificable en el Resumen de reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, marzo de 2025.



Mg. Juan Carlos Granados Barreto
Asesor
DNI N° 40600973

LOS JUEGOS DE INICIACIÓN DEPORTIVA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL APRENDIZAJE DE LA CONDUCCIÓN DEL BALÓN CON EL PIE EN EL FÚTBOL, CON ESTUDIANTES DEL 2º GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 10064 PANDACHÍ CAÑARIS.

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	14%
2	repositorio.unsm.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1%
5	dinterino.blogspot.com.es Fuente de Internet	<1%
6	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1%
7	1library.co Fuente de Internet	<1%
8	repositorio.unprg.edu.pe:8080 Fuente de Internet	<1%
9	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1%
10	issuu.com Fuente de Internet	<1%
11	cocemfe.es Fuente de Internet	



Mg. Juan Carlos Granados Barreto
Asesor
DNI N° 40600973



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación, podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega:	Sonia Jeanette Piscocoya Yampufé
Título del ejercicio:	Quick Submit
Título de la entrega:	LOS JUEGOS DE INICIACIÓN DEPORTIVA COMO ESTRATEGIA D
Nombre del archivo:	Trabajo_Acad_mico_Sonia_J._Piscocoya_Yampuf.docx
Tamaño del archivo:	8.66M
Total páginas:	87
Total de palabras:	15,798
Total de caracteres:	88,327
Fecha de entrega:	20-feb.-2025 04:32p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega:	2594113659

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICAS SOCIALES Y
EDUCACIÓN



TRABAJO ACADÉMICO

Los juegos de iniciación deportiva como estrategia didáctica para el aprendizaje de la conducción del balón con el pie en el fútbol, con estudiantes del 2º grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 10064 **Esatechi, Callaris**.

Presentado para obtener el Título de Segunda Especialidad Profesional con mención en Didáctica de la Educación Física.

Autora: Piscocoya **Yampufé**, Sonia Jeanette

Asesor: Granados Barreto, Juan Carlos

Lambayeque - Perú
2025

Mg. Juan Carlos Granados Barreto
Asesor
DNI N° 40600973
ORCID 0000-0002-6407-8523

ÍNDICE

Resumen	5
Abstract	6
Introducción	7
I. MARCO REFERENCIAL	8
1.1. Referencia teórica	8
1.1.1. El juego deportivo, según Xavier Fuste Masuet	8
1.1.2. La iniciación deportiva. Bases del aprendizaje motor	11
1.1.3. Etapas del proceso de iniciación deportiva	12
1.1.4. Bases didácticas y educativas de la actividad lúdica	14
1.1.5. Clasificación de los juegos	17
1.2. Propósito de la intervención	20
1.3. Estrategias de la intervención	20
II. PROCESO DE LA INTERVENCIÓN	22
2.1. Evaluación inicial	22
2.2. Resultados de la evaluación inicial	23
2.3. Diseño de la propuesta	24
2.3.1. Denominación	24
2.3.2. Datos informativos	24
2.3.3. Presentación	25
2.3.4. Propósitos	25
2.3.5. Sistema de contenidos de la propuesta	26
2.3.6. Metodología	27
2.3.7. Recursos	27
2.3.8. Temporalización	27
2.3.9. Componentes didácticos de la propuesta	27
2.4. Resultados de la evaluación final	61
2.5. Evaluación comparativa de los resultados obtenidos en la evaluación de entrada y evaluación de salida	62
CONCLUSIONES	63
RECOMENDACIONES	64
REFERENCIAS	65
ANEXOS	69

RESUMEN

El presente trabajo académico denominado Juego de iniciación deportiva como estrategia didáctica para la conducción del balón con el pie en el fútbol, con estudiantes del Segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 10064 Pandachí Cañaris tiene como propósito dar a conocer cada uno de los elementos que lo conforman como es su base teórica que lo respalda, los argumentos y conceptos, etapas que cada autor como Xavier Fuste Masuet tiene acerca de los juegos de iniciación deportiva, basándose que son actividades lúdicas que fortalecen las habilidades y destrezas deportivas en los estudiantes de catorce años de edad. Asimismo, también se da a conocer las bases del aprendizaje motor, didáctico y educativo de la actividad lúdica, clasificación de los juegos por Méndez y Méndez y otros autores que sostienen a esta investigación, asimismo está explicado el proceso de la intervención con el objetivo general y sus objetivos específicos, resultados de la evaluación inicial diseño de la propuesta que comprende denominación, datos informativos de la I.E. de la intervención, metodología, recursos y componentes didácticos de la propuesta; evaluación inicial y final en un cuadro comparativo con su puntaje global y percentil, así como sus conclusiones, recomendaciones y anexos que servirán para futuras investigaciones.

Palabras Clave: Juegos de iniciación deportiva, estrategia didáctica, conducción del balón.

ABSTRAC

The present academic work titled "Sports Initiation Game as a Didactic Strategy for Ball Control with the Foot in Soccer" with students from the second grade of secondary education at the Educational Institution N°10064 Pandachí – Cañaris aims to convey each of the elements that comprise it, such as its theoretical basis that supports it, the arguments and concepts, and the stages that each author, like Xavier Fuste Masuet, has regarding sports initiation games, based on the idea that these are playful activities that strengthen sports skills and abilities in fourteen-year-old students. Likewise, the foundations of motor, didactic, and educational learning of playful activities are presented, the classification of games by Méndez and Méndez, and other authors who support this research. The process of intervention is also explained with the general objective and its specific objectives, along with the results of the evaluation initial design of the proposal that includes name, informative data of the I.E. of the intervention, methodology, resources, and didactic components of the proposal; initial and final evaluation in a comparative table with its overall score and percentile, as well as its conclusions, recommendations, and annexes that will serve for future research.

Keywords: Sports initiation games, teaching strategy, ball control.

INTRODUCCIÓN

La Institución Educativa N°10064, con código modular 0710095, está ubicada en la zona rural de Pandachí, distrito de Cañaris, provincia de Ferreñafe, Región Lambayeque a una altitud de 2310 m.s.n.m.

Es una institución pública de acceso gratuito, ofrece una formación académica para jóvenes de 12 a 17 años, enfocada en el desarrollo del pensamiento crítico y la preparación para estudios superiores o el mundo laboral bajo la modalidad de Educación Básica Regular con un promedio de diecisiete estudiantes por aula.

Dicha casa de estudios altoandina ofrece un ambiente adecuado para el aprendizaje, cuenta con turno de mañana, brindando flexibilidad a las familias, es una excelente opción para quienes buscan una educación accesible y de calidad, con docentes capacitados y ambiente inclusivo.

Tal institución compete a la UGEL Ferreñafe la que vigila el servicio educativo que pertenece a la Gerencia Regional de Educación DRE Lambayeque. cuenta con un director y siete docentes con calidad profesional, alta autoestima y una sólida formación académica, moral y emocional en esta sociedad contemporánea y cambiante.

Si algún día te animas a visitarlo solo tienes que comprar un pasaje en cualquier agencia de viajes, Chiclayo - Jaén, bajas en Pucará y aboradas un camión para que te conduzca al lugar y puedas disfrutar de su naturaleza y el calor humano que caracteriza a sus pobladores quechua hablantes.

Cabe señalar que los estudiantes que alberga esta digna institución educativa se comunican usando su lengua materna (quechua) y castellano como segunda lengua. La vestimenta que usan las jovencitas en la escuela es colorida, propia de su zona, lo que hace de ellas, únicas e irremplazables y los jovencitos usan el uniforme único (pantalón gris y camisa blanca).

Sin embargo, cabe señalar que tenemos estudiantes en la que se evidencian dificultades a nivel psicomotriz, por tal motivo se desarrolló el presente trabajo académico, con el propósito de fomentar el aprendizaje de la conducción del balón con el pie en el fútbol a través de juegos de iniciación deportiva de los estudiantes del 2° grado de educación secundaria de la institución educativa de referencia, proponiendo la ejecución de actividades de instrucción y aprendizaje con base en la actividad lúdica.

La autora.

I. MARCO REFERENCIAL

1.1. Referencia teórica conceptual:

1.1.1. El juego en la iniciación deportiva, según Xavier Fuste Masuet (2019):

El juego cumple un rol protagónico en la vida del hombre, pues es practicado por personas de todas las edades, de diferentes características y por diferentes objetivos: mejora de la condición física, entrenamiento, aprendizaje o simplemente diversión. En ese sentido es un recurso importante utilizado por muchos docentes y entrenadores en cualquier etapa de la enseñanza aprendizaje, pues sirven para la iniciación, la preparación física o para la competición. También su naturaleza lúdica, permite a los participantes olvidarse de la competición y enfocarse en la diversión.

Pero para que se pueda hablar de juego necesariamente debe cumplir con los siguientes aspectos:

- *Lo físico y lo corpóreo* son las condiciones innatas las cuales provocan que aflore automáticamente nuestra personalidad
- *El orden, las normas del juego*, que involucra actuar con ética, al aceptar, cumplir o respetar las normas, por todos los participantes, sin alterar su naturaleza.
- *El aspecto socio motor básico e importante en el juego*, debido a que durante el juego se establecen diferentes formas de relacionarnos con nuestros pares, muchos de ellos afectivos y que están definidos la forma de jugar.
- *El aspecto agonístico*, que alienta a mejorar las habilidades y destrezas que exige el juego, al igual que la necesidad de autosuperación, afianzamiento y autoconocimiento de la realidad motriz.
- *El aspecto cognitivo*: que implica el abanico de posibilidades que brinda el juego en el proceso de aprendizaje, desde la motivación y satisfacción, hasta la imaginación y creatividad.

Ahora bien, en cuanto al aprendizaje deportivo, hay una frase muy famosa que dice, "A jugar se aprende jugando", sin embargo, existen algunos aspectos que se deben tratar meticulosamente para que el estudiante pueda llevar el ansiado aprendizaje del deporte. En la percepción de los juegos de iniciación deportiva sirven para poner en práctica las aptitudes y competencias utilizadas en los diferentes deportes (desplazamientos, fundamentos técnicos o tácticos, entre otros). Son muy utilizados en los estudiantes que están por iniciarse deportivamente, debido que brinda diferentes recursos entre físicos, técnicos y cognitivos propios del deporte, provocando una adecuada asimilación de habilidades deportivas.

Como indica Esper et al. (2022), un proceso de iniciación deportiva que no considere al juego como recurso didáctico, está condenado al fracaso. Esto se debe a que el juego es una actividad vital para el desarrollo del comportamiento de un individuo y un derecho que tienen todos los niños. Sin embargo, se deben considerar que los juegos se planifican y desarrollan en función del objetivo didáctico que se propone el docente. En ese sentido en educación física se utilizará de acuerdo a la fase a trabajar, si estamos en una fase de iniciación deportiva, entonces los juegos deben estar dirigidos a desarrollar las múltiples habilidades que son necesarias en la práctica deportiva.

En el desarrollo de estos juegos se presentan acciones propias del deporte en sí, es decir, diferentes vivencias que van a experimentar los estudiantes al practicar el deporte elegido, ello va acompañado de una serie de acciones motrices principalmente de desplazamientos, que favorecen al crecimiento de las capacidades físicas básicas y la coordinación motora, todo ello sirve como motora como base del aprendizaje deportivo, entre ellas la base de la organización del cuerpo es la coordinación sensorial.

Estos juegos se desprenden de los juegos menores, los cuales desarrollan contenidos direccionados al aprendizaje de los diferentes actividades, movimientos y habilidades que constituyen la base del deporte, complementariamente a ello, los juegos de iniciación deportiva, desarrollan el aspecto ético de los estudiantes, puesto que dentro de sus contenidos desarrollan la mayoría de las reglas de cada uno de los deportes. Por ello la necesidad de la investigación y la dedicación para mostrar cómo este tipo de juegos pueden utilizarse como herramienta para lograr los objetivos de la iniciación deportiva.

Para la planificación de estos juegos se debe priorizar un objetivo pedagógico teniendo como centro de atención al estudiante y la construcción de su aprendizaje. En ese sentido Pill (2018, como se citó en González et al., 2021), sostiene que poner como centro de atención al estudiante significa darle propiedad, responsabilidad, iniciativa y

sensibilización, siempre guiado por el maestro. A través de estos juegos, los estudiantes experimentan acciones reales del juego, lo que les permite percibir, analizar y tomar decisiones en función a ello. Además, permite que los estudiantes sientan la capacidad de improvisar sin ser interrumpido ni recibir demasiadas explicaciones.

Los juegos de iniciación deportiva suponen el paso previo para que los estudiantes se internen en el mundo de los deportes, constituyen un tipo de juego se puedan replicar las acciones competitivas de manera lúdica, recreativa y divertida. García Fojeda (1987) ubica a estos juegos como la fase que viene después del juego simple y antes del deporte, entre el juego simple y el deporte. Esta forma de juegos utiliza más tiempo que los juegos simples; sin embargo, duran menos que los juegos deportivos, además las reglas son más complejas que los juegos fáciles, pero más sencillas que las del deporte en sí, y que demanda movilizar las capacidades o habilidades que posee el púber. En pocas palabras, son actividades intrincadas que ayudarán a los jugadores a mejorar sus capacidades atléticas de diversas maneras. Fútbol, baloncesto, voleibol, balonmano, natación y deportes son algunos ejemplos.

Fuste (2019), sostiene esos juegos de introducción al deporte son de característica lúdica, que significan el bypass entre los juegos y los deportes, con aspectos parecidos son el resultado de la alteración de los juegos deportivos para los alumnos que se inician y aprenden determinados deportes con un nivel de complejidad estructural y funcional significativamente inferior; contienen elementos relacionados en un deporte y su contenido, estructura y capacidad para fomentar el desarrollo de las habilidades motrices sirven de base para el aprendizaje de las habilidades deportivas.

A través de este tipo de juego, los estudiantes pueden prepararse para la transición a la práctica deportiva, mientras que los maestros pueden ofrecer una variedad de juegos que, utilizados correctamente, pueden ayudar a los estudiantes a adquirir, fundamentos técnicos de manera lúdica y divertida sin descuidar la preparación física. En ese sentido significan una excelente alternativa metodológica para insertar en la práctica deportiva a estudiantes de 10 y 13 años.

Para organizar los juegos de iniciación a manera de paso previo a los deportes, se pueden categorizar según el tipo de habilidades que desarrollan, distinguiendo dos formas principales: Los juegos de iniciación de deportes generales son aquellos que desarrollarán habilidades comunes a diferentes deportes, como, por ejemplo. cómo lanzamiento y aceptación; los juegos de iniciación a un deporte específico son aquellos diseñados para

desarrollar habilidades propias en un deporte, como un juego de 2 x 2 sin demasiadas reglas y 2 básicos para mejorar habilidades específicas de baloncesto.

Por ello, para el presente trabajo académico se asume esta clasificación, centrándose principalmente en el segundo que es la que se adecua a los objetivos que se proponen, en cuanto al problema actual de la integración de los estudiantes 12 - 13 años al deporte.

1.1.2. La iniciación deportiva. Bases del aprendizaje motor. Basado en Esper et al. (2022):

Para Esper (2022) la iniciación deportiva es parte de un proceso extenso que significa la formación integral del deportista, y se debe ver como la parte de un todo que se interrelaciona con las que continúan los procesos de formación, desarrollo y especialización deportiva.

Ahora bien, Zayas, (2019) considera como Iniciación deportiva al proceso por el cual el estudiante toma contacto con prácticas básicas ligadas a diferentes deportes, lo que permite adquirir habilidades, destrezas y competencias, de manera consciente, sistemática y lúdica.

El aprendizaje motor necesita ser entendido desde los procesos evolutivos e involutivos del niño, se debe poner énfasis en la infancia y preadolescencia, obligados por sus rápidos cambios a nivel motriz, cognitivo y social. En ese sentido está determinado por diferentes aspectos, referentes al desarrollo de la motricidad, como la postura y el dominio del cuerpo, factor de juego motor, factor motor cognitivo, factor motor perceptivo, habilidades motoras generales y habilidades motoras particulares y especializadas.

Como indica Esper et al. (2022) Los estudiantes no son pequeños adultos, su conocimiento, su estado emocional, su aspecto motriz y sus periodos de adaptación son distintos, por lo que necesitan que se le atienda de manera especial, en función a sus características particulares de cada etapa de desarrollo. El movimiento es innato al ser humano, más aún al niño. La motricidad representa un apoyo importante, no solo para el progreso corporal, sino también para el intelecto y el proceso socio afectivo. Toda restricción o desatención del aspecto motor influye de manera directa y duradera en las demás dimensiones de la personalidad. Todo lo contrario, si estimulamos, planificamos y guiamos en el momento adecuado la actividad motriz del niño, mejoraremos su crecimiento personal.

Por ello en lo que se refiere al comienzo del deporte esta debe estar en concordancia con el proceso motor del niño y sustentarse en un proceso pedagógico progresivo, sistemático y variable. Por eso es muy importante que, en la etapa entre los 4 y 7 años,

observar un raudo aumento cuantitativo del rendimiento, en las habilidades motrices y capacidades físicas básicas se perciben avances diferenciados, mientras que en las capacidades de coordinación los avances son más acentuados y uniformes; se aprecia una gran mejora de ellas, principalmente en el aumento de la capacidad de combinación, de las acciones motoras.

Entre los 7 y 10 años se observa un aumento de la resistencia aeróbica, de la fuerza y de algunos aspectos de la velocidad (reacción y frecuencia. Esta fase es de rápido progreso en el aprendizaje motor. Aprenden a dominar sus impulsos motores y a concentrarse en una actividad específica.

Entre los 10 y 12 años, está en la edad propicia para la iniciación deportiva, en esta fase se aprecia una gran progresividad en el desarrollo físico, el primer cambio morfológico está determinado por el alargamiento de las extremidades, la reducción del tejido adiposo y el incremento de la fuerza relativa. En esta etapa el conjunto de medios y métodos deben orientarse hacia una estimulación rápida del aprendizaje y desarrollo motor, en una búsqueda de desarrollo integral de las capacidades coordinativas.

Se considera a un estudiante iniciado deportivamente cuando, "mediante un proceso de aprendizaje, ha adquirido ciertos patrones básicos requeridos por la situación motriz específica y especialidad de un deporte, de manera tal que además de conocer sus reglas y comportamientos estratégicos motores fundamentales, sabe ejecutar sus técnicas, moverse en el espacio deportivo con sentido del tiempo, de las acciones y situaciones y sabiendo leer e interpretar las comunicaciones motrices emitidas por el resto de los participantes en el desarrollo de las acciones motrices" (Hernández, 1986, como se citó en Méndez, 2018).

1.1.3. Etapas del proceso de iniciación deportiva:

Muchos expertos teóricos han desarrollado la temática referente a la iniciación deportiva, y a pesar de no haber consenso en la nomenclatura, muchos coinciden en las características de las etapas, presentamos a continuación las fases propuestas por Falcón & Dobato, (2021):

- **Fase de iniciación:** se orienta al desarrollo y perfeccionamiento psicomotriz, es tratado principalmente por la educación física de base y se ubica entre los 6 y los 8 años.
- **Fase de desarrollo 1:** se presenta una fase evolutiva que conduce a un nivel más avanzado, en el que se desarrollan fundamentos básicos de distintos deportes,

orientados hacia aspectos técnicos tácticos, se desarrolla a partir de los 9 hasta los 12 años.

- **Fase de desarrollo 2:** orientada a la especialización deportiva, se trata de fortalecer aprendizajes anteriores y perfeccionar elementos técnicos y tácticos. Se desarrolla a partir de los 12 a 14 años.
- **Fase de perfeccionamiento:** es una etapa dirigida a la especialización y orientada al rendimiento medio y con el fin de orientar para mejorar la eficacia deportiva. Se desarrolla desde los 14 hasta los 16 años.

Por su parte, Limones (2001, como se citó en Jiménez, 2014) establece la siguiente división para la iniciación deportiva:

- **Primera etapa:** juegos adaptados partiendo de patrones básicos de movimiento, (desplazamientos, saltos, lanzamientos, dominio, entre otros), desarrollados a través del juego, donde se presentan una serie de retos de movimiento que el estudiante debe enfrentar.
- **Segunda etapa:** Modalidades deportivas, se presentan una serie de acciones propias del deporte, que permiten la participación de todos y cada uno de los jugadores, se les otorga importancia a los logros deportivos individuales y se emplea material adecuado a las características del niño.
- **Tercera etapa:** se incluye la competencia con una manera seria y aparece la idea de modelo técnico como acción global realizado adecuadamente, se le otorga importancia a los logros individuales y colectivos. Se inculcan hábitos deportivos de forma lúdica.

Ahora bien, Garganta (2002, como se citó en Camacho y Martín, 2020) enfocado en el fútbol propone 4 fases:

- Fase de establecimiento de conexiones del jugador con el balón.
- Fase de la toma de conciencia de las porterías.
- Fase de la toma de conciencia del oponente.
- Fase de la mayor sensibilización de los compañeros.

Por todo lo anterior descrito y considerando otras teorías como la de Blázquez (1998), Sánchez (1986), Rodríguez, (2001) y Romero y vegas (2002), consideramos que la iniciación deportiva en el marco escolar es un proceso que debe desarrollarse en fases o etapas definidas por la maduración motriz de los estudiantes. Fases que debemos entenderlas como pasos metodológicos que se deben desarrollar para que los niños puedan aprender un deporte de

su preferencia. En ese sentido se proponen 4 fases en el proceso de puesta en marcha en el deporte del fútbol:

- **Familiarización** con los aspectos básicos fundamentales del deporte, especialmente con el balón. (yo y el balón)
- **Desarrollo de situaciones de oposición** (yo y mi oponente: 1 vs 1).
- **Desarrollo de situaciones de colaboración / oposición** (yo, mis compañeros y mis oponentes: 2 vs 1, 2 vs 2, 3 vs 3, etc.).
- **Desarrollo de situaciones que reproduzcan parcial o totalmente la competición** (5 vs 5, 7 vs 7, 11 vs 11, 15 vs 15, etc.).

El desarrollo del proceso de aprendizaje deportivo, no debe estar centrado exclusivamente en acciones tipo lo que se muestra anteriormente, sino que en las diferentes sesiones se debe presentar una combinación de acciones centrándose en una de ellas (por ejemplo, en la segunda etapa centrarse en el 1 X 1) teniendo como referencia la competición sana con fines formativos.

1.1.4. Bases didácticas y educativas de la actividad lúdica:

La actividad lúdica fomenta las consideraciones didácticas e instructivas, se valoran pedagógicamente a partir del desarrollo del proceso docente educativo, por ello se sujeta a ciertas condiciones como: cuanto logran aprender los niños con estas actividades, estas prácticas son útiles tanto por el interés que genera en los niños, como por la alegría experimentada al realizarla. Además, ofrece magníficos recursos para mejorar el desarrollo físico-motriz, intelectual, social y emocional.

Como indica Morales (2022) lo lúdico propicia espacios mágicos, agradables, emociones naturales y satisfacción. Por ello todo aprendizaje empieza con favorecer entornos, situaciones globales, totalizadoras, socializadoras, motivadores y relevantes, que generan una atmósfera de independencia, sociabilidad, entusiasmo, autonomía, orientación, acompañamiento en los procesos pedagógicos que permiten aprendizajes significativos.

Cuando vemos las caras de felicidad de los participantes y la espontaneidad con su pareja, nos damos cuenta de lo beneficioso que es el juego para su salud mental, es decir, cuando alcanzan un estado de bienestar. Tal como lo indica Candela y Benavides (2020) Las actividades lúdicas resultan un recurso por demás importante en el desarrollo del proceso educativo. Favorece al desarrollo de las capacidades, habilidades y destrezas, el vínculo, el buen ánimo, mejora la atención y motivación del niño, permitiendo un aprendizaje

significativo. En el salón de clase, estas actividades se convierten en estrategias idóneas para provocar que los estudiantes desarrollen habilidades de manera atractiva y natural.

Sin duda alguna, el juego debe ser utilizado con objetivos pedagógicos y no como simple pasatiempo, estamos convencidos que el juego, además de recreación, ayuda a que los estudiantes se relajen y desahoguen funcionando como un escape para diversos impulsos contenidos durante las clases.

Según Farfán Heredia et al. (2022) los alumnos participan activamente en el juego de diferentes formas; desarrollan acciones como construir relaciones con las habilidades adquiridas e intentar adaptarlas a las coordenadas espaciales y temporales creadas en las lecciones de juego; explorar nuevos patrones de movimiento para resolver diferentes problemas situacionales que surgen en el juego; Informar o recibir consejos de compañeros o profesores sobre cómo jugar. Para ejecutar un movimiento se requiere información antes de la acción; afrontar situaciones conflictivas con compañeros, escucharlos, expresar su opinión e incorporar enfoques de resolución de problemas para encontrar soluciones a conflictos previos, y así reestructurar sus sistemas de valores, entre otros.

Para Marín, (2018) el juego como estrategia metodológica puede ayudar a la transformación radical y disruptiva del proceso educativo, debido a que actúa como un desbloqueador de todo concepto mecanicista de la Educación Física, donde se busca desarrollar las capacidades físicas y las habilidades motrices con miras a la eficacia y al rendimiento. Los juegos, entonces se convierten en un poderoso agente didáctico que efectiviza mejor el aprendizaje, y como la naturaleza del estudiante es el juego, éste será encaminado y dirigido de forma cautelosa, mediante el proceso de enseñanza aprendizaje, proceso exclusivo del docente.

Como lo dijera Le Boulch, educar al niño en libertad, entendamos que el niño por naturaleza, puede asimilar las experiencias más diversas y convertirlas en aprendizajes; y que es tarea del maestro que estos comportamientos se producen en un contexto de libertad de acción, con espontaneidad y gozo, extrañamente se encuentran en otras actividades escolares y deberían ser promovidas por los profesores en todas partes, pero el medio principal es la educación física. Cabrera (2017) cita a Le Boulch (1981).

En lo que a valores y normas se refiere, para Vera Orihuela et al. (2019) Uno de los caminos disponibles en la escuela para trabajar el aspecto conductual y volitivo de los estudiantes es el juego, el cual se convierte en la principal manera de aprendizaje de la vida comunitaria. Respetar las reglas y demás componentes del juego van generando en el estudiante las condiciones básicas para su completo desarrollo social.

Por otro lado, para jugar, casi siempre se necesitan equipos, principalmente en los juegos colectivos, y las acciones no sólo son competitivas, sino también cooperativas, toman acuerdos, establecen sus normas, discuten estrategias, mostrando diferentes maneras de comportarse lo que favorece la interacción social entre los participantes. Y se hace mayor la importancia del juego, sabiendo que estas relaciones directas entre jugadores del mismo grupo etario, se producen en un entorno de espontaneidad y satisfacción. Del mismo modo, el juego, incrementa y mejora las experiencias de movimiento del niño desarrollándose a nivel físico, es el paso de los trabajos agradables y fructíferos al trabajo productivo y útil; establece y alimenta normas sociales y morales; es un medio para la difusión de ideas.

Dado que el proceso educativo ofrece niveles de aplicabilidad en diversos ámbitos, decimos que Los fundamentos educativos de las actividades lúdicas se fundamentan en la ciencia de la educación. En consecuencia, los juegos escolares se consideran ejercicios físicos vinculadas a la educación moral e intelectual, pero en este caso, desde una perspectiva deportiva.

Según Méndez (2018) una herramienta utilizada en las actividades de enseñanza y aprendizaje que entra dentro del enfoque didáctico es el juego. Porque permite relacionar los aprendizajes con la vida real del alumno, que resulta fundamental en el alcance de aprendizajes significativos, potencia la motivación intrínseca, favorece la inventiva y el uso de las estrategias propias del estudiante en busca de solucionar situaciones dadas en la actividad propuesta, además mejora el vínculo con los compañeros, contribuye a la creación de un adecuado clima de aceptación e integración y de cooperación mutua. Así mismo desarrolla las diferentes características del movimiento, siendo la mejor herramienta para llevar a cabo el papel hedonista, en la medida en que es, o debería ser, una fuente continua de placer para la persona.

El proceso de instrucción y aprendizaje en la educación motriz, refiere consideraciones en este proceso de desarrollo de habilidades y destrezas psicomotrices. Para aumentar la eficacia de estos ejercicios, el instructor debe tener en cuenta las siguientes sugerencias al instruir el juego:

- ✓ Tratar adecuadamente a los estudiantes. Ayudarles a conseguir los objetivos.
- ✓ Reconocerles y celebrarles los éxitos y fracasos de los alumnos en determinadas actividades.
- ✓ Utilizar una comunicación asertiva y horizontal, despertar el interés y entusiasmo para trabajar.
- ✓ Corregir y retroalimentar oportunamente.

- ✓ Dirigir interés y centrarse en la tarea que se está realizando y no en el joven.
- ✓ Aclarar siempre las reglas del juego.
- ✓ Considerar siempre espacios de juego seguros.
- ✓ Aplicar estrategias metodológicas que motiven a jugar.
- ✓ Conocer el juego a desarrollar.
- ✓ Utilizar un lenguaje asertivo, sencillo, claro y fácil de entender.
- ✓ Demostrar confianza a sus estudiantes.

Por otro lado, se debe comprender que los estudiantes son únicos y diferentes, en características, intereses, comportamiento, estados de ánimos. El maestro debe identificar y esté siempre atento a sus ajustes y permanezca accesible para conversar. En consecuencia, se recomienda lo siguiente:

- ✓ El juego debe responder a las particularidades e intereses de los educandos, considerando siempre la cantidad de participantes, el espacio y el tiempo.
- ✓ Considerar siempre diferentes formas de organización de los equipos, y diferentes formas de utilizar el espacio.
- ✓ Utilizar el material adecuado, y tratar siempre de no hacerse daño entre jugadores.
- ✓ Manejar siempre el estado socioemocional de los estudiantes, ayudarlos a gestionar el triunfo y la derrota
- ✓ Motivar siempre la competitividad, pero evitar el campeonísimo

1.1.5. Clasificación de los juegos:

Muchos autores han clasificado el juego de diferente manera, desde los juegos con numerosos participantes, hasta el juego en parejas, muchos se realizan al aire libre, en espacios grandes, y otros dentro del salón de clase; algunos requieren singulares materiales y otros se juegan solo con el cuerpo; además tenemos los juegos que necesitan grupos organizados y luego los que se distribuyen libremente; en algunos se establecen reglas y normas mientras que otros utilizan reglas básicas y sencillas; unos duran un tiempo prolongado y otros breves, tenemos los que exigen esfuerzo físico duradero y otros de manera estática. En fin, un sin número de clasificaciones, que nos permiten entender y utilizar el juego para muchos propósitos.

Así, por ejemplo, tenemos a Méndez y Méndez (2019), quienes organizan los juegos de la siguiente manera:

- ✓ Juegos de refuerzo
- ✓ Juegos de flexibilidad

- ✓ Juegos motores (juegos de carrera, locomoción, velocidad de respuesta y salto)
- ✓ Juegos para el desarrollo del ritmo y la coordinación.
- ✓ Juegos sensoriales (juegos visuales, olfativos, táctiles, gustativos, de orientación básica o de naturaleza)
- ✓ Juegos pre deportivos o de iniciación deportiva

Como vemos los autores organizan a los juegos según su finalidad, es decir por el tipo de habilidad motriz que permiten desarrollar, en cuanto a los juegos de iniciación, los relaciona con el pre deporte y el deporte, los cuales pueden utilizarse de acuerdo a los objetivos propuestos en diferentes etapas de la educación motriz.

Xavier Fuste, realiza una clasificación del juego, donde los agrupa de acuerdo a su nivel temático, as justificaciones conceptuales a nivel temático se articulan para proporcionar una comprensión clara del significado de cada eje de contenido, así tenemos:

Los juegos que utilizan los sentidos y la conciencia corporal. Los comportamientos motores iniciales se observan antes de comenzar el análisis sincinesias de la vida del estudiante en relación con el medio ambiente, se trata de experimentar gracias a las sensaciones que pueda reconocer a través de sus órganos sensoriales, como la piel, la vista, la boca, el oído, las cuales serán procesadas, para aumentar y mejorar su receptividad sensorial.

Estos juegos además se utilizan al término de la sesión, lo que ayuda en la fase de relajación corporal, logrando mayor conciencia y concentración del joven en su cuerpo.

- ✓ Juegos de discriminación visual.
- ✓ Juegos de discriminación auditiva
- ✓ Juegos de discriminación táctil.
- ✓ Juegos de conocimiento corporal.
- ✓ Juegos de expresión corporal
- ✓ Juegos de ajuste postural.
- ✓ Juegos de control tónico.
- ✓ Juegos de relajación autógena.
- ✓ Juegos de respiración.
- ✓ Juegos de espacialidad y temporalidad.
- ✓ Juegos de lateralidad.
- ✓ Juegos de equilibrio.

Juegos motores. Son aquellos que generan en el estudiante una amplia gama de movimientos del sistema locomotor, destacan los desplazamientos, las habilidades manipulativas y de reconocimiento motor. Todo relacionado con lo cognitivo y socio afectivo.

En estos juegos se aprende haciendo, aunque por sus características, no se pueden utilizar en las primeras etapas de la vida, hasta alrededor de los cuatro años ya hayan empezado a mantenerse erguidos.

Passarán de juegos fáciles a juegos más difíciles, de juegos en solitario a juegos en grupo, y de juegos revoltosos a juegos regulados, dependiendo de su etapa de desarrollo.

El desarrollo de los juegos y, sobre todo, los años más cruciales, en los que habrá educación motriz real, requieren un esfuerzo psicomotor debido a la creciente complejidad, simultaneidad y coordinación de los movimientos, lo que potenciará y ampliará sus aptitudes físicas. Basándonos en la finalidad de cada uno de estos juegos, tenemos:

- ✓ Juegos de locomoción.
- ✓ Juegos de velocidad.
- ✓ Juegos de saltos.
- ✓ Juegos de lanzamientos y recepciones.
- ✓ Juegos de fuerza.
- ✓ Juegos de equilibrio.

➤ **Juegos de iniciación deportiva.**

Actividades que van a preparar al estudiante para el proceso de iniciación deportiva, debido a que responden a sus características y necesidades, pues pueden adaptarse a las posibilidades motoras.

Para Fuste (2019) “Para los niños pequeños, el juego es el medio natural de aprendizaje. En el contexto de la educación física y el deporte, el juego motor servirá como medio para practicar diversas habilidades, así como una gran herramienta para el desarrollo cognitivo y social.”

Para Farfán Heredia, et al. (2022) utilizar juegos de iniciación deportiva es fundamental en el desarrollo motriz de los niños, sin importar mucho el tipo de deporte que practiquen. Este tipo de juegos vienen con muchas tareas, que exige en los estudiantes, la puesta en práctica de sus distintas habilidades motoras, esa acción da a los estudiantes un conocimiento esencial de la materia, lo que puede aplicarse a distintos deportes.

1.2. Propósito de la intervención:

1.2.1. Objetivo general:

Fomentar el aprendizaje de la conducción del balón con el pie en el fútbol, mediante actividades de iniciación deportiva con estudiantes de segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 10064 Pandachí – Cañarís.

1.2.2. Objetivos específicos:

- Determinar el nivel de aprendizaje del pase y la conducción del balón en la disciplina deportiva de fútbol de los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 10064.
- Elaborar un programa de actividades de iniciación deportiva para que los estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa N° 10064 aprendan a pasar y manejar el balón en el deporte de fútbol.
- Evaluar el avance y desarrollo del aprendizaje del pase y manejo del balón en la disciplina deportiva del fútbol estudiantil del grupo de intervención del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 10064 mediante una evaluación de salida tras la aplicación de la propuesta.
- Determinar el grado de avance y éxito de la ejecución de la propuesta, comparando los resultados de la primera evaluación con la evaluación del proceso final de la intervención.

1.3. Estrategias de la intervención o ruta de acción:

El desarrollo del presente trabajo siguió la siguiente ruta:

- **Coordinaciones previas** (contactos con miembros de la comunidad académica).
Se coordinó la acción con el director, los profesores y los padres de familia de la I.E. para que puedan brindarnos las facilidades para desarrollar nuestra intervención.
- **Metodología específica (fases o rutas de acción del proceso)**

✓ Primera ruta:

En función a la realidad encontrada en la I.E. N° 10064, se eligió el aula del segundo grado de educación secundaria, pues se observó durante las sesiones de educación física, las necesidades de aprendizaje psicomotriz, manifestadas por los estudiantes miembros del grupo de intervención. A partir de ahí se iniciaron

las coordinaciones necesarias con los directivos del colegio y los padres y madres de familia, para explicarles la significación de la propuesta.

✓ **Segunda ruta:**

Seguidamente se elaboró el instrumento de evaluación, el cual fue validado por un experto, luego se procedió a la aplicación de la prueba de entrada que consiste en la aplicación de un test técnico motriz para determinar el grado de desarrollo del aprendizaje motor asociado al fútbol como deporte.

✓ **Tercera ruta:**

Tras la recogida de la muestra de estudio, se elaboró la propuesta de intervención teniendo en cuenta los criterios didácticos pedagógicos del área de educación física.

- La sugerencia global
- Elementos didácticos
- El modelo de la didáctica
- Diseño y aplicación de las actividades de enseñanza aprendizaje, según calendario (Anexo 4 “panel fotográfico de sesiones de enseñanza aprendizaje desarrolladas”)

✓ **Cuarta ruta:**

Para comprobar la funcionalidad y el impacto de la propuesta, se procedió a la aplicación del test de salida y los resultados se plasmaron en la información estadística.

✓ **Quinta ruta:**

Elaboración del cronograma de actividades:

Nº	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA 2022							
		M	A	M	J	J	A	S	O
1	Colaborar con la dirección								
2	Colaborar con educadores y estudiantes								
3	Selección de estudiantes								
4	Realizar una prueba de acceso.								
5	Programación y ejecución didáctica.								
6	Evaluación de salida.								
7	Redacción del informe.								

II. CONTENIDO O PROCESO DE LA INTERVENCIÓN:

2.1. Evaluación inicial:

Denominación de la prueba : Test de fútbol de menores

Edades de aplicación : 12 a 13 años

Objetivo : Determinar el nivel de aprendizaje psicomotriz de los estudiantes a nivel de contenidos de manejo del balón y pases.

N°	CONTENIDOS y/o CATEGORÍA	NIVEL	
		LD	EP
CONDUCCIÓN DEL BALÓN			
1	Utiliza el pie para impulsar el balón a grandes distancias de forma recta.		
2	Utiliza trayectorias en slalom para impulsar el balón con el pie a pequeñas distancias.		
3	Utiliza trayectorias en zigzag y cambios de dirección para impulsar el balón con el pie.		
4	Utiliza el pie para propulsar el balón rápidamente por encima de los conos.		
PASE			
5	Teniendo en cuenta la puntería prevista en distancias cortas, se utiliza el pie para entregar el balón.		
6	Dispara con precisión el balón a grandes distancias utilizando el pie.		
7	Atrapa el balón tras un saque de banda, corre y lo golpea con el pie.		
8	Utiliza el pie para entregar el balón y luego corre para atraparlo de nuevo a una distancia de 15 metros.		

Tabla de sistema de niveles, significados y apreciación de logros.

NIVEL	SIGNIFICADO	CUANDO
LD	Logro definido	Está claro que el estudiante ha aprendido el material tal y como indica el sistema de evaluación.
EP	En proceso	El estudiante muestra signos de esforzarse por desarrollar el aprendizaje esperado.

Fuente: Test adaptado de los procesos de evaluación psicomotriz, vinculados a los aprendizajes en el fútbol 2022.

2.2. Resultados de la evaluación inicial:

Estudiantes del 2° grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 10064, grupo de intervención.

La tabla que se presenta contiene las frecuencias y porcentajes, arrojados en la evaluación de inicio, con ello se podrá evidenciar el nivel y la situación real de aprendizaje psicomotriz vinculado a la conducción del balón con el pie en la disciplina deportiva de fútbol.

TABLA N° 01
RESULTADOS OBTENIDOS DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA DE
CADA ESTUDIANTE DEL GRUPO DE INTERVENCIÓN.

ESTUDIANTES	PUNTAJE GLOBAL	PERCENTIL	NIVEL
1	12	10	BAJO
2	12	10	BAJO
3	11	10	BAJO
4	09	10	BAJO
5	10	10	BAJO
6	11	10	BAJO
7	12	10	BAJO
8	11	10	BAJO
9	12	10	BAJO

10	09	10	BAJO
11	10	10	BAJO
12	12	10	BAJO

FUENTE: Resultados del test aplicado a los estudiantes del grupo de intervención. Mayo 2022.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Según la tabla N° 01, que muestra el correspondiente análisis de los resultados de las pruebas (evaluación inicial), doce estudiantes, es decir, el 100% del estudiantado, presenta un bajo aprendizaje técnico motor a la hora de conducir el balón con el pie en la disciplina deportiva del fútbol. A la luz de estos resultados, es imperativo superar los retos que se plantean para dotar de habilidades psicomotrices al estudiantado del grupo de intervención.

De los doce estudiantes que fueron evaluados, descubrimos que todos ellos obtuvieron una puntuación bruta en el intervalo de 9 a 12 puntos, suponiendo un percentil de 10 desde este ángulo. Esto indica que tienen un bajo nivel de desarrollo psicomotor y, por lo tanto, un bajo nivel de dominio de la conducción con el pie en el fútbol.

Estos resultados sugieren que no se han desarrollado las destrezas y habilidades psicomotrices de los estudiantes, lo que demuestra una carencia flagrante de las habilidades motrices fundamentales necesarias para la práctica del fútbol. Esto repercute en el desarrollo del aprendizaje antes mencionado en la disciplina deportiva del fútbol.

Confirmamos que, a la luz de los hallazgos, para mejorar las condiciones del desarrollo psicomotor, debe aplicarse un programa o estrategia de intervención. Esto beneficiará a los estudiantes de secundaria, en particular a los de segundo grado y demostrará el grado de avance en el proceso de aprendizaje relacionado con el movimiento corporal.

2.3. Programa de intervención:

2.3.1. Denominación:

Estrategias didácticas basadas en los juegos de iniciación deportiva para fomentar el aprendizaje de la conducción del balón con el pie en la disciplina deportiva de fútbol con estudiantes del 2° grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 10064 Pandachí - Cañarís.

2.3.2. Datos informativos:

- Institución Educativa : N° 10064

- Área : Educación Física.
- Nivel / Modalidad : Secundaria de menores / EBR
- Grado : Segundo
- Destinatarios : 12 estudiantes
- Responsable : Sonia Jeanette Piscoya Yampufe.

2.3.3. Presentación:

El presente trabajo se realiza debido a las necesidades de aprendizaje que presentan los estudiantes de la I.E. N° 10064 Pandachí, de Cañarís en Ferreñafe, en el área de Educación Física, específicamente en el aspecto físico deportivo, en este caso el fútbol. Por tal razón, se realiza la intervención pedagógica, basado en un programa para juegos de iniciación al deporte, basado en los argumentos teóricos de Xavier Fuste, que ayude a los estudiantes a lograr estos aprendizajes de manera lúdica y divertida, sin mecanizarlos ni exigirles con estímulos que van más allá de sus capacidades. De esta manera se llevará a cabo un proceso dinámico en las sesiones de aprendizaje.

El programa se organiza en 10 sesiones de enseñanza aprendizaje, las cuales se desarrollan respetando los componentes didácticos necesarios. Esto permite desarrollar aprendizajes a medida de los estudiantes teniendo como recurso metodológico principal el juego de iniciación deportiva, por el cual se pretende desarrollar de manera integral el aprendizaje físico deportivo integrando hombres y mujeres respetando las necesidades y características de cada uno de ellos.

2.3.4. Propósitos:

- ✓ Fomentar el aprendizaje psicomotor manteniendo la educación física como componente clave de la formación futbolística de los estudiantes de segundo grado de secundaria de la I.E. N° 10064.
- ✓ Mejorar la capacidad psicomotriz de los estudiantes miembros del grupo de intervención, para la adquisición de habilidades y aptitudes motrices que faciliten la adquisición de pases de fútbol y el manejo del balón.
- ✓ Dominar los aprendizajes psicomotores en el fútbol, utilizando técnicas de ocio basadas en experiencias deportivas en grupo que faciliten la socialización y la integración con sus compañeros.

- ✓ Potenciar la convivencia escolar, fomentar la aplicación de valores y actitudes positivas hacia la psicomotricidad, creando un entorno de crecimiento socio afectivo.

2.3.5. Sistema de contenidos de la propuesta:

Enseguida se propone un sistema de contenidos, en función a las necesidades e intereses identificadas en la prueba inicial, los mismos que servirán como medio para lograr los objetivos planteados.

Nº	Denominación de la sesión de enseñanza aprendizaje	Indicador de evaluación	Tiempo
01	El balón y yo	Utiliza adecuadamente las piernas y los pies para dominar el balón.	135 min.
02	Los futbolistas utilizan las extremidades superiores para controlar el balón.	Demuestra utilizar sus extremidades superiores para manipular el balón.	
03	En el fútbol, la parte media del pie se utiliza para controlar el balón.	Utiliza el pie para controlar el balón en diversos movimientos.	
04	En el fútbol, la parte interior del pie se utiliza para controlar el balón.	Utiliza el pie para controlar el balón mientras se desplaza de forma constante y suave.	
05	En el fútbol, la parte exterior del pie se utiliza para controlar el balón.	Utiliza el pie para controlar el balón cuando corre lentamente.	
06	En el fútbol, pase con el interior del pie.	Utiliza adecuadamente su cuerpo al pasar el balón.	
07	En el fútbol, pase con el exterior del pie.	Cuando pasa el balón a media distancia, utiliza el pie para controlarlo.	
08	En el fútbol, pase con el centro del pie.	Cuando pasa el balón a gran distancia, utiliza el pie para controlarlo.	
09	En el fútbol, tiro con el centro del pie.	Demuestra precisión lanzando el balón a la portería con el pie.	

10	En el fútbol, tiro con el exterior del pie.	Demuestra precisión lanzando el balón a la portería con el pie.	
----	---	---	--

2.3.6. Metodología:

Para diseñar sesiones de instrucción y aprendizaje de este programa se aplicaron diversas metodologías didácticas. En general, estas incluyen:

- ✓ *Pedagógicos*: lúdicos, descubrimiento guiado, tarea motriz, etc.
- ✓ *Procedimientos*: activos, creativos, interactivos, etc.
- ✓ *Técnicas*: dinámicas de grupos, lluvias de ideas, etc.

2.3.7. Recursos:

- ✓ *Recursos humanos*: Alumnos de la muestra de investigación. El asesor del informe técnico profesional. Los autores del informe técnico profesional
- ✓ *Recursos didácticos*: Materiales impresos, como películas y hojas de solicitud. Tv, DVD, PC, ordenador portátil, multimedia, pizarra, cartulina, lápices de colores, etc. son ejemplos de medios audiovisuales. medios del escenario (plataforma deportiva, aula, etc.).

2.3.8. Temporalización:

- ✓ *Inicio* : mayo de 2022
- ✓ *Término* : julio de 2022

2.3.9. Componente didáctico de la propuesta:

Álvarez de Zayas (2004, como se cita en Fernández, 2021), el cual identifica ocho elementos que componen el proceso de enseñanza-aprendizaje. Objetivo, contenido, método, medios, forma y evaluación son los seis que suelen considerarse fundamentales e indefectibles; los dos primeros son componentes de estado y los otros cuatro de proceso.

¿En cuál de estos componentes encaja el plan propuesto, dado este marco de referencia?

De acuerdo con nuestra perspectiva, la propuesta se concentra en el componente de contenido del proceso de enseñanza-aprendizaje, el cual está respaldado por las competencias y los componentes fundamentales que lo integran: conocimientos, capacidades, habilidades, destrezas y actitudes o valores.

Específicamente en la dimensión del conocimiento si se tiene en cuenta la especialidad de educación física, si bien no se trabaja con la dimensión teórico conceptual del conocimiento, si se hace con su dimensión aplicativa, vinculada a la actividad lúdica y los deportes.

2.3.10. El modelo didáctico:

Se entiende como la estructura que posee la sesión o actividad de aprendizaje, debido a los diferentes modelos que se presentan hoy en día, es necesario presentar una estructura que responda a los propósitos de esta intervención y que abarque la disposición de cada uno de los elementos que intervienen en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Donde ensamblamos los componentes del PEA es la parte informativa y muy instructiva, son por tanto las dos secciones principales del modelo sugerido.

➤ **Aspectos o parte informativa:**

En el apartado informativo se incluyen nuestros datos personales, las referencias curriculares (área curricular, áreas integradas o la competencia correspondiente) y los datos institucionales de la organización en la que se llevó a cabo la intervención. Con ello Cuando determinados esquemas identifican áreas curriculares, integración de áreas, organizadores e incluso competencias -componentes que son curriculares, pero no explícitamente didácticos- se evita el error de confundir aspectos curriculares y didácticos.

➤ **Aspectos didácticos:**

Donde se desarrollan los componentes del PEA, como contenidos, métodos, evaluación, entre otros, a continuación, una matriz que incorpore estos elementos del proceso.

✓ ***Objetivos (logros de aprendizaje)***

Elemento que resume el objetivo, el resultado previsto y el porqué de la enseñanza y el aprendizaje.

✓ ***Contenidos***

Una característica que resume el ¿qué? de la educación, constituye los saberes, que los docentes de qué desea hacerse cargo el alumno y qué espera que aprenda. En el enfoque por competencias, se asume como las características o aspectos que se trabajarán en cada sesión. Son los componentes fundamentales de cualquier competencia, incluyendo conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores.

✓ ***Secuencia didáctica***

En el proceso de planificación didáctica, se organizan integralmente y de forma estratégica los medios (recursos pedagógicos), la forma, sobre todo en relación con la duración y la evaluación de la lección, y los elementos metodológicos (tácticas pedagógicas), como se muestra en los diseños didácticos.

2.3.11. Las sesiones de enseñanza aprendizaje:

Donde se desarrolla cada uno de los contenidos propuestos para el logro de los propósitos de esta intervención. Se desarrolla en función al modelo didáctico descrito anteriormente y que está diseñado respetando todos los aspectos didácticos que exige el proceso de instrucción y aprendizaje. En seguida se presentan las 10 sesiones que componen el programa de intervención.

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS GENERALES:

1.1. Institución Educativa	: N° 10064
1.2. Área	: Educación Física.
1.3. Nivel / Modalidad	: Secundaria de menores / EBR
1.4. Grado	: Segundo
1.5. Turno	: Mañana.
1.6. Docente	: Sonia Jeanette Piscocoya Yampufe

II. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

El balón y yo

III. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

3.1. Necesidad de aprendizaje.

Los estudiantes del 2° grado de secundaria necesitan desarrollar juegos de iniciación deportiva, que permitan mejorar el aprendizaje psicomotor en el fútbol como disciplina deportiva.

3.2. Objetivos de aprendizaje.

- Desarrollar el dominio del balón de diferentes maneras, participando activamente en los juegos y colaborando con sus compañeros
- Muestra respeto y responsabilidad al trabajar en equipo.

3.3. CONTENIDO: Juegos y deportes.

3.3.1. Método. Tarea de movimiento (acción, diálogo, representación psicomotriz).

3.3.2. Técnicas. Individuales y grupales.

3.3.3. Tiempo. 135 minutos.

3.3.4. Medios. Plataforma deportiva.

3.3.5. Materiales. Balones, conos, silbato, tizas, etc.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Fases	Estrategias didácticas	Indicadores de evaluación	Tiempo
<p>INICIO</p>	<p>Saludo a los estudiantes, me presento y les pregunto. ¿Qué actividad deportiva está a punto de suceder en nuestro continente? ¿Uds. les gusta el fútbol? ¿Qué habilidades físicas se ponen en práctica en este deporte? ¿Me pueden dar una explicación de cómo se juega?</p> <p>Les comento sobre la sesión: Hoy realizaremos diferentes actividades para dominar el balón. Antes de todo vamos a calentar.</p> <p>En forma libre los estudiantes realizan actividades de calentamiento articular, activación cardiovascular, elongamiento (movimiento de brazos, tronco y piernas)</p> <p>Se dividen en equipos en función del número indicado y corren en varias direcciones, como hacia delante, hacia atrás, hacia la derecha y hacia la izquierda.</p> <p>Simulan toques de balón moviendo las piernas y los pies teniendo en cuenta las zonas de contacto interior y exterior.</p>	<p>Propone y ejecuta actividades de activación corporal.</p>	<p>25 min.</p>
	<p>En gran grupo, Jugamos al cazador: Los estudiantes se dispersan libremente por el campo, a uno de ellos se le entrega un balón, el cual será el cazador, a la señal del profesor trata de cazar a sus compañeros tocándolos con el balón, al que lo toque le ayudará a cazar a los demás, siempre pasándose el balón con la mano. Variante: se forman dos</p>		

<p>PROCESO</p>	<p>equipos y un equipo será el cazador. Luego se invierten los papeles.</p> <p>Se les entrega un balón a cada estudiante para que realice los siguientes ejercicios:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Rebotarlo con las manos estático y con desplazamientos. ✓ Lanzar el balón al aire y recibirlo sin que caiga al suelo. ✓ Lanzar el balón al aire, dejarlo caer y tocarlo con el pie después del rebote. ✓ Soltar el balón y tocarlo con el pie antes de que caiga al suelo. ✓ Soltar el balón y tocarlo con el muslo. ✓ Soltar el balón y tocarlo con el hombro ✓ Soltar el balón y tocarlo con el pecho ✓ Soltar el balón y tocarlo con la cabeza <p>Realizar todos los ejercicios de forma estática y en movimiento, también con el pie derecho y con el pie izquierdo.</p> <p>Los estudiantes reunidos en parejas realizar todas las acciones antes descritas.</p> <p>Los estudiantes forman 4 equipos, jugamos fútbol, enfatizando en las reglas básicas Estiran y descansan los músculos mientras están dispersos por el campamento.</p>	<p>Aplica actividades que tienen en cuenta su aprendizaje psicomotor en la utilización de los miembros inferiores para manipular el balón.</p>	<p>100 min.</p>
<p>SALIDA</p>	<p>Conversan y comparten sus experiencias escolares en una configuración de media luna.</p>	<p>Respetar las opiniones de sus compañeros.</p>	<p>10 min.</p>

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS GENERALES:

1.1. Institución Educativa	: N° 10064
1.2. Área	: Educación Física.
1.3. Nivel / Modalidad	: Secundaria de menores / EBR
1.4. Grado	: Segundo
1.5. Turno	: Mañana.
1.6. Docente	: Sonia Jeanette Piscoya Yampufe

II. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

Los futbolistas utilizan las extremidades superiores para controlar el balón.

III. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

3.1. Necesidad de aprendizaje:

Los estudiantes del 2° grado de secundaria necesitan desarrollar juegos de iniciación deportiva, que permitan mejorar el aprendizaje psicomotor en el fútbol como disciplina deportiva.

3.2. Propósito de aprendizaje:

- Realiza ejercicios psicomotores, teniendo en cuenta los componentes psicomotores para los futbolistas utilizan las extremidades superiores para controlar el balón.
- Colabora con otros, mostrando responsabilidad y respeto por sus colegas.

3.3. CONTENIDO. Juegos y deportes.

3.3.1. Método. Tarea de movimiento (acción, diálogo, representación psicomotriz).

3.3.2. Técnicas. Individuales y grupales.

3.3.3. Tiempo. 135 minutos.

3.3.4. Medios. Plataforma deportiva.

3.3.5. Materiales. Balones, conos, silbato, tizas, etc.

IV.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

Fases	Estrategias didácticas	Indicadores de evaluación	Tiempo
INICIO	<p>Reunidos en gran grupo en la sección principal de la plataforma deportiva se abordan las siguientes cuestiones.</p> <p>¿Qué aprendimos de la clase anterior?</p> <p>¿Cómo podemos utilizar las extremidades superiores para manipular el balón?</p> <p>Transmitió el tema a desarrollar tras la conversación: Los jugadores de fútbol utilizan la cabeza, el pecho y los abdominales para manejar el balón.</p> <p>Las actividades de calentamiento que los estudiantes realizan libremente incluyen la elevación de las piernas hacia delante, la circunducción de los brazos, la torsión del tronco, la rotación de la cadera, los movimientos de la articulación cuello-cabeza y la circunducción de los pies.</p> <p>Cada diez pasos, realizan diferentes tipos de saltos y esprintan en diferentes tramos.</p> <p>Los equipos utilizan el pie central para dominar el balón sin dejarlo caer al suelo.</p>	Propone y realiza ejercicios de activación corporal	25 min.
	<p>En gran grupo, se explica a los estudiantes los componentes motores de las extremidades superiores del fútbol incluyen la posición del cuerpo y variaciones del control del balón utilizando la cabeza, el pecho y el abdomen.</p> <p>Los estudiantes forman cada grupo de cuatro personas recibe una pelota cuando</p>		

PROCESO	<p>el profesor hace una señal uno de sus compañeros de equipo corre, coge el balón, lo lanza por encima de su cabeza e intenta utilizar las extremidades superiores permitidas por el deporte para controlar el balón.</p> <p>Lancen el balón por turnos en parejas y, a continuación, realicen las tareas de control del balón en el orden indicado.</p> <p>Utilizar la cabeza para controlar el balón a una distancia razonable.</p> <p>Control del balón a distancia con el pecho. Se corrigen posibles errores y realizan repeticiones</p> <p>Variante: Conducen unos metros en cuadrilátero y luego pasan el balón al primer jugador de la siguiente columna con el pie (por fuera). A continuación, el jugador les lanza el balón, que pueden recibir con la cabeza o el pecho.</p>	<p>Utilizar ejercicios que tengan en cuenta su aprendizaje psicomotor en el manejo del balón con las extremidades superiores.</p>	100 min.
SALIDA	<p>Conversan y comparten sus experiencias escolares en una configuración de media luna.</p>	<p>Respetar las opiniones de sus compañeros.</p>	10 min.

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS GENERALES:

1.1. Institución Educativa	: N° 10064
1.2. Área	: Educación física
1.3. Nivel / Modalidad	: Secundaria de menores / EBR
1.4. Grado	: Segundo
1.5. Turno	: Mañana
1.6. Docente	: Sonia Jeanette Piscocoya Yampufe

II. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

En el fútbol, la parte media del pie se utiliza para la conducción del balón.

III. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

3.1. Necesidad de aprendizaje.

Para mejorar su aprendizaje psicomotor en la disciplina deportiva del fútbol, los estudiantes de segundo curso de secundaria deben practicar juegos de iniciación deportiva.

3.2. Propósito de aprendizaje.

- Realiza ejercicios psicomotores, teniendo en cuenta los componentes psicomotores para el fútbol, la parte media del pie se utiliza para la conducción del balón.
- Colabora con otros, demostrando responsabilidad y consideración por sus compañeros de trabajo.

3.3. CONTENIDO. Juegos y deportes.

3.3.1. Método. Tarea de movimiento (acción, diálogo, representación psicomotriz)

3.3.2. Técnicas. Individuales y grupales.

3.3.3. Tiempo. 135 minutos.

3.3.4. Medios. Plataforma deportiva.

3.3.5. Materiales. Balones, conos, silbato, tizas, etc.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Fases	Estrategias didácticas	Indicadores de evaluación	Tiempo
Inicio	<p>En el centro de la plataforma deportiva, los estudiantes se disponen en dos filas.</p> <p>Responden a las preguntas del profesor.</p> <p>Cuando manejan el balón, ¿qué entienden?</p> <p>¿Cómo se utiliza el pie para manejar el balón en el fútbol?</p> <p>¿Por qué se maneja el balón?</p> <p>Tras la conversación y el debate, se propone el siguiente tema para desarrollar: Parte central: uso del pie para conducir el balón.</p> <p>Los ejercicios de calentamiento físico incluyen rotación de la cadera, torsión del tronco, circunducción del brazo, elevación de la pierna hacia delante, circunducción del pie y movimientos de la articulación cuello-cabeza.</p> <p>Realizan pequeños saltos verticales mientras corren lentamente y se mueven en varias direcciones, incluyendo hacia delante, hacia atrás y hacia los lados.</p> <p>En las zonas designadas del campo de deportes, todos corren y cazan.</p>	Sugiere y lleva a cabo acciones de activación corporal.	25 min.
	<p>En grupo clase, explico la forma correcta de realizar la conducción, se utiliza el exterior del pie a la altura de los dedos, se le da pequeños toques al balón a medida que se va avanzando, mirando hacia donde se dirige.</p> <p>Se grafican con conos cuatro círculos, en el centro de cada círculo hay un cono, los estudiantes repartidos en cada cono de los círculos, a la señal</p>		

Proceso	<p>del profesor salen conduciendo el balón hacia el cono del centro, lo rodean y regresan a su cono. Correcciones y repeticiones.</p> <p>Ahora los círculos se convierten en reloj, cada cono tendrá un valor del 1 al 12, que marcaran la hora, el profesor dirá una hora y el estudiante que este en el centro del círculo deberá conducir su balón al cono que indique la orden del profesor.</p> <p>Los estudiantes formados en dos equipos, un equipo con un balón por integrante, el otro equipo sin balón, el equipo que posee el balón se coloca en la línea del área, y los que no tiene balón se coloca detrás de cada compañero con balón, a unos 3 m. de distancia, al sonido del silbato los que tienen balón salen conduciendo el balón lentamente, cuando llegan a la mitad del campo, los que no tienen balón salen a velocidad a tratar de alcanzarlos. Estos aceleran el paso y la conducción para no ser alcanzados. Prohibido perder el control del balón. Luego se intercambian papeles. Correcciones y repeticiones</p> <p>Propicio el diálogo preguntando ¿Por qué es tan difícil llevar el balón pegado al pie? ¿De qué forma puedo hacerlo para no perder el control del balón? ¿Qué tipos de conducción hay en el fútbol?</p> <p>Les pido a los estudiantes que propongan sus propios juegos y dejen que pongan en práctica sus propuestas. Ahora se hidratan.</p>	<p>Utiliza actividades que tienen en cuenta su psicomotricidad al utilizar la parte central del pie para hacer el pase del balón.</p>	100 min.
Salida	<p>Conversan y comparten sus experiencias escolares en una configuración de media luna.</p>	<p>Respetar las opiniones de sus compañeros.</p>	10 min.

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS GENERALES:

1.1. Institución Educativa	: N° 10064
1.2. Área	: Educación física
1.3. Nivel / Modalidad	: Secundaria de menores / EBR
1.4. Grado	: Segundo
1.5. Turno	: Mañana
1.6. Docente	: Sonia Jeanette Piscocoya Yampufe

II. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

En el fútbol, tocar el balón con el interior del pie.

III. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

3.1. Necesidad de aprendizaje.

El fútbol es un deporte que repercute en el desarrollo del aprendizaje psicomotor de los estudiantes, por lo que los estudiantes de segundo curso de secundaria deberían participar en deportes de iniciación.

3.2. Propósito de aprendizaje.

- Realiza ejercicios psicomotores, teniendo en cuenta los componentes psicomotores por utilizar el interior del pie para impulsar el balón.
- Colabora con los demás, demostrando responsabilidad y consideración por sus compañeros de trabajo.

3.3. CONTENIDO. Juegos y deportes.

3.3.1. Método. Tarea de movimiento (acción, diálogo, representación psicomotriz).

3.3.2. Técnicas. Individuales y grupales.

3.3.3. Tiempo. 135 minutos.

3.3.4. Medios. Plataforma deportiva.

3.3.5. Materiales. Balones, conos, silbato, tizas, etc.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Fases	Estrategias didácticas	Indicadores de evaluación	Tiempo
INICIO	<p>En el centro de la plataforma deportiva, los estudiantes se disponen en dos filas.</p> <p>Responden a las preguntas del profesor.</p> <p>¿Por qué creen que es importante manejar el balón de fútbol?</p> <p>¿Por qué utilizan el interior del pie para conducir el balón?</p> <p>Tras la conversación y el debate, se propone el siguiente tema para desarrollar: utilizar el interior del pie para manejar el balón.</p> <p>Mientras realizan las distintas actividades, los alumnos pueden moverse por el campo de deportes de calentamiento físico, como la elevación de las piernas por delante, la circunducción de los brazos, la torsión del tronco, la rotación de la cadera y los movimientos de la articulación cuello-cabeza.</p> <p>Crean dinámica. Vamos a jugar a un juego llamado «balón fugitivo», en el que se esconde un balón en algún lugar del campo y la persona que lo descubre lo utiliza de la forma que sabe.</p>	<p>Propone y ejecuta ejercicios de calentamiento que prepararán tu cuerpo para la activación.</p>	25 min.
	<p>Se reúnen parejas de alumnos y cada pareja recibe una pelota, uno de ellos conduce el balón intentando perseguir a su compañero, este tratará de evitarlo realizando diferentes desplazamientos.</p> <p>En línea recta, zigzag, etc.</p> <p>Carrera de relevos: Se forman 4 equipos, en 4 columnas, se les colocan una hilera de conos, el estudiante que posee el balón debe salir a conducir</p>		

Proceso	<p>el balón entre los conos sin tocar ni tumbar ninguno, de ida y de vuelta.</p> <p>Se forman 4 círculos con los conos, cada estudiante deberá conducir el balón alrededor del círculo sin derribar conos. Correcciones y repeticiones.</p> <p>Ahora deben hacerlo entre los conos del círculo</p> <p>Correcciones y repeticiones</p> <p>Cruzando la frontera. Se colocan un bosque de conos, junto con otros obstáculos, los estudiantes deben pasar entre los conos lo más rápido posible conduciendo el balón. Correcciones y repeticiones</p> <p>Ahora cada vez que se encuentre un obstáculo, rodéalo con el balón y seguir.</p> <p>Luego se colocan compañeros en vez de obstáculos, estos compañeros solo podrán moverse un paso a cada lado, un paso a la izquierda, uno a la derecha, uno adelante, uno atrás, los estudiantes que están con el balón deben pasar lo más rápido posible entre ellos sin perder el balón.</p> <p>Propicio el diálogo preguntando ¿Por qué es tan difícil llevar el balón pegado al pie? ¿De qué forma puedo hacerlo para no perder el control del balón? ¿Qué tipos de conducción hay en el fútbol?</p> <p>Les pido a los estudiantes que propongan sus propios juegos y dejen que pongan en práctica sus propuestas. Ahora se hidratan.</p>	<p>Utiliza entrenamientos que tienen en cuenta su aprendizaje psicomotor cuando realizan el manejo del balón de fútbol con el pie.</p>	100 min.
SALIDA	<p>Conversan y comparten sus experiencias escolares en una configuración de media luna.</p>	<p>Respetar las opiniones de sus compañeros.</p>	10 min.

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS GENERALES:

1.1. Institución Educativa	: N° 10064
1.2. Área	: Educación física
1.3. Nivel / Modalidad	: Secundaria de menores / EBR
1.4. Grado	: Segundo
1.5. Turno	: Mañana
1.6. Docente	: Sonia Jeanette Piscocoya Yampufe.

II. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

. En el fútbol, la parte exterior del pie se utiliza para manejar el balón.

III. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

3.1. Necesidad de aprendizaje.

El fútbol es un deporte que repercute en el desarrollo del aprendizaje psicomotor de los estudiantes, por lo que los estudiantes de segundo curso de secundaria deberían participar en deportes de iniciación.

3.2. Propósito de aprendizaje.

- Realiza ejercicios psicomotores, teniendo en cuenta los componentes psicomotores por utilizar la parte exterior del pie para conducir el balón en el fútbol.
- Colabora con los demás, demostrando responsabilidad y consideración por sus compañeros de trabajo.

3.3. CONTENIDO. Juegos y deportes.

3.3.1. Método. Tarea de movimiento (acción, diálogo, representación psicomotriz).

3.3.2. Técnicas. Individuales y grupales.

3.3.3. Tiempo. 135 minutos.

3.3.4. Medios. Plataforma deportiva.

3.3.5. Materiales. Balones, conos, silbato, tizas, etc.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Fases	Estrategias didácticas	Indicadores de evaluación	Tiempo
INICIO	<p>En el centro de la plataforma deportiva, los estudiantes se disponen en dos filas.</p> <p>Responden a las preguntas del profesor.</p> <p>¿Por qué creen que conducir el balón es fundamental en el fútbol?</p> <p>¿Por qué utilizan el interior del pie para conducir el balón?</p> <p>Tras la conversación y el debate, se propone el siguiente tema para desarrollar: utilizar la parte exterior del pie para conducir el balón.</p> <p>Delante del profesor, los estudiantes se mueven libremente por el campo de deportes.</p> <p>Cuando suena el silbato, ejecutan movimientos conjuntos en la cabeza-cuello, la torsión del tronco, la rotación de la cadera, la flexión-extensión de la pierna, la circunducción del pie, el balanceo del brazo (continuo y alterno) y la circunducción del brazo.</p> <p>Los niños se están moviendo lentamente cuando el profesor sugiere inesperadamente un número (2, 5, 8, 10,..20) y los estudiantes forman instantáneamente grupos en función del número.</p>	<p>Propone y ejecuta actividades de activación corporal.</p>	<p>25 min.</p>
	<p>En grupo clase explico los diferentes pases que se pueden realizar con el pie.</p> <p>A cada estudiante se le asigna un número y dispersarlo libremente por el terreno de juego. Los estudiantes deben pasar el balón con el número que viene después del suyo</p>		

PROCESO	<p>cuando el profesor les llama. Por ejemplo, el estudiante que conduce el balón debe buscar al dos para pasárselo cuando oiga la voz del profesor, luego pasar al tres, hasta que la pelota golpea el uno, y así sucesivamente. Se asignan grupos de tres estudiantes, y los pases se hacen siempre hacia la derecha. Tras un pase, cada estudiante debe colocarse en el cono opuesto al del pase.</p> <p>Los estudiantes se dividen en grupos de seis y se colocan de forma que haya dos jugadores en los conos interiores y cada cono exterior tiene un participante. El juego utiliza dos pelotas, una para cada sección del campo. Los jugadores A y B pasan el balón a C y D, respectivamente, que lo controlan y lo devuelven. Ambas partes del grupo realizan esta acción simultáneamente. Para pasar el balón a los alumnos E y F, respectivamente, los jugadores centrales se dan la vuelta y miran hacia el campo contrario desde donde realizaron el pase inicial. Tras unos minutos de juego, cambiamos de posición.</p>	<p>Utiliza actividades que tienen en cuenta su aprendizaje psicomotor en el fútbol, que consiste en transferir el balón con el pie.</p>	<p>100 min.</p>
SALIDA	<p>Conversan y comparten sus experiencias escolares en una configuración de media luna.</p>	<p>Respetar las opiniones de sus compañeros.</p>	<p>10 min.</p>

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS GENERALES:

1.1. Institución Educativa	: N° 10064
1.2. Área	: Educación física
1.3. Nivel / Modalidad	: Secundaria de menores / EBR
1.4. Grado	: Segundo
1.5. Turno	: Mañana
1.6. Docente	: Sonia Jeanette Piscocoya Yampufe

II. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

En fútbol, pase con el interior del pie.

III. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

3.1. Necesidad de aprendizaje.

El fútbol es un deporte que repercute en el desarrollo del aprendizaje psicomotor de los estudiantes, por lo que los estudiantes de segundo curso de secundaria deberían participar en deportes de iniciación.

3.2. Propósito de aprendizaje.

- Participa en ejercicios psicomotores, teniendo en cuenta los componentes psicomotores para el pase de fútbol realizado con el interior del pie.
- Colabora con los demás, demostrando responsabilidad y consideración por sus compañeros de trabajo.

3.3. CONTENIDO. Juegos y deportes.

3.3.1. Método. Tarea de movimiento (acción, diálogo, representación psicomotriz).

3.3.2. Técnicas. Individuales y grupales.

3.3.3. Tiempo. 135 minutos.

3.3.4. Medios. Plataforma deportiva.

3.3.5. Materiales. Balones, conos, silbato, tizas, etc.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Fases	Estrategias didácticas	Indicadores de evaluación	Tiempo
<p>INICIO</p>	<p>En el centro de la plataforma deportiva, los estudiantes se disponen en dos filas. Responden a las preguntas del profesor. Un pase: ¿qué es? ¿Qué tipos de pases existen? ¿Por qué es necesario el pase? Tras la conversación y el debate, se propone el siguiente tema de desarrollo: pases de fútbol a corta distancia con el interior del pie. Mientras realizan las distintas actividades, los alumnos pueden moverse por el campo de deportes de calentamiento físico, como elevación de las piernas hacia delante, circunducción de los brazos, torsión del tronco, rotación de la cadera y movimientos de la articulación cuello-cabeza. Se dividen en equipos en función del número indicado y corren en varias direcciones, como hacia delante, hacia atrás, hacia la derecha y hacia la izquierda. Simulan toques de balón moviendo las piernas y los pies teniendo en cuenta las zonas de contacto interior y exterior.</p>	<p>Propone y ejecuta actividades de activación corporal.</p>	<p>25 min.</p>
	<p>Los estudiantes forman un círculo donde podemos cambiar el número de pases de balón realizados por los estudiantes exteriores, con cuatro jugadores y un jugador central intentando recuperar el balón.</p>		

PROCESO	<p>Los estudiantes realizan un círculo de tres contra uno en espacio de 20 x 20 metros se permite a los jugadores moverse y mantener a los demás el balón dando pases y el otro para recuperarlo.</p> <p>Realizamos los diez pases, en el que se crean dos equipos para pasarse el balón de un lado a otro entre alumnos del mismo grupo diez veces seguidas sin que el otro equipo lo recupere, cada vez que realicen diez pases obtiene un punto.</p> <p>Realizar un encuentro de fútbol en reducidas dimensiones en donde los alumnos están obligados a dar pases lo más rápido posible.</p>	<p>Utiliza actividades que tienen en cuenta su aprendizaje psicomotor al utilizar el interior del pie para hacer el pase del balón.</p>	100 min.
SALIDA	<p>Conversan y comparten sus experiencias escolares en una configuración de media luna.</p>	<p>Respetar las opiniones de sus compañeros.</p>	10 min.

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS GENERALES:

1.1. Institución Educativa	: N° 10064
1.2. Área	: Educación Física
1.3. Nivel / Modalidad	: Secundaria de menores / EBR
1.4. Grado	: Segundo
1.5. Turno	: Mañana
1.6. Docente	: Sonia Jeanette Piscoya Yampufe

II. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

En fútbol, pase con el exterior del pie.

III. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

3.1. Necesidad de aprendizaje.

El fútbol es un deporte que repercute en el desarrollo del aprendizaje psicomotor de los estudiantes, por lo que los estudiantes de segundo curso de secundaria deberían participar en deportes de iniciación.

3.2. Propósito de aprendizaje.

- Realiza ejercicios psicomotores, teniendo en cuenta los componentes psicomotores para el fútbol, los pases se realizan con el exterior del pie.
- Colabora con los demás, demostrando responsabilidad y consideración por sus compañeros de trabajo.

3.3. CONTENIDO. Juegos y deportes.

3.3.1. Método. Tarea de movimiento (acción, diálogo, representación psicomotriz).

3.3.2. Técnicas. Individuales y grupales.

3.3.3. Tiempo. 135 minutos.

3.3.4. Medios. Plataforma deportiva.

3.3.5. Materiales.

Balones, conos, silbato, tizas, etc.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Fases	Estrategias didácticas	Indicadores de evaluación	Tiempo
<p>INICIO</p>	<p>En el centro de la plataforma deportiva, los estudiantes se disponen en dos filas. Responden a las preguntas del profesor. ¿Qué significan los pases con el exterior del pie? Al hacer un pase con el exterior del pie, ¿qué factores hay que tener en cuenta? Tras la discusión y el debate, se propone desarrollar la siguiente cuestión: En el fútbol de media distancia, se utiliza el pase con el exterior del pie. Luego Jugamos: “LOS SIAMESES CON BALÓN” Gana el equipo que termina primero el recorrido; los equipos se emparejan cara a cara. Los equipos continúan donde cayó la pelota en caso afirmativo. Por último, jugamos: “TE CAMBIO EL PUESTO” Cambiarán de sitio con el grupo de delante, pasando el banco sin volcar, en grupos enfrentados en función del número de estudiantes y bancos.</p>	<p>Propone y ejecuta ejercicios de calentamiento que prepararán tu cuerpo para la activación.</p>	<p>25 min.</p>
	<p>A cada estudiante se le asigna un número y dispersarlo libremente por el terreno de juego. Cuando el profesor grita, los estudiantes deben pasar el balón con el número que viene después del suyo. En otras palabras, el estudiante que empieza a conducir el balón debe buscar al dos para que</p>		

PROCESO	<p>se lo pase, luego al tres, y así sucesivamente, hasta que la pelota golpea el uno una vez más. Se asignan grupos de tres estudiantes y los pases se realizan siempre hacia la derecha. Tras un pase, cada estudiante debe situarse en el cono opuesto al del pase. Variantes: realizar el pase con la parte interna, luego externa, luego con el empeine total, luego se pasan el balón utilizando tanto la izquierda como la derecha. Repetición y correcciones</p> <p>Los estudiantes se dividen en grupos de seis personas y se colocan de forma que haya dos jugadores en los conos interiores y cada cono exterior tiene un participante. El juego utiliza dos pelotas, una para cada sección del campo. Los jugadores A y B pasan el balón a C y D, respectivamente, que lo controlan y lo devuelven. Ambas partes del grupo realizan esta acción simultáneamente. Para pasar el balón a los estudiantes E y F, respectivamente, los jugadores centrales se dan la vuelta y miran hacia el campo contrario desde donde realizaron el pase inicial. Tras muchos minutos de juego, cambiamos de sitio. VARIANTES: se realiza el pase con la parte interna, luego externa, luego con el empeine total, con derecha e izquierda. Correcciones y repeticiones.</p>	<p>Utiliza actividades que tienen en cuenta su aprendizaje psicomotor al utilizar la parte exterior del pie para hacer el pase del balón.</p>	100 min.
SALIDA	<p>Conversan y comparten sus experiencias escolares en una configuración de media luna.</p>	<p>Respetar las opiniones de sus compañeros.</p>	10 min.

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS GENERALES:

1.1. Institución Educativa	: N° 10064
1.2. Área	: Educación física
1.3. Nivel / Modalidad	: Secundaria de menores / EBR
1.4. Grado	: Segundo
1.5. Turno	: Mañana
1.6. Docente	: Sonia Jeanette Piscocoya Yampufe

II. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

. Pases de fútbol con la parte media del pie.

III. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

3.1. Necesidad de aprendizaje.

El fútbol es un deporte que repercute en el desarrollo del aprendizaje psicomotor de los estudiantes, por lo que los estudiantes de segundo curso de secundaria deberían participar en deportes de iniciación.

3.2. Propósito de aprendizaje.

- Participa en ejercicios psicomotores, teniendo en cuenta los componentes psicomotores para el pase con el medio pie en el fútbol.
- Colabora con los demás, demostrando responsabilidad y consideración por sus compañeros de trabajo.

3.3. CONTENIDO. Juegos y deportes.

3.3.1. Método. Tarea de movimiento (acción, diálogo, representación psicomotriz).

3.3.2. Técnicas. Individuales y grupales.

3.3.3. Tiempo. 135 minutos.

3.3.4. Medios. Plataforma deportiva.

3.3.5. Materiales. Balones, conos, silbato, tizas, etc.

IV.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

Fases	Estrategias didácticas	Indicadores de evaluación	Tiempo
INICIO	<p>En el centro de la plataforma deportiva, los estudiantes se disponen en dos filas. Responden a las preguntas del profesor. ¿Qué significa para ellos el aprendizaje psicomotor? ¿Qué están haciendo? ¿Qué tipos de pases hay? ¿Qué se pretende conseguir con los pases?</p> <p>Tras la discusión y el debate, se propone el siguiente tema para desarrollar: En el fútbol de fondo, los pases se realizan con la parte media del pie.</p> <p>Los estudiantes deambulan desplazarse libremente por el campo de deportes mientras realizan diversos ejercicios para un calentamiento físico, como elevación de las piernas hacia delante, circunducción de los brazos, torsión del tronco, rotación de la cadera y movimientos de la articulación cuello-cabeza.</p> <p>Se dividen en equipos en función del número indicado y corren en varias direcciones, como hacia delante, hacia atrás, hacia la derecha y hacia la izquierda.</p> <p>Simulan toques de balón moviendo las piernas y los pies teniendo en cuenta las zonas de contacto interior y exterior.</p>	Sugiere y lleva a cabo acciones de activación corporal.	25 min.
	Formados en fila, los estudiantes se involucran en la estrategia de los números.		

PROCESO	<p>A cada estudiante se le asigna un número y participa realizando actividades motrices relacionadas con el tema de la clase.</p> <p>Se dan consejos sobre los componentes motores de los pases interiores de fútbol: Posición del cuerpo (brazos, piernas, tronco y pies).</p> <p>Los ejercicios realizados con un balón en grupos de cuatro comienzan cuando un compañero corre hacia la persona que sostiene el balón y golpea con el interior y el exterior del pie, empezando a ras de suelo y progresando hasta golpear el balón en el aire.</p> <p>Se colocan cinco conos en zigzag en cada columna y un estudiante sujeta dos banderas en la línea de fondo del campo. Los estudiantes con el balón toman la iniciativa al oír el silbato, observando al estudiante que mueve las banderas lentamente hacia arriba. El líder debe identificar el color de la bandera que se levanta, luego regresa, y continúa el siguiente alumno de cada columna. <i>Repeticiones y correcciones.</i></p>	<p>Utiliza actividades que tienen en cuenta su psicomotricidad al utilizar la parte central del pie para hacer el pase del balón.</p>	100 min.
SALIDA	<p>Conversan y comparten sus experiencias escolares en una configuración de media luna.</p>	<p>Respetar las opiniones de sus compañeros.</p>	10 min.

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS GENERALES:

1.1. Institución Educativa	: N° 10064
1.2. Área	: Educación física
1.3. Nivel / Modalidad	: Secundaria de menores / EBR
1.4. Grado	: Segundo
1.5. Turno	: Mañana
1.6. Docente	: Sonia Jeanette Piscocoya Yampufe

II. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

Tiro con la parte media del pie en el fútbol.

III. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

3.1. Necesidad de aprendizaje.

El fútbol es un deporte que repercute en el desarrollo del aprendizaje psicomotor de los estudiantes, por lo que los estudiantes de segundo curso de secundaria deberían participar en deportes de iniciación.

3.2. Propósito de aprendizaje.

- Participa en ejercicios psicomotores, teniendo en cuenta los componentes psicomotores para disparar o rematar con la parte media del pie en el fútbol.
- Colabora con los demás, demostrando responsabilidad y respeto por los compañeros de equipo.

3.3. CONTENIDO. Juegos y deportes.

3.3.1. Método. Tarea de movimiento (acción, diálogo, representación psicomotriz).

3.3.2. Técnicas. Individuales y grupales.

3.3.3. Tiempo. 135 minutos.

3.3.4. Medios. Plataforma deportiva.

3.3.5. Materiales. Balones, conos, silbato, tizas, etc.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Fases	Estrategias didácticas	Indicadores de evaluación	Tiempo
INICIO	<p>En el centro de la plataforma deportiva, los estudiantes se disponen en dos filas. Responden a las preguntas del profesor. ¿Qué se entiende por tiro en el fútbol? ¿Con qué tipos de tiros están familiarizados? ¿Cuándo es apropiado un tiro? ¿Cuál es la finalidad del tiro?</p> <p>Tras la conversación y el debate, se sugiere el siguiente tema para desarrollar: En el fútbol I, el tiro con la parte media del pie.</p> <p>Los estudiantes deambulan desplazarse libremente por el campo de deportes mientras realizan diversos ejercicios para un calentamiento físico, como elevación de las piernas hacia delante, circunducción de los brazos, torsión del tronco, rotación de la cadera y movimientos de la articulación cuello-cabeza.</p> <p>Se dividen en equipos en función del número indicado y corren en varias direcciones, como hacia delante, hacia atrás, hacia la derecha y hacia la izquierda.</p> <p>Simulan toques de balón moviendo las piernas y los pies teniendo en cuenta las zonas de contacto interior y exterior.</p>	Sugiere y lleva a cabo acciones de activación corporal.	25 min.
	<p>En gran grupo se les explica los componentes motores del tiro con el mediopie en el fútbol: Posición del cuerpo (brazos, piernas, tronco y pies).</p>	Utiliza entrenamientos	

PROCESO	<p>Actividades con balón que refuercen el movimiento con el balón en grupos de cuatro: Conducir el balón utilizando las zonas de contacto central, interior y exterior del pie. Realizan pases mediante las regiones de contacto medial, interno y externo del pie. Utilizan la zona de contacto del pie medio para conducir y disparar a portería desde distintas distancias, tanto dentro como fuera de la zona. Repeticiones y correcciones.</p>	<p>que tienen en cuenta su aprendizaje psicomotor cuando apuntan o rematan en el fútbol.</p>	100 min.
SALIDA	<p>Conversan y comparten sus experiencias escolares en una configuración de media luna.</p>	<p>Respetar las opiniones de sus compañeros.</p>	10 min.

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS GENERALES:

1.1. Institución Educativa	: N° 10064
1.2. Área	: Educación física
1.3. Nivel / Modalidad	: Secundaria de menores / EBR
1.4. Grado	: Segundo
1.5. Turno	: Mañana
1.6. Docente	: Sonia Jeanette Piscocoya Yampufe

II. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

En fútbol, tiro con el exterior del pie.

III. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

3.1. Necesidad de aprendizaje.

El fútbol es un deporte que repercute en el desarrollo del aprendizaje psicomotor de los estudiantes, por lo que los estudiantes de segundo curso de secundaria deberían participar en deportes de iniciación.

3.2. Propósito de aprendizaje.

- Participa en ejercicios psicomotores, teniendo en cuenta los componentes psicomotores para disparar o rematar con el exterior del pie en el fútbol.
- Colabora con los demás, demostrando responsabilidad y consideración por sus compañeros de trabajo.

3.3. CONTENIDO. Juegos y deportes.

3.3.1. Método. Tarea de movimiento (acción, diálogo, representación psicomotriz).

3.3.2. Técnicas. Individuales y grupales.

3.3.3. Tiempo. 135 minutos.

3.3.4. Medios. Plataforma deportiva.

3.3.5. Materiales. Balones, conos, silbato, tizas, etc.

IV. SECUENCIA DIDACTICA:

Fases	Estrategias didácticas	Indicadores de evaluación	Tiempo
<p>INICIO</p>	<p>En el centro de la plataforma deportiva, los estudiantes se disponen en dos filas. Responden a las preguntas del profesor. ¿Qué se entiende por tiro en el fútbol? ¿Con qué tipos de tiros están familiarizados? ¿Cuándo es apropiado un tiro? ¿Cuál es la finalidad del tiro?</p> <p>Tras la conversación y el debate, se sugiere el siguiente tema para desarrollar: En el fútbol, el tiro con el exterior del pie.</p> <p>Mientras realizan las distintas actividades, los estudiantes pueden moverse por el campo de deportes de calentamiento físico, como elevación de las piernas hacia delante, circunducción de los brazos, torsión del tronco, rotación de la cadera y movimientos de la articulación cuello-cabeza.</p> <p>Se dividen en equipos en función del número indicado y corren en varias direcciones, como hacia delante, hacia atrás, hacia la derecha y hacia la izquierda.</p> <p>Simulan toques de balón moviendo las piernas y los pies teniendo en cuenta las zonas de contacto interior y exterior.</p>	<p>Sugiere y lleva a cabo acciones de activación corporal.</p>	<p>25 min.</p>
	<p>Formados en fila, los alumnos se involucran en la estrategia de los números. A cada alumno se le asigna un número, y participan mostrando acciones motrices asociadas al tema de la clase.</p>		

<p>PROCESO</p>	<p>Los componentes de la habilidad de los futbolistas para chutar o rematar con el pie exterior se explican mediante las siguientes orientaciones:</p> <p>Posición del cuerpo (brazos, piernas, tronco y pies).</p> <p>Actividades con balón que refuercen el movimiento con el balón en grupos de cuatro:</p> <p>Utilizar las zonas de contacto central, interior y exterior del pie para manejar el balón.</p> <p>Pases con los puntos de contacto medio, interior y exterior del pie.</p> <p>Utilizan la zona de contacto del pie medio para conducir y disparar a portería desde distintas distancias, tanto dentro como fuera de la zona.</p> <p>Repeticiones y correcciones.</p>	<p>Utiliza entrenamientos que tienen en cuenta su aprendizaje psicomotor cuando apuntan o rematan en el fútbol.</p>	<p>100 min.</p>
<p>SALIDA</p>	<p>Conversan y comparten sus experiencias escolares en una configuración de media luna.</p>	<p>Respetar las opiniones de sus compañeros.</p>	<p>10 min.</p>

2.3.12. Evaluación:

Dado que el aprendizaje lúdico-motor se concibe como un proceso mediante el cual los estudiantes desarrollan sus capacidades cognitivas, físico-motoras y emocionales, la evaluación se realiza desde un enfoque formativo y evolutivo. Dado que los resultados permiten apoyar y orientar a los niños en el desarrollo de sus habilidades psicomotrices a partir de sus experiencias previas, sus interacciones con pares y su entorno social y natural, la evaluación se conceptualiza de esta manera como una acción pedagógica, interactiva y contextual.

Para tomar las decisiones adecuadas, el profesor también podrá evaluar los éxitos y el grado de crecimiento de las capacidades esperadas de los alumnos (congruencia entre los objetivos esperados y los resultados producidos) y los fallos progresivos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes (evaluación del proceso).

➤ Modelo de evaluación.

El instructor participará en la evaluación mediante heteroevaluación, y el estudiante participará mediante autoevaluación y coevaluación. Continuará la evaluación (inicial, de proceso y final).

La cuantificación y calificación se basará en el grado de éxito recomendado en el sistema de contenidos de la propuesta, previa valoración cualitativa de cada desarrollo en la absorción, dominio y sistematización de los contenidos.

➤ Lineamientos de evaluación.

Se evaluará todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta el crecimiento de capacidades psicomotoras en relación con las evaluaciones previstas para cada sesión de enseñanza-aprendizaje.

Por el proceso social y la práctica necesarios para el deporte colectivo del fútbol, se considerarán los valores como eje del trabajo en equipo. Se utilizará el instrumento guía de observación para evaluar los elementos valorativos (actitudes) en cada sesión de enseñanza-aprendizaje.

La evaluación tiene en cuenta los niveles de desarrollo psicomotor en relación con la comprensión por parte de los alumnos de primaria de los fundamentos del aprendizaje motor del deporte del fútbol, los niveles de procedimientos, el manejo conceptual y el nivel de desenvolvimiento en el plano valorativo actitudinal, todos estos elementos analizados desde el proceso de enseñanza

aprendizaje considerando los ejes de contenidos de la propuesta.

El sistema obedece al siguiente lineamiento:

CRITERIO	CONTENIDO		
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
En este sistema de enunciados se utilizan verbos para determinar y enmarcar la naturaleza de las pruebas de aprendizaje.	Categoría de manejo teórico del sistema de contenido.	Categoría de gestión de aplicaciones del sistema de contenidos.	Categoría de manejo del aspecto valorativo y desempeño emocional del sistema de contenido.

2.4. Resultados de la evaluación final:

RESULTADOS OBTENIDOS DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA DE CADA ESTUDIANTE DEL GRUPO DE INTERVENCIÓN.

ESTUDIANTES	PUNTAJE GLOBAL	PERCENTIL	NIVEL
1	22	40	MEDIO
2	22	40	MEDIO
3	22	40	MEDIO
4	22	40	MEDIO
5	22	40	MEDIO
6	22	40	MEDIO
7	22	40	MEDIO
8	22	40	MEDIO
9	22	40	MEDIO
10	22	40	MEDIO
11	23	60	MEDIO ALTO
12	23	60	MEDIO ALTO

FUENTE: Resultados del test aplicado a los estudiantes del grupo de intervención. Junio del 2022

2.5. Evaluación comparativa de los resultados obtenidos en la evaluación de entrada y evaluación de salida:

Los nombres de los estudiantes del grupo de intervención y una comparación de los resultados de las evaluaciones de entrada y salida figuran en el cuadro siguiente.

N° de estudiantes	Evaluación inicial			Evaluación final		
	Puntaje global	Percentil	Nivel	Puntaje global	Percentil	Nivel
1	12	10	BAJO	22	40	MEDIO
2	12	10	BAJO	22	40	MEDIO
3	11	10	BAJO	22	40	MEDIO
4	09	10	BAJO	22	40	MEDIO
5	10	10	BAJO	22	40	MEDIO
6	11	10	BAJO	22	40	MEDIO
7	12	10	BAJO	22	40	MEDIO
8	11	10	BAJO	22	40	MEDIO
9	12	10	BAJO	22	40	MEDIO
10	09	10	BAJO	22	40	MEDIO
11	10	10	BAJO	23	60	MEDIO ALTO
12	12	10	BAJO	23	60	MEDIO ALTO

FUENTE: Estudiantes del 2do grado de educación secundaria de la I.E. N° 10064

Al comparar los resultados de las evaluaciones inicial y final, es evidente que todos los estudiantes del grupo de intervención han realizado, en general, progresos significativos.

Observando la tabla correspondiente a la evaluación final, los resultados han cambiado porque las puntuaciones globales han aumentado, permitiendo que los percentiles alcancen entre 40 y 60, situando a los estudiantes en los niveles medio y medio-alto, respectivamente. Las puntuaciones directas alcanzaron percentiles de hasta 10 puntos en las evaluaciones inicial y final, lo que significa que los doce estudiantes evaluados se encontraban en el nivel bajo.

CONCLUSIONES

- Las actividades motrices dirigidos a los estudiantes del 2° grado de educación secundaria de la I.E. N° 10064 de Pandachí, nos permitió cumplir los objetivos del proceso de investigación, entre ellos elevar el nivel de utilización de los juegos de iniciación deportiva como método pedagógico para enseñar a los estudiantes del grupo de intervención a manejar el balón de fútbol con el pie. Esto se logró mediante la aplicación de actividades específicas que se adaptaron a las edades, niveles educativos y características de los estudiantes.
- La herramienta elegida, el test de fútbol para menores, nos permitió evaluar las circunstancias reales de los estudiantes en cuanto a su grado de destreza a la hora de utilizar los pies para manejar el balón en el fútbol.
- La aplicación de las diferentes actividades o sesiones de aprendizaje, sirvió para superar las conclusiones de la evaluación preliminar, permitiendo al grupo de intervención reaccionar y superar sus dificultades en el manejo del balón de fútbol con el pie.
- Los resultados demuestran que el contenido, los métodos y la evaluación de la propuesta son pertinentes y respaldan el éxito de la experiencia de investigación. También muestran los niveles de aprendizaje y perfeccionamiento obtenidos por los doce estudiantes del manejo del balón con el pie en el fútbol, superando el bajo resultado inicial y alcanzando que diez alumnos se encuentran en un nivel medio y dos estudiantes alcanzaron el nivel medio-alto.

RECOMENDACIONES

- Por su contenido creativo y la consideración de la experiencia corporal como medio como método didáctico para enseñar a los futbolistas a manejar el balón con el pie, esta investigación técnico-aplicativa contribuirá a orientar futuros estudios en los campos de deportes y educación física.
- Mediante clases de educación física, que deben servir como espacios de introspección, autoestudio y evaluación constructiva en el aprendizaje del manejo del balón de fútbol con el pie, los estudiantes pueden considerar los beneficios de aprendizaje y deportes educativos de los juegos de iniciación deportiva en la enseñanza secundaria.
- Crear áreas de reflexión académica en el ámbito de la educación física para apoyar la investigación como forma de ayudar a los estudiantes a alcanzar su pleno potencial. Para ello, establezca una situación en la que estudiantes, padres y profesores trabajen juntos para crear una estructura que afecte al desarrollo general del estudiante.

REFERENCIAS

- Benigni, A y Kuk, A. (1998). *Lecciones en el Fútbol*. Barcelona: Vecchi.
- Bucher, W. y Bruggmann, B. (2010). *1000 ejercicios y juegos de fútbol base*. Barcelona: Hispano Europa.
- Cabrera Núñez, A.A., Villafáfila Madera, Y., Valdés Madera, L. y Jimenez Dávila, N. (setiembre de 2022). El juego como facilitador del conocimiento de la legislación. *Podium*, 17(3), 1109-1123.
<http://scielo.sld.cu/pdf/rpp/v17n3/1996-2452-rpp-17-03-1109.pdf>
- Camacho, P. y Martín, A. (2020). *Programación del entrenamiento de los deportes de equipo. n las etapas de formación*. España: Wanceulen.
https://www.google.com.pe/books/edition/Programacion_del_entrenamiento_de_los_De/ESXXDwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0
- Candela, Y. y Benavides J. (22 de agosto de 2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los. *RHUSO*, 5(3), 90-98.
<http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rehuso/v5n3/2550-6587-rehuso-5-03-00090.pdf>
- Castilla, M., Blanco, D., Wanceulen, A. y Wanceule, J. (2021). *100 ejercicios y juegos seleccionados de fútbol*. Wanceulen.
https://www.google.com.pe/books/edition/100_ejercicios_y_juegos_seleccionado
- Cruz, J. y. (2020). *100 ejercicios y juegos seleccionados de iniciación al fútbol sala*. Wanceulen.
https://www.google.com.pe/books/edition/100_ejercicios_y_juegos_seleccionad
- Del Pino, J. (2018). *Fútbol Base: Fichas para la enseñanza en Escuelas de Fútbol 6-7 años*. Wanceulen.
https://www.google.com.pe/books/edition/F%C3%BAtbol_Base_Fichas_para_la_enseñanza
- Esper Di Cesare, P. (. (2022). *Iniciación Formación y Desarrollo de los Deportes de Equipo*. Salta: EUCASA Ediciones de la Universidad Católica de Salta

Farfán Heredia, E.R., Matos Ceballos, J.J., Mato Medina, O.E., Prieto Noa, J. y Toledo Sánchez, M. (Marzo de 2022). Apuntes toricos sobre el y el juego predeportivo desde el contexto mexicano. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(2), 469-475.

Fernández, F. (2021). *La Didactica General y su Enseñanza en la Educación Superior Pedagógica*. Pùeblo y Educación.

https://www.google.com.pe/books/edition/La_did%C3%A1ctica_general_y_su_ense%C3%B1anza_en/OPEzEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0

Fuste, X. (2019). *Juegos de iniciación a los deportes colectivos* (5ª ed.). Paidotribo.

https://www.google.com.pe/books/edition/Juegos_de_iniciaci%C3%B3n_a_los_deportes_col/LVSRDwAAQBAJ?hl=es419&gbpv=1&dq=xavier+fuste,+juegos+para+la+iniciacion+deportiva&printsec=frontcover

Fútbol, F. P. (2020). Guía de entrenamiento de fútbol infantil desde casa.

<https://fpf.org.pe/wp-content/uploads/2020/06/GUIA-DE-ENTRENAMIENTO-VF.pdf>

Hincapie Bedoya, D. (2020). UN sentido formativo implícito en la Educación Física. *Pedagogia y Saberes*(53), 133-148.

<http://www.scielo.org.co/pdf/pys/n53/0121-2494-pys-53-133.pdf>

Marín, I. (2018). *¿Jugamos? Como el aprendizaje ludico puede transformar la educación*. España: Ediciones Paidos.

<https://www.google.com.pe/books/edition/Jugamos/qjBKDwAAQBAJ?hl=es419&gbpv=0>

Méndez, A. (2018). *Juegos con material alternativo, juegos predeportivos y juegos multiculturales*. Barcelona: Paidotribo.

https://www.google.com.pe/books/edition/Nuevas_propuestas_l%C3%ADicas_para_el_desar/FVSRDwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=estrategias+ludicas+en+la+educacion+fisica&printsec=frontcover

Morales Acosta, E. (2022). “Ludoactivo”: recurso didáctico de innovación para la optimización de los procesos pedagógicos del centro educativo Yonoly en Barranquilla - Colombia. *Uisrael revista Científica*, 09(03), 29-46.

<http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rcuisrael/v9n3/2631-2786-rcuisrael-9-03-00029.pdf>

- Peña, I. (2022). *Fútbol. Historia y aspectos básicos del juego y del entrenamiento*. Universidad Miguel Hernandez.
https://www.google.com.pe/books/edition/F%C3%BAtbol_Historia_y_aspectos_b%C3%A1sicos_del/9RZ-EAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0
- Peraza Zamora, C., Morales Romero, C.A., Rodriguez Perez, M.L. y Pedroso Paula, M. (mayo de 2020). Medio de enseñanza para el desarrollo de habilidades motrices. *Podium*, 15(2), 221-237.
<http://scielo.sld.cu/pdf/rpp/v15n2/1996-2452-rpp-15-02-221.pdf>
- Posso Pacheco, R. J., Otañez Enriquez, N. R., Condor Chicaiza, J.R., Condor Chicaiza, M.g. y Lara Chala, L.R. (agosto de 2021). Educación Física remota: juegos motrices e inteligencia. *Podium*, 16(2), 564-575. <http://scielo.sld.cu/pdf/rpp/v16n2/1996-2452-rpp-16-02-564.pdf>
- Ríos, M. (2017). *565 Juegos y tareas de iniciación deportiva adaptada a las personas con discapacidad*. Paidotribo.
https://www.google.com.pe/books/edition/565_Juegos_y_tareas_de_iniciaci%C3%B3n_depor/CFWRDwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0
- Sánchez, F. y Pérez, S. (2017). *Iniciación al Fútbol: Grado de Intervención Técnica y de Diversión*. Editorial Academico Española.
https://www.google.com.pe/books/edition/Iniciaci%C3%B3n_al_F%C3%BAtbol_Grado_de_Interven/XYvlsWEACAAJ?hl=es-419
- Segura, J. (2019). *Mil 9 ejercicios y juegos de fútbol*. Paidotribo.
https://www.google.com.pe/books/edition/Mil_9_ejercicios_y_juegos_de_f%C3%BAtbol/_xGaDwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0
- Simoes de Campos, M.V. y Roble, J.O. (diciembre de 2021). Preludio para una filosofía del juego: definición de Bernard Suits. *Movimiento*, 23(04), 01-17.
<https://www.scielo.br/j/mov/a/brtsNd3THQdCVxyRrfXW4qS/?format=pdf&lang=pt>

Tamayo Rodríguez, R.M., Fernández Yero, L.V. y Vázquez Rodríguez, S. (Setiembre de 2022). Juegos para el tratamiento de la orientación Espacial en las clases de Educación Física. *Podium*, 17(3), 860-878. <http://scielo.sld.cu/pdf/rpp/v17n3/1996-2452-rpp-17-03-860.pdf>

Vera Orihuela, R.A., Cramenate Figueredo, Y.O. y Toledo Sanchez, M. (julio de 2019). Juegos para el desarrollo cognitivo de la clase de Educación Física. *Conrado*, 15(69), 192-200.
<http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n69/1990-8644-rc-15-69-192.pdf>

Viñes, N., Renati, M., Luján Perazo, S. y Inama, J. (2022). El sentido de las “prácticas lúdicas” en Educación Física. *Educación Física y Ciencia*, 24(4), 240-249.
<http://www.scielo.org.ar/pdf/efyc/v24n4/2314-2561-efyc-24-4-e240.pdf>

ANEXOS

Anexo 1: Constancia emitida por el director de la IE N° 10064 - Pandachí – Cañaris sobre el desarrollo de las sesiones de aprendizaje con el grupo de intervención.



UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL - FERREÑAFE
I.E.P.S. M. N° 10064- PANDACHI - CAÑARIS
HUMANISTA, INTERCULTURAL – BILINGÜE y AMBIENTALISTA
Código Modular: Primaria: 0345439, Secundaria: 0710095
Dirección: Caserío de Pandachí email: guize2515@gmail.com - Cel.: 953631101



“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 10064 - PANDACHÍ, DEL DISTRITO DE CAÑARIS, PROVINCIA DE FERREÑAFE, REGION DE LAMBAYEQUE, QUE SUSCRIBE:

HACE CONSTAR

Que, las docentes **HUALCA CORREA**, Milagros y **PISCOYA YAMPUFÉ**, Sonia Jeanette; estudiantes de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo” del departamento de Lambayeque han realizado satisfactoriamente sus prácticas pre profesionales en su Trabajo Académico de Segunda Especialidad en Didáctica de la Educación Física denominado “LOS JUEGOS DE INICIACIÓN DEPORTIVA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL APRENDIZAJE DE LA CONDUCCIÓN DEL BALÓN CON EL PIE EN EL FÚTBOL CON ESTUDIANTES DEL 2° GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 10064 PANDACHÍ - CAÑARIS”, desde el mes de mayo a julio del año en curso en nuestra prestigiosa Institución que dignamente dirijo, demostrando responsabilidad, puntualidad y eficacia.

Se otorga la presente constancia a solicitud de los interesados para los fines que crean conveniente.

Pandachí, 27 de agosto de 2022.



UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA FERREÑAFE
I.E.P.S. M. N° 10064 - PANDACHI
Lic. José Guillermo Guíza
REG. 1483-P-DRE-CH
DIRECTOR

FOTOS

Anexo 3:

IMÁGENES DE LA I.E. N° 10064 Y ESTUDIANTES DE LA INTERVENCIÓN



Vista panorámica de la IE N°10064 – Pandachí. - Cañar



Estudiantes del nivel secundaria de la IE N° 10064 – Pandachí - Cañar

Anexo N° 04

IMÁGENES DEL PROCESO DE INTERVENCIÓN

Las imágenes muestran a los estudiantes que conforman el grupo de intervención, desarrollando diversas actividades previstas en las sesiones de aprendizaje vinculadas a la práctica de la disciplina deportiva de fútbol.



Estudiantes en la práctica de la conducción del balón con conos.



Estudiantes tienen cuenta la puntería prevista en distancias cortas, se utiliza el pie para entregar el balón.



Estudiantes utilizan el pie para propulsar el balón rápidamente por encima de los conos.



Estudiante utiliza trayectorias en slalom para impulsar el balón con el pie a pequeñas distancias.



Estudiantes atrapan el balón tras un saque de banda, corre y golpea con el pie.



Estudiante utiliza el pie para entregar el balón a su par.