



UNIVERSIDAD NACIONAL

“PEDRO RUIZ GALLO”

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO

SOCIALES Y EDUCACIÓN

UNIDAD DE POSGRADO

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE SEGUNDA ESPECIALIDAD



**PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA
DESARROLLAR LA COORDINACIÓN MOTRIZ EN ESTUDIANTES
DE 5TO. GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA IEPA “HNO.
VICTORINO ELORZ GOICOECHEA” DE CAJAMARCA EN EL AÑO
2016**

TRABAJO CADÉMICO

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE ESPECIALISTA EN:
DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA**

AUTOR

Lic. ISAAC PRIMITIVO TORRES VILCA

ASESOR

Mg. JUAN CARLOS GRANADOS BARRETO

LAMBAYEQUE – PERÚ

2018

**“PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA
DESARROLLAR LA COORDINACIÓN MOTRIZ EN ESTUDIANTES
DE 5TO. GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA IEPA “HNO.
VICTORINO ELORZ GOICOECHEA” DE CAJAMARCA EN EL AÑO
2016”**

TRABAJO ACADÉMICO

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE ESPECIALISTA EN:
DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA**

PRESENTADO POR

Lic. Isaac Primitivo Torres Vilca

APROBADO POR

Dra. Laura Altamirano Delgado

PRESIDENTE

Dra. Ivonne Sebastiani Elías

SECRETARIO

M.Sc. Juan Carlos Urupeque Castillo

VOCAL

LAMBAYEQUE – PERÚ

2018

DEDICATORIA

A mi esposa Cleo, por su apoyo invaluable, su paciencia y por brindarme aliento y fuerza hasta culminar este trabajo de investigación.

A Jhezmy y Leyna, amadas hijas, por ser fuente de inspiración y motivación para crecer día a día y poder superarme en favor de nuestra familia.

AGRADECIMIENTO

A Dios por la fe y la fuerza de superación al iluminar el camino de la investigación trazada, que me hace llegar a la meta de felicidad.

A la Universidad Pedro Ruiz Gallo; por la calidad de su plana docente y administrativa, que ha permitido la ejecución del presente trabajo de investigación.

A la memoria de mis padres Víctor y Nicolasa, padres infatigables y ejemplares en trazar metas y cumplirlas con eficiencia y eficacia.

A Víctor, Dina, Irma, Zasi, Haydee y Lucy; que, aunque separados por la distancia, pero, unidos en la brega por la calidad de trabajos como este.

TABLA DE CONTENIDO

JURADOS	Pág. ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT	vi
ÍNDICE	vii
PRESENTACIÓN	ix
CAPÍTULO I: Marco Referencial	01
1.1. REFERENCIA TEÓRICO – CONCEPTUAL	02
1.1.1. REFERENCIA TEÓRICA	
a. TEORÍAS DE COORDINACIÓN MOTRIZ	
b. TIPOS DE COORDINACIÓN MOTRIZ	03
c. COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL	
d. COORDINACIÓN VISO MOTRIZ	05
e. TEORÍAS DE JUEGO	07
f. TIPOS DE JUEGOS	08
1.1.2. REFERENCIA CONCEPTUAL	15
1.2. PROPÓSITOS DE LA INTERVENCIÓN	18
1.2.1. Objetivo de la intervención	
1.2.2. Objetivo general de la propuesta	
1.2.3. Objetivos específicos	
1.3. ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN	19
1.3.1. COORDINACIONES PREVIAS	
1.3.2. METODOLOGÍA ESPECÍFICA	20
1.3.3. CRONOGRAMA	21
CAPÍTULO II: Proceso de la intervención	22
2.1. EVALUACIÓN DE ENTRADA.	23
2.2. DISEÑO DEL PROGRAMA DE INTERVENCIÓN Y SESIONES	31
2.3. EVALUACIÓN DE SALIDA.	73
2.4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN COMPARATIVA:	80

2.5. DEBATE DE RESULTADOS POR OBJETIVOS	85
 CAPÍTULO III: Conclusiones y recomendaciones	 86
3.1. Conclusiones	87
3.2. Recomendaciones	88
BIBLIOGRAFÍA	89
ANEXOS	93
Anexo N° 01	
Anexo N° 02	98

RESUMEN

El presente trabajo académico se llevó a cabo con el 5to grado de Educación Primaria de la IEPA “Hno. Victorino Elorz Goicoechea” de Cajamarca en el año 2016, partiendo del problema de bajo nivel de Coordinación Motriz acordes a su edad, se trazó como objetivo general de la propuesta: “Mejorar la coordinación motriz, con la aplicación de un Programa de Juegos Tradicionales, en estudiantes del 5to. Grado de Educación Primaria de la IEPA “Hno. Victorino Elorz Goicoechea” de Cajamarca, en el año 2016”. El tipo y diseño de investigación usado es cuantitativo pre experimental. Se trabajó con una muestra de 18 estudiantes. Para la recolección de datos se aplicaron como instrumento psicométrico el Test 3JS para determinar nivel de coordinación motriz con niños de Educación Primaria. Considerando las características cuantitativas de las variables para procesar los datos, se hizo uso de estadísticos de tendencia central y medidas de dispersión.

Como resultado se tiene que la media del nivel de coordinación motriz antes de la aplicación del programa es de 16,66, cualitativamente considerado como Buena, con una desviación estándar de 4,00 y un coeficiente de variabilidad del 25%, lo que demuestra una tendencia heterogénea; y luego de la aplicación del programa se obtiene una media de 23,66 considerado cualitativamente como Muy buena coordinación motriz, con una desviación estándar de 2,30 y un coeficiente de variabilidad del 10%, lo que indica una tendencia homogénea. Resultados que demuestran que el programa de juegos tradicionales incrementó en 07 puntos la coordinación motriz, a la vez que redujo la dispersión, es decir, que fue plenamente positivo.

Palabras Claves: Coordinación motriz y Juegos tradicionales.

ABSTRACT

The present academic work was carried out with the 5th grade of Primary Education of the IEPA "Br. Victorino Elorz Goicoechea "of Cajamarca in 2016, starting from the problem of low level of Motor Coordination according to his age, was outlined as the general objective of the proposal: "Improve motor coordination, with the application of a Traditional Games Program, in 5th grade students. Degree of Primary Education of the IEPA "Br. Victorino Elorz Goicoechea "from Cajamarca, in 2016". The type and design of research used is quantitative pre experimental. We worked with a sample of 18 students. For the data collection, the 3JS Test was applied as a psychometric instrument to determine the level of motor coordination with primary school children. Considering the quantitative characteristics of the variables to process the data, use was made of central tendency statistics and dispersion measures.

As a result, the average level of motor coordination before the application of the program is 16.66, qualitatively considered Good, with a standard deviation of 4.00 and a coefficient of variability of 25%, which demonstrates a heterogeneous trend; and after the application of the program an average of 23.66 is obtained qualitatively considered as Very good motor coordination, with a standard deviation of 2.30 and a variability coefficient of 10%, which indicates a homogeneous trend. Results that show that the traditional games program increased motor coordination by 07 points, while reducing dispersion, that is, that it was fully positive.

Key Words: Motor coordination and traditional games.

PRESENTACIÓN

El lugar de intervención del trabajo de investigación que se presenta es la IEPA (Institución Educativa Pública de Aplicación) Hno. Victorino Elorz Goicoechea de Cajamarca, en su nivel de Educación Primaria, ubicada en la Av. Maestro N° 290, como parte del Instituto Superior de Educación Público Hno. VEG, el mismo que cuenta con 56 trabajadores entre directivos y docentes y 16 trabajadores administrativos; el ISEP “Hno. VEG” inicia su funcionamiento desde el año 1942, fecha de su creación, tomando diferentes denominaciones, según los cambios hechos por los gobernantes de turno, actualmente cuenta con los tres niveles de Educación Básica Regular: Educación Inicial, Educación Primaria, Educación Secundaria, Educación Básica Alternativa, Carreras Tecnológicas y carreras Pedagógicas (principal); lo que más se debe destacar es que es una Institución ACREDITADA.

Considerando el desarrollo integral por el que van pasando los estudiantes del quinto grado, de educación primaria, que más o menos se encuentran en una edad cronológica de diez (10) años de edad, está el desarrollo de su coordinación motriz, el mismo que en muchos casos es una preocupación individual para cada niño o niña.

Tenemos también en los padres de familia y los docentes otra preocupación, se trata del uso de la tecnología, no de forma adecuada por parte de los niños de esta edad, dejando de lado los juegos, que normalmente realizaban los niños de unos años atrás, menos todavía cuando tenemos juegos tradicionales que se van perdiendo, y, por ende, los niños de hoy ya no los conocen.

El fundamento del presente trabajo de investigación es basarse en las preocupaciones anteriores, resarcir de algún modo las ocurrencias de juegos, se propone un programa que mejore la coordinación motriz de los niños, usando juegos tradicionales para el caso. Por lo tanto, el presente trabajo está organizado en tres partes, conformando una estructura de tres capítulos:

CAPÍTULO I: Marco referencial.

CAPÍTULO II: Contenido.

CAPÍTULO III: Conclusiones y recomendaciones.

EL AUTOR

CAPITULO I

MARCO REFERENCIAL

MARCO REFERENCIAL

1.1. REFERENCIA TEÓRICO – CONCEPTUAL

1.1.1. REFERENCIA TEÓRICA

a. TEORÍAS DE COORDINACIÓN MOTRIZ

Son varios los términos equiparados y/o relacionados con la coordinación, coordinación motriz, coordinación motora, coordinación sensoriomotriz, coordinación dinámica-temporal-espacial o coordinación del movimiento; entre los más comunes: habilidades o capacidades motoras, motrices o físicas, habilidades o capacidades perceptivo-cinéticas o perceptivo-motoras, destreza motriz, habilidad motriz, eficiencia motriz o motora, destreza coordinativa, habilidad coordinativa, agilidad, coordinación dinámica (general y especial), equilibrio ("estático"), equilibrio dinámico, reequilibrio, reequilibrio estático y dinámico.

Para **Piaget** (1961) la coordinación es la posibilidad de reunir varios movimientos parciales en un acto global.

Le **Boulch** (1985), aportando elucubraciones de su tesis de medicina presentada en 1960 sobre "los factores del valor motriz", explica que el acto motriz responde a dos conjuntos de elementos:

- ♦ Los elementos psicomotores que condicionan la precisión de la respuesta motriz gracias a una buena percepción y análisis de las informaciones de la actividad asociativa del sistema nervioso central asegurando un enlace pertinente entre los centros receptores y los ejecutores.
- ♦ Los elementos efectores de orden mecánico (fuerza, velocidad, resistencia a la fatiga, morfología) y de orden de los hábitos adquiridos.

Le **Boulch** (1977) ya utiliza el término de coordinación motriz para clasificar los tipos de tareas ("ejercicios de coordinación motriz"); y describe los mecanismos de la función de coordinación como la organización de las sinergias musculares para cumplir un objetivo, por medio de un proceso de ajuste progresivo, conduciendo a la estructuración de una "praxis", que puede ser definida como un sistema de movimientos coordinados entre sí en función del objetivo a lograr.

La teoría planteada por Le Boulch tiene como principio o sustento el movimiento humano según su teoría de la Psicogenética. Este autor, afirma que el desarrollo de la motricidad humana tiene dos estadios, el primero en La infancia y el segundo en la Adolescencia y que el principal material pedagógico es el movimiento humano y, además, el medio fundamental para la educación durante la infancia. Plantea que existe estrecha relación entre el desarrollo de la motricidad y de la conducta ya que esta, ayuda a desarrollar las cualidades fundamentales de la persona y lo ayuda a adaptarse a su medio, a su entorno.

Alude, que la educación psicomotriz cumple en la escuela primaria una misión de primordial importancia, y que muchos de los aprendizajes escolares que el niño no puede alcanzar puede deberse a que no ha logrado previamente tomar conciencia de su cuerpo, lateralizarse, situarse en el espacio, dominar el tiempo; si no ha adquirido la necesaria habilidad y coordinación de sus gestos y movimientos.

Igualmente, propone una educación psicomotriz metódica que favorece la evolución de la imagen del cuerpo.

Según la teoría psicogenética de Le Boulch, durante la infancia no se debe presionar a los alumnos a practicar y especializarse en un deporte ya que hay que permitirles libertad en su expresión motriz debido a que esto lo ayuda directamente en su equilibrio y en su desarrollo personal en general. Enfatiza en la importancia que debe dársele a las actividades físicas en la educación de los niños.

Fundamentado en bases pedagógicas, estudios de la neuropsicología, psicofisiología, psicología, de anatomía y en conocimientos básicos sobre disponibilidad y esquema corporal, estructuración espacial y nociones del cuerpo propio, definió los principios fundamentales de su teoría de la psicogenética de la siguiente manera:

- ◆ Es un método de Pedagogía activa.
- ◆ Se Apoya sobre una psicología unitaria de la persona.
- ◆ Privilegia la experiencia vivida.
- ◆ Se apoya sobre la noción de “Estructuración Recíproca” formulada por Mucchiellini.
- ◆ Utiliza la dinámica de grupo en el trabajo.

b. TIPOS DE COORDINACIÓN MOTRIZ

En cuanto a los tipos de coordinación, existe diferentes posiciones, sin embargo, en este trabajo se recoge la de Le Boulch, que es en la que se enmarca el presente trabajo.

Le **Boulch** (1977), dentro de los ejercicios de coordinación motriz para niñas/os de 6 a 12 años, diferencia:

- ♦ Coordinación dinámica general: aquellos ejercicios que exigen recíproco ajuste de todas las partes del cuerpo y, en la mayoría de los casos, implican locomoción. Los principales tipos de ejercicios son: saltar y salvar obstáculos, cuadrupedias, de equilibrio elevado y recuperación después de las caídas, trepas, ejercicios de agilidad en el suelo, desplazamientos en equilibrio elevado.
- ♦ Coordinación óculo-manual: ejercicios que depende la destreza manual y precisión, clasificándolos principalmente en ejercicios globales de lanzar-recibir y ejercicios de destreza de manos.

c. COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL

Siendo la coordinación dinámica general parte del trabajo planteado, solo se considera la de tres estudiosos:

Escobar entiende la coordinación dinámica general como aquella que agrupa los movimientos que requieran una acción conjunta de todas las partes del cuerpo. Intervienen gran cantidad de segmentos y músculos y por tanto gran cantidad de unidades neuromotoras.

- ♦ Para **Le Boulch** entiende la coordinación dinámica general como la interacción del buen funcionamiento del sistema nervioso central y la musculatura durante el movimiento.
- ♦ “Capacidad de regular de forma precisa la intervención del propio cuerpo en la ejecución de la acción justa y necesaria según la idea motriz prefijada” Castañer y Camerino (1991).
- ♦ Según **Molina** (2001) la coordinación dinámica general es Acción donde intervienen gran cantidad de segmentos musculares ya sea extremidad superior, inferior o ambas a la vez. Este se basa en el movimiento con desplazamiento corporal en uno o ambos sentidos y que pueden ser rápidos o lentos

Existen una gran cantidad de factores que influyen en el desarrollo de la coordinación que serán los responsables en cierta medida de su evolución y desarrollo, estos son:

- ◆ Factores hereditarios: La herencia condiciona las cualidades físicas su influencia motriz.
- ◆ El aprendizaje: La coordinación evoluciona paralela al desarrollo del individuo y está estrechamente influida por el aprendizaje y el nivel de experiencias motrices adquiridas.
- ◆ La fatiga: La facilidad para la contracción relajación disminuye con la fatiga y, en consecuencia, también la coordinación.
- ◆ Maduración del sistema nervioso.
- ◆ La automatización. El aprendizaje de acciones motrices y su posterior automatización permite eliminar acciones indeseables y realizar movimientos más complejos.
- ◆ Ritmo, velocidad de ejecución de las acciones.
- ◆ Intensidad, sentido y dirección del esfuerzo. Son más precisos los movimientos efectuados hacia delante que los efectuados en otros planos y direcciones.
- ◆ La utilización de aparatos manuales: La dificultad se incrementa al utilizar aparatos y objetos.

d. COORDINACIÓN VISO MOTRIZ

Torres, G. y Carrasco, L. (1998), realizan su clasificación basada en los estudios de Le Boulch, Molina, D. y Gallach, J. es decir, hablan de la coordinación dinámica general y la coordinación visomotriz. La segunda tiene como característica fundamental la introducción del "objeto" su manipulación y utilización, estos ejercicios persiguen no solo un conocimiento del esquema corporal sino cierto control y dominio del mismo, en relación con los objetos sobre los que actúa y el espacio sobre el que tiene lugar la actividad.

Así mismo suponen la representación mental de la acción antes de realizarla. Se podría definir como la sucesión ordenada funcional y precisa de movimientos ojo-mano, ojo-pie.

Implica un funcionamiento adecuado de los órganos visuales y una actividad

reguladora del sistema nervioso central para que se produzca una respuesta adecuada.

Para el niño el objeto es siempre algo atractivo de conocer sobre todo al principio, al mostrarlo dejarlo que se familiarice con el que lo manipule a su disposición lo que vayamos a utilizar aros, conos, etc. sin darle ninguna regla.

Para saber cómo se manifiestan las dificultades en el área de coordinación visomotriz son las siguientes:

- ♦ Escritura pobre.
- ♦ Se pierde en el renglón.
- ♦ Movimientos sin control.
- ♦ Poco interés en dibujo, trazar, recortar, colorear, pintar.
- ♦ Letras irregulares.
- ♦ Choca con las cosas.
- ♦ Coge las cosas con torpeza.
- ♦ Trabajos sucios.
- ♦ Dificultad con material.

Las actividades que se sugieren para mejorar la coordinación visomotriz gruesa son las siguientes:

Mover todo el cuerpo:

- ♦ Brincar. - Saltar la cuerda.
- ♦ Andar de cojito. - Galopar.
- ♦ Escalar. - Recoger objetos o colocarlos.
- ♦ Quemados. - Cambiar de posición corporal.

e. TEORÍAS DE JUEGO

Teoría de Lev Vygotsky

En relación al juego, considera que Piaget tiene razón en cuanto a que se trata de una representación mental, pero el concepto es limitado al verlo sólo como un proceso cognitivo. Su atención se centra en los aspectos afectivos, las motivaciones y las circunstancias del sujeto.

En el paso de bebé a niño pequeño, permite enfrentarse a la tensión entre sus deseos y la imposibilidad de satisfacerlos inmediatamente. Una idea nueva es que los objetos pierden su poder vinculante. Esto quiere decir que, inicialmente, una puerta cerrada debe abrirse, y un timbre debe tocarse. Jugando se independiza de las restricciones de la situación, ya que el objeto comienza a separarse de la acción. Por ejemplo, un trozo de madera es un caballo. Con la edad, el niño logrará inventar mediante las palabras todas las situaciones imaginarias que quiera.

El mundo imaginario del niño es, además, no arbitrario, está gobernado por una serie de reglas muy estrictas.

Vygotsky creó la Teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores:

♦ **El juego como valor socializador**

- ✓ El ser humano hereda toda la evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive.
- ✓ Socialización: contexto familiar, escolar, amigos...
- ✓ Considera el juego como acción espontánea de los niños que se orienta a la socialización. A través de ella se transmiten valores, costumbres...

♦ **El juego como factor de desarrollo**

El juego como una necesidad de saber, de conocer y de dominar los objetos; en este sentido afirma que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo. La imaginación ayuda al desarrollo de pensamientos abstractos, el juego simbólico. Además, el juego constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea Zonas de Desarrollo Próximo (ZDP).

ZDP: es la distancia que hay entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie (Zona de Desarrollo Real), y el nivel de desarrollo potencial, determinado por la capacidad de resolver un problema con la ayuda de un adulto o de un compañero más capaz. (Vigotsky, s.f.)

f. TIPOS DE JUEGOS

Al investigar los tipos o clasificaciones de los juegos, se ha encontrado diferentes puntos de vista, por lo que se puede afirmar que los tipos de juegos se prestan a diferentes intereses, pero siendo extenso citar las diferentes posiciones, solo se presenta el relacionado con los juegos tradicionales:

JUEGOS TRADICIONALES

f.1. Antecedentes de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales están relacionados con el tiempo, esa es la característica principal, trasciende en el tiempo, por ello se tiene que estudiarlo en la historia.

El griego **Platón** afirmaba que los primeros años del niño debían ocuparse con juegos educativos, practicados en común por ambos sexos bajo vigilancia y en jardines infantiles según él la educación propiamente dicha debería iniciar a los siete años de edad. Platón reconocía el deporte tan difundido en su época como un valor educativo moral poniéndolo en pie de igualdad con la cultura intelectual y en estrecha relación con ella en cuestiones de la formación del carácter y personalidad. Por esta razón arremetía contra el espíritu competitivo de los juegos los que muchas veces usados en forma intencional por el estado causaban daño a la formación de los niños y jóvenes. El mismo **Aristóteles** que se ocupa de la educación y de los problemas educativos para la formación de hombres libres menciona en varios apartes de su obra que ideas que remiten a la conducta del juego menciona en algún fragmento que los niños de edad temprana no deben hacer ejercicios fuertes sino ejercicios y juegos que lo lleven a su desarrollo y crecimiento sobre todo corporal en otro aparte comenta que la mayoría de los juegos deberían ser imitaciones de las ocupaciones serias de la vida adulta.

Toda actividad donde implicara un goce se relacionaba con el juego, se disponían de objetos diferentes a los cotidianos para divertirse y olvidarse un poco de sus compromisos u obligaciones. Según afirma **Torres C. & Torres** (2007), "El juego tuvo entre los griegos extensión y significado como ningún otro pueblo. En este ámbito, los niños jugaban con el trompo, con la cuerda y con la pelota. Usaban el columpio y los zancos, el juego significaba las acciones propias de los niños y expresaba principalmente las travesuras como

hoy en día se suele llamar”. Con el paso de la historia, el juego poco a poco ha cobrado vida, y ha empezado a entrar en la escuela. Se empieza a considerar como el medio lúdico por el que los niños y las niñas pueden llegar a la adquisición de sus conocimientos. Como se da en la explicación del modelo aristotélico, “el juego es una actividad tolerada solo como medio para atraer al niño a las ocupaciones serias o como requerimiento para el descanso luego del trabajo” (Sarlé, 2006, p.35).

El juego de pelota llamado por los **Nahuas** "tlachtli", tenía presencia entre las diversas culturas prehispánicas; tanto así que en varias ciudades y pueblos se localizan las instalaciones requeridas para dicha práctica, destacando las de **Chichen Itza**, que corresponden al periodo maya- tolteca y que por consecuencia nos indican que los toltecas practicaban inicialmente ese deporte. También hay campos para este juego en Tajin y en Tula.

Cuando era anunciado el confrontamiento, la gente del pueblo se reunía en torno a las instalaciones para precisar el juego. En el escenario se encontraban dos paredes, cada una enfrentarte a la otra y ambas con un disco agujerado que servía para los jugadores de cada bando. Los primeros que metían la pelota en el disco, ganaban el juego si esto no se lograba en ese día, entonces en la noche se depositaba la pelota en un trasto, hasta que pudiera continuar con la salida del sol.

Al igual que al origen de las rondas, el juego tradicional surge con la llegada de los **españoles a América**; aunque muchos de estos juegos tradicionales también formaron parte de nuestra **cultura indígena**. Podríamos decir que hubo un proceso de hibridación entre la cultura lúdica de los españoles y los indígenas muchos de los juegos de hoy, provienen de las danzas mágico – religiosas que realizaban los indígenas donde todo era simbólico, los movimientos, los gestos, la posición adoptada de la naturaleza como ruedas o círculos (rondas) que simbolizan la forma del sol – todas estas danzas ceremoniales, dependían de los sonidos contactos físicos, golpes contra el suelo (palmoteos) letanías, etc. (Díaz, 2004)

“El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y

a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Me atrevería a afirmar que la identidad de un pueblo esta fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura”. (Moreno, 2002, p. 11).

También como dice **Garvey** (1985) (como se citó en Hall) “el juego infantil refleja el curso de la evolución desde los homínidos prehistóricos, hasta el presente. La historia de la especie humana estaría recapitulada en todo el desarrollo infantil individual”.

Es importante reconocer que el juego desde años más atrás que la edad media, empezaba a cobrar interés en los adultos y niños debido a diversas formas de pasar el tiempo libre, realizando actividades de goce y disfrute.

A partir de estos relatos cortos de lo que sucedía antiguamente con el juego, se observa que las características étnicas y sociales, sus tipos de hábitat, las diversas instituciones familiares, políticas y religiosas marcan el tipo de sociedades a las que pertenece mostrando una realidad, lo que conlleva a pensar que el juego es capaz de representar la historia de una realidad social que se vive en una época de tiempo específico.

f.2. Según la UNESCO

Según la Unesco (2005) “los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica: en las reglas de juego y mediante el empleo de motivos decorativos tradicionales”. Esto hace referencia a que los juguetes en las épocas antiguas, eran materiales que existían en los contextos en los que vivían los niños y las niñas, donde ellos le daban sentidos y significados específicos a partir de los juegos que se inventaban y la interacción que surgía con sus compañeros. Es por ello, considerado como parte de la cultura, el implementar instrumentos útiles, ya que muchos de los materiales que los niños y las niñas tomaban, eran las herramientas con las que el adulto realizaba tareas para sobrevivir. Con todo este significado que conllevaban estos materiales, a su vez se logró que los niños y las niñas fueran aprendiendo a través del juego las tradiciones de sus propias culturas, y los roles que los adultos realizaban en su sociedad.

Es importante además recordar, que el juego de los abuelos, también se ha ido poco a poco transmitiendo de generación en generación, donde todos los niños y niñas del mundo han aprendido de una u otra forma estos antiguos juegos, que hoy en día permanecen vivos, o mejor siguen existiendo.

f.3. El juego tradicional como una clase de juego, según Trigo Aza

En este trabajo interesan los juegos tradicionales, dado que existen muchos juegos cabe preguntarse qué lugar ocupan éstos en un marco general de juegos ¿cuáles son los tradicionales? ¿Cuáles son los otros juegos? La autora española **Eugenia Trigo Aza**¹ registra 21 clasificaciones. En ninguna hace referencia al juego tradicional, considerando que los criterios que siguen son variados: movimiento dificultad motriz, reglamentación, edad, autoridad (si son dirigidos o no), cooperación o competencia, participación, etapas de desarrollo humano, lugar, material, efectos, etc. Sin embargo, antes de intentar cualquier clasificación, Trigo Aza parte de dos premisas que considera esenciales: una, los jóvenes demandan juegos y lugares para jugar, y dos, los profesores deben cambiar su rol de transmisores a facilitadores². Con respecto al juego, dice que “suele ser empleado en diversas situaciones sociales y por ello conviene... tener claro a qué tipo de concepto nos vamos a referir, pues cada pueblo, según su forma de vida, ha desarrollado un tipo de juego, un tipo de recreación específica...”³.

Se mencionan autores tales como Piaget y Wallon, Caillois, Jean Marie Lhotee, etc.

Hay clasificaciones que pretenden abarcar todos los juegos, es el caso de Caillois quien clasifica el juego en cuatro categorías generales: competencia o agon, azar o alea, simulacro o mimicry y vértigo oilinx.

La competencia remite al enfrentamiento en el que se crea artificialmente la igualdad de oportunidades (condiciones ideales). El resorte del juego consiste en el deseo de ver reconocida la excelencia alcanzada en un determinado terreno. Supone por lo tanto atención sostenida, entrenamiento, disciplina,

¹ TRIGO AZA, Eugenia. Aplicación del juego tradicional en el currículo de educación física”, Volumen 1, bases teóricas. Barcelona, Editorial Paidotribo, 1989, pp. 37 y ss. 2003.

² TRIGO AZA, Eugenia, op cit, p 36.

³ TRIGO AZA, Eugenia, óp.cit, p 360.

perseverancia y ambición de triunfar. Reivindica la responsabilidad individual, ya que se presenta como forma pura y manifestación del mérito personal.

El azar se basa en una decisión que no depende del jugador. El destino se impone como único artífice de la victoria. Niega la calificación, el entrenamiento, la paciencia. Implica una renuncia de la voluntad, espera ansiosa, inmóvil y pasiva al veredicto de la suerte. Cumple la función de abolir las superioridades naturales o adquiridas de los individuos.

El simulacro supone la aceptación de una ilusión. El juego radica en el gusto por adoptar una personalidad ajena. En este sentido, la función que cumple la máscara es disimular al personaje social y liberarlo de la personalidad verdadera. Implica capacidades de imaginación e interpretación. La regla del juego es evitar a que un error conduzca a rechazar la ilusión.

El vértigo busca alcanzar una especie de aturdimiento, pánico y arrebató puro que destruya por un instante la estabilidad de la percepción consiente. Cumple la función de evadir por un momento el resto de la realidad.

Este autor hace uso de los conceptos de **Padia y Ludus** para explicar las manifestaciones y restricciones de los impulsos enérgicos. Si la PADIA remite a la fantasía desbocada, exuberancia espontánea, agitación, risa loca e improvisación, el LUDUS se refiere a la necesidad de plagar tal energía de convencionalismos arbitrarios e imperativos, requiriendo de entrenamiento y de adquisición de determinadas habilidades. La elección de desviar las reservas de energía que representa la PADIA hacia la invención o hacia el ensueño es fundamental. En tal sentido, la elección de la que dan testimonio los juegos revela el estilo y los valores de cada sociedad. Al mismo tiempo educan y entrenan en esas mismas virtudes o defectos.

En este cuadro Caillois proporciona ejemplos de manifestaciones que se acercan más al Ludus o a la Padia, en el sentido de tratarse de actividades reglamentadas o no reglamentadas.

Clasificación/ Manifestaciones	1.Competencia (agon)	2. Suerte, Azar (alea)	3. Simulacro (mimicry)	4. Vértigo (ilinx)
PADIA	Ej. carreras, luchas, atletismo (no reglamentadas)	Ej. rondas infantiles, cara o cruz	Ej. imitaciones infantiles, juegos de ilusión, muñecas,	Ej. mareo infantil, sube y baja, maíz de oro,
LUDUS	boxeo, esgrima, fútbol, billar, ajedrez, damas (competencias deportivas)	apuesta, ruleta, loterías, casinos	disfraces teatro, ópera, marionetas (artes del espectáculo)	alpinismo, atracciones de feria, esquí, cuerda floja

La pregunta más común es ¿Sirve esta clasificación para ubicar los juegos tradicionales? las rondas infantiles -que es un juego tradicional- como El Gato y el Ratón aparecen en los juegos de suerte, sería lo mismo que El escondite, Pero ¿dónde se ubicarían juegos como el yoyo, el balero, el trompo -o peonza- y las canicas? Estos juegos definitivamente no son de azar y aunque en esencia no son de competencia, se podría decir que son de esa clase. Con esto se aclara que es muy difícil ubicar los juegos tradicionales en este tipo de clasificaciones, o asumir que hay juegos tradicionales en los cuatro grupos.

f.4. Según Pere Lavega y Eugenia Trigo Aza.

Por otro lado, se encuentran autores que se refieren a los juegos tradicionales como Pere Lavega⁴ y Eugenia Trigo Aza (1994).

El primero aborda el tema directamente, pero desde la consideración de tres términos distintos: tradicional, popular y autóctono.

Para él; el juego autóctono es aquel que se origina en una zona, comunidad o región como la rayuela que se jugaba en Grecia o Roma, el juego popular es aquel que está muy arraigado en determinada zona y lo practican habitualmente todas las personas de esa comunidad como las canicas y por ultimo define el juego tradicional como el juego que se conoce desde siempre y se transmite de generación en generación como el escondite.

Cabe anotar que el asemeja mucho el juego popular y tradicional diciendo:” los juegos conocidos y representativos en una zona o época determinada los vamos a denominar juegos populares y/o tradicionales, en función de si combinan representatividad (muy practicados) con temporalidad (proceso de transmisión entre diversas generaciones o grupos de personas).”⁵

En **Pere Lavega**, (1995) se hace notorio su análisis sobre cómo la educación física y el deporte se articulan mediante propuestas formativas, no sometidas muchas veces a un riguroso conocimiento reflexivo, justificado desde una fundamentación objetiva, razonada y coherente con la esencia de los contenidos. Para este autor, el juego tiene carácter universal, las personas de todas las culturas han jugado siempre, y esto significa que los juegos se repiten

⁴ LAVEGA, PERE “Juegos y deportes populares-tradicionales”, INDE publicaciones, Barcelona, 2008.

⁵ LAVEGA, PERE “Juegos y deportes populares-tradicionales”, INDE publicaciones, pág. 30, Barcelona, 2000.

en la mayoría de las sociedades. De la misma forma, la historia de la humanidad a pesar de las dificultades en algunas épocas para jugar, como en las primeras sociedades industriales. Evoluciona según la edad de los jugadores y posee unas características diferentes en función de la cultura en que se estudie. En otro aparte de su obra, Lavega pretende justificar la verdadera potencialidad educativa de las prácticas de los juegos tradicionales en el área de educación física como eje cultural, teniendo en cuenta sus transformaciones y respectiva evolución, considerando su aporte como herramienta lúdica en las capacidades motrices.

Continúa **Trigo Aza** afirmando en su segundo libro que el juego tradicional de los adultos se ha desarrollado exclusivamente en el campo rural y que se practicaba por los adultos cuando eran niños y que en nuestros tiempos ya muy poco se practican por falta de tiempo y ganas de los adultos para enseñarlos a sus hijos y en la escuela los maestros no tienen tiempo ni espacios para enseñarlos. Dice que revivir un juego de siempre es volverle a darle vida y encontrarnos con nuestra cultura y con nosotros mismos.

Teniendo en cuenta esta afirmación la propuesta es muy apropiada porque en la escuela se dan esos mismos intercambios culturales y el maestro es el llamado a llevar el rescate de la cultura por las mismas condiciones de vida de los niños y esos mismos comportamientos de sus padres que no tienen tiempo porque laboran o no tienen espacios adecuados para que ellos practiquen los juegos. Cuando enseñamos lo tradicional estamos brindando un aporte a la sociedad, estamos permitiendo que la cultura se arraigue más en nuestros niños y niñas y que sean mejores personas en una forma integral.

1.1.2. REFERENCIA CONCEPTUAL

Coordinación

En cualquier acto motor, el S.N.C. debe enviar un sinfín de órdenes diferentes a todos aquellos grupos musculares implicados en ese movimiento, en un orden de actuación idóneo, con unas características concretas. Ese control del S.N.C. sobre la musculatura implicada es la coordinación. Una buena coordinación producirá un movimiento económico y fácil, pero, al contrario, una mala coordinación llevará consigo movimientos torpes, poco económicos en el gasto energético y poco efectivos.

Motricidad

La Motricidad es la capacidad del hombre y los animales de generar movimiento por sí mismos. Tiene que existir una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen en el movimiento (Sistema nervioso, órganos de los sentidos, sistema musculo esquelético).

La Motricidad puede clasificarse en Motricidad Fina y Motricidad Gruesa.

Coordinación motriz

La coordinación motriz es el conjunto de capacidades que organizan y regulan de forma precisa todos los procesos parciales de un acto motor en función de un objetivo motor preestablecido. Dicha organización se ha de enfocar como un ajuste entre todas las fuerzas producidas, tanto internas como externas, considerando todos los grados de libertad del aparato motor y los cambios existentes de la situación".

Dinámica general

Dinámica general es aquella que agrupa los movimientos que requieren una acción conjunta de todas las partes del cuerpo. Intervienen gran cantidad de segmentos y músculos y por tanto gran cantidad de unidades neuromotoras. Sirve de base a todos los movimientos, estando presente en todas las habilidades básicas.

Coordinación Dinámica general

Es aquella que agrupa y exige la capacidad de sincronizar el sistema nervioso y movimientos que requieren una acción conjunta de todas las partes del cuerpo (músculatura gruesa de brazos, tronco y piernas) para lograr rapidez, armonía, exactitud y economía del movimiento adaptada a diversas situaciones, con el menor gasto de energía posible. Además, es fundamental para la mejora de los mandos nerviosos y el afinamiento de las sensaciones y percepciones.

Conseguir una buena coordinación dinámica requiere además de una organización neurológica correcta, dominio del tono muscular, control de la postura y equilibrio, y sensación de seguridad. Por ejemplo, a la hora de dar un salto, el niño ha de conseguir un grado de equilibrio que le permita mantenerse de pie, una capacidad de impulso suficiente para levantar los dos pies del suelo y una auto seguridad en sí mismo que le permita no necesitar ayuda externa para conseguirlo.

El cuerpo humano está constituido por un conjunto de segmentos articulados que

se desplazan de forma discontinua y mediante una serie de apoyos de puntos del cuerpo en contacto con el suelo (pasos, saltos, etcétera) que forman una especie de divisiones dentro de un mismo movimiento.

Viso motricidad

Implica el ejercicio de movimientos controlados y deliberados que requieren de mucha precisión, son requeridos especialmente en tareas donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano, dedos como, por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir, etc.

Coordinación Viso motriz

Es la coordinación en el que entra en juego una relación entre vista y un segmento corporal. Dentro de este tipo distinguimos:

- ♦ **Óculo manual**, cuando la relación se establece entre vista y segmento superior.
- ♦ **Óculo Pédica**, cuando la relación se establece entre vista y segmento inferior.

Desarrollo

Crecimiento intelectual del individuo adquirido por el ejercicio mental del aprendizaje de la enseñanza empírica. Es el crecimiento intelectual que se adquiere mediante el ejercicio mental del aprendizaje de la enseñanza empírica. Es un proceso por el cual cada ser humano tiene que vivir para ir creando una madurez adecuada a su edad. Es una secuencia de cambios tanto del pensamiento como sentimientos y sobre todo el más notorio es el físico, dándose estos cambios se llega a una madurez tanto intelectual, social como muscular y de esta manera el individuo se va desarrollando en todas sus dimensiones.

Es un proceso transformador en que nos vamos involucrados todos. Es un proceso continuo, ordenado en fases, a lo largo del tiempo, que se construye con la acción del sujeto al interactuar con su medio adaptándose gradualmente. Proceso de cambios de tipo coherente y ordenado, de todas las estructuras psicofísicas de un organismo, desde su gestación hasta la madurez. Es un proceso continuo que empieza con la vida.

Proceso de transformación de una cualidad, que contribuye a perfeccionar a un individuo, ya sea mental o social.

Juego

Es una acción o actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites, fijados en el tiempo y en el espacio, que sigue una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que se es en la vida corriente.

Actividad donde intervienen la destreza física, la estrategia y el azar o cualquier combinación de estos elementos que causa placer, convirtiéndose éste en el auténtico “motor interno” del juego.

Tradición

Transmisión o comunicación de noticias, literatura popular, doctrinas, ritos, costumbres, etc., que se mantiene de generación en generación. Costumbre, composición literaria, doctrina, juegos, etc., que se comunica, se transmite o se mantiene de generación en generación.

Juegos tradicionales

Juegos tradicionales son los juegos infantiles clásicos o tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza o entre objetos caseros. ... Se mantiene en el tiempo y se transmite de generación a generación.

Juegos motrices

Son los juegos que nos permiten desarrollar las habilidades del movimiento. Con ellos también practicamos algunas posturas corporales y las formaciones grupales.

Programa

El concepto de programa (término derivado del latín programma que, a su vez, tiene su origen en un vocablo griego) posee múltiples acepciones. Puede ser entendido como el anticipo de lo que se planea realizar en algún ámbito o circunstancia; el temario que se ofrece para un discurso; la presentación y organización de las materias de un cierto curso o asignatura; y la descripción de las características o etapas en que se organizan determinados actos o espectáculos artísticos, deportivos, lúdicos.

1.2. PROPÓSITOS DE LA INTERVENCIÓN

La intervención tiene como propósito diseñar y ejecutar un programa curricular compuesto de 18 sesiones de enseñanza aprendizaje.

1.2.1. Objetivo de la intervención

Diseñar y ejecutar un Programa de Juegos Tradicionales con la finalidad de mejorar la coordinación motriz en estudiantes del 5to. Grado de Educación Primaria de la IEPA “Hno. Victorino Elorz Goicoechea” de Cajamarca, en el año 2016.

1.2.2. Objetivo general de la propuesta

Mejorar la coordinación motriz, con la aplicación de un Programa de Juegos Tradicionales, en estudiantes del 5to. Grado de Educación Primaria de la IEPA “Hno. Victorino Elorz Goicoechea” de Cajamarca, en el año 2016.

1.2.3. Objetivos específicos

- a. Identificar el nivel de desarrollo de la coordinación motriz, antes de la aplicación del Programa de Juegos Tradicionales, en estudiantes del 5to. Grado de Educación Primaria de la IEPA “Hno. Victorino Elorz Goicoechea” de Cajamarca, en el año 2016.
- b. Diseñar y aplicar un Programa de Juegos Tradicionales, para mejorar el desarrollo de la coordinación motriz, en estudiantes del 5to. Grado de Educación Primaria de la IEPA “Hno. Victorino Elorz Goicoechea” de Cajamarca, en el año 2016.
- c. Medir el nivel de desarrollo de la coordinación motriz, luego de aplicar el Programa de Juegos Tradicionales, en estudiantes del 5to. Grado de Educación Primaria de la IEPA “Hno. Victorino Elorz Goicoechea” de Cajamarca, en el año 2016.
- d. Comparar el nivel de desarrollo de la coordinación motriz, logrado por los estudiantes del 5to. Grado de Educación Primaria de la IEPA “Hno. Victorino Elorz Goicoechea” de Cajamarca, en el año 2016; entre la prueba inicial y el final.

1.3. ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN

1.3.1. COORDINACIONES PREVIAS

El desarrollo de la intervención con el Programa de Juegos Tradicionales, se realizó mediante una serie de coordinaciones, pasos planificados y organizados secuencialmente, lo que le da coherencia a la intervención realizada.

Considerando que se tiene la oportunidad de laborar en una Institución Educativa con cuatro niveles: Educación Inicial, Educación Primaria, Educación Secundaria y Educación Superior, Se coordinó previamente con el profesor del 5to grado de Educación Primaria de la IEPA “Hno. Victorino Elorz Goicochea” de Cajamarca, quien gustosamente cedió cuatro horas semanales. Lo que motivó la decisión, es el hecho de conocer la realidad de cerca, habiéndose observado en las clases del área de Educación Física, que los estudiantes evidenciaban necesidades de mejorar su desarrollo de coordinación motriz.

Se estableció coordinaciones con la Dirección de la Institución Educativa y con la Coordinadora de la Institución de Educación Primaria, para que se nos autorice y brinden las facilidades requeridas e iniciar la experiencia investigativa.

1.3.2. METODOLOGÍA ESPECÍFICA

El proceso metodológico de investigación para la aplicación del Programa de Juegos Tradicionales, con la finalidad de mejorar el desarrollo de la Coordinación psicomotriz con niños seleccionados; se implementó y ejecutó, considerando diferentes momentos, que se expresan a continuación:

- ◆ Análisis del contexto de intervención (institución educativa), referido a la propuesta pedagógica, infraestructura, clima institucional, etc.
- ◆ Identificación y jerarquización de las necesidades de los estudiantes que conforman el grupo de intervención.
- ◆ Construcción de los fundamentos teóricos (Referencia teórico – conceptual), basado en consultas a expertos (Profesores de Educación Física) y diversas fuentes bibliográficas físicas y virtuales.
- ◆ Investigación y selección de test de coordinación motriz.
- ◆ Aplicación del test 3JS (evaluación inicial), que determine el nivel de coordinación motriz, antes de la intervención con el Programa de Juegos Tradicionales y otros seleccionados.
- ◆ Recojo de información de la evaluación de inicio, tabulación de datos en una tabla para clasificar a los estudiantes según su puntuación y nivel de coordinación motriz.
- ◆ Selección de los juegos tradicionales que desarrollen la coordinación motriz, para motivar la participación de los estudiantes en el programa de intervención.

- ◆ Diseño, aplicación y evaluación de un Programa de Juegos Tradicionales, cuya sistematización se expresa en veinte sesiones de aprendizaje.
- ◆ Coordinación permanente con la Coordinadora de la Institución y el docente de aula, para informar acerca de la organización, avances, logros y dificultades en la ejecución del programa.
- ◆ Las sesiones de aprendizaje, se desarrollaron desde la segunda semana del mes de setiembre hasta la última semana del mes de noviembre, los días lunes de 8:00 a 9:30 am., y los viernes de 4:00 a 5:30 pm., cada día dos horas pedagógicas de 45 minutos.
- ◆ Al finalizar el programa, se aplicó una evaluación de salida, con el test 3JS, para comparar los resultados obtenidos después de la aplicación del programa de intervención y determinar los logros obtenidos en los estudiantes que conforman el grupo de intervención.

1.3.3. CRONOGRAMA

N°	ACTIVIDADES	RESPONSABLES	Meses año 2016					2017	
			A	S	O	N	D	E	F
01	Coordinación para muestra de investigación	Investigador	X	X					
02	Análisis del contexto de intervención	Investigador	X	X					
03	Identificación y jerarquización de necesidades	Investigador	X	X					
04	Construcción de la Referencia teórico – conceptual	Investigador y asesor	X	X					
05	Selección de un test de coordinación motriz.	Investigador		X					
06	Aplicación del test 3JS inicial.	Investigador		X					
07	Recojo de información de la evaluación de inicio	Investigador		X					
08	Selección de juegos tradicionales	Investigador	X						
09	Diseño del Programa de Juegos Tradicionales y otros Seleccionados	Investigador y asesor		X					
10	Aplicación del programa de Juegos tradicionales	Investigador		X	X	X			
11	Coordinación permanente con la IE	Investigador		X	X	X			
12	Aplicación del test 3JS de salida	Investigador				X			
13	Análisis y procesamiento de datos	Investigador					X		
14	Elaboración del informe final	Investigador						X	
15	Revisión del informe final	Asesor						X	
16	Sustentación del informe final	Investigador							X

CAPÍTULO II

PROCESO DE LA INTERVENCIÓN

PROCESO DE LA INTERVENCIÓN

El presente capítulo hace referencia a los resultados de la aplicación del Test 3JS de entrada o inicial, en Estudiantes de 5to. Grado de Educación Primaria de la IEPA “Hno. Victorino Elorz Goicoechea” de Cajamarca en el Año 2016, donde se determinó el nivel de coordinación motriz en sus dimensiones de coordinación dinámica general y coordinación viso – motriz o segmentaria.

Teniendo como base su nivel de coordinación motriz de entrada se diseñó y aplicó el “Programa de Juegos Tradicionales” con la finalidad de desarrollar sus capacidades de coordinación motriz, el mismo que está compuesto de 18 sesiones de aprendizaje.

Culminado la aplicación del programa, se hace referencia a los resultados de la aplicación del Test 3JS de salida, en Estudiantes de 5to. Grado de Educación Primaria de la IEPA “Hno. Victorino Elorz Goicoechea” de Cajamarca en el Año 2016, donde se determinó el nivel de coordinación motriz en sus dimensiones de coordinación dinámica general y coordinación viso – motriz; conociéndose de esa manera las mejoras en el desarrollo de su coordinación motriz.

Finalmente se muestran el análisis e interpretación comparativa (Entrada y Salida) en tablas y gráficos estadísticos, donde se observan los cambios evidenciados en los estudiantes del grupo de intervención, después de la aplicación del “Programa de Juegos Tradicionales”, además se presenta el Test 3JS con su respectivo protocolo, que se usó en el presente trabajo de investigación.

2.1. EVALUACIÓN DE ENTRADA.

En este numeral presento los resultados del Procesamiento, análisis e interpretación de los datos obtenidos, de la aplicación del Test 3JS a los Estudiantes de 5to. Grado de Educación Primaria de la IEPA “Hno. Victorino Elorz Goicoechea” de Cajamarca en el Año 2016.

RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA

TEST 3JS

Área: EDUCACIÓN FÍSICA

Nivel: EDUCACIÓN PRIMARIA

Ciclo: V

Grado: QUINTO

2016

Nº	TAREAS ESTUDIANTES	COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL				COORDINACIÓN VISO -MOTRIZ					PUNTAJE TOTAL	OBSERVA CIONES
		1º. Saltar con los dos pies juntos por encima de las picas situadas a una altura.	2º. Realizar un salto y girar en el eje longitudinal.	3º. Desplazarse corriendo haciendo esilón.	PUNTAJE PARCIAL	3º. Lanzar dos pelotas al poste de una portería desde una distancia y sin salirse del cuadro.	4º. Golpear dos balones al poste de una portería desde una distancia y sin salirse del cuadro.	6º. Botar un balón de baloncesto ida y vuelta superando un esilón simple y cambiando el sentido rodeando un pivote.	7º. Conducir ida y vuelta un balón con el pie sin hacer esilón y cambiando el sentido rodeando un pivote.	PUNTAJE PARCIAL		
		1-4	1-4	1-4		1-4	1-4	1-4	1-4			
01	A.L.L, Jordán	4	2	2	8	3	4	2	3	12	20	
02	CH.H, Diana	2	1	2	5	1	1	2	1	5	10	
03	CH.S, Diego	2	2	2	6	2	3	2	3	10	16	
04	C.S, Alfredo	3	2	2	7	3	3	2	3	11	18	
05	G.C, Kevin	3	2	2	7	3	4	2	3	12	19	
06	G.D, Michael	3	3	3	9	3	4	2	3	12	21	
07	H.H, Yesica	2	1	2	5	1	1	2	1	5	10	
08	H.P, Collins	3	2	3	8	3	3	2	3	11	19	
09	LL.H, Cristian	2	2	2	6	2	3	2	3	10	16	
10	Ñ.G, Kristh	3	3	3	9	3	3	2	3	11	20	
11	P.R, Jhonatan	3	3	3	9	3	4	3	3	13	22	
12	R.C, Aracely	2	1	2	5	2	2	2	2	8	13	
13	S.L.L, Estéfani	2	2	2	6	2	2	2	1	7	13	
14	S.C, Franklin	3	3	2	8	2	3	2	3	10	18	
15	T.R, Nataly	2	1	2	5	1	1	2	2	6	11	
16	V.R, Rebeca	2	2	2	6	1	1	2	1	5	11	
17	V.A, David	3	3	3	9	2	3	3	2	10	19	
18	Z.M, Daniela	2	3	3	8	1	2	3	1	7	15	
TOTALES												

LEYENDA: El puntaje se maneja según los criterios de valoración del Test 3JS

Puntaje	APRECIACIÓN VALORADA
1	Coordinación motriz en proceso
2	Coordinación motriz regular
3	Coordinación motriz buena
4	Coordinación muy buena (esperada)

Cajamarca, 12-09-16

RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA POR SEXO

TEST 3JS

Área: EDUCACIÓN FÍSICA

Nivel: EDUCACIÓN PRIMARIA

Ciclo: V

Grado: QUINTO

2016

Nº	ESTUDIANTES	COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL				COORDINACIÓN VISO -MOTRIZ					PUNTAJE TOTAL	OBSERVACIONES
		1º. Saltar con los dos pies juntos por encima de las picas situadas a una altura.	2º. Realizar un salto y girar en el eje longitudinal.	3º. Desplazarse corriendo haciendo esalon.	PUNTAJE PARCIAL	3º. Lanzar dos pelotas al poste de una portería desde una distancia y sin salirse del cuadro.	4º. Golpear dos balones al poste de una portería desde una distancia y sin salirse del cuadro.	5º. Botar un balón de baloncesto ida y vuelta superando un esalon simple y cambiando el sentido rodeando un pivote.	6º. Conducir ida y vuelta un balón con el pie sin hacer esalon y cambiando el sentido rodeando un pivote.	PUNTAJE PARCIAL		
		1-4	1-4	1-4		1-4	1-4	1-4	1-4			
NIÑAS												
02	CH.H, Diana	2	1	2	5	1	1	2	1	5	10	
07	H.H, Yesica	2	1	2	5	1	1	2	1	5	10	
12	R.C, Aracely	2	1	2	5	2	2	2	2	8	13	
13	S.LL, Estéfani	2	2	2	6	2	2	2	1	7	13	
15	T.R, Nataly	2	1	2	5	1	1	2	2	6	11	
16	V.R, Rebeca	2	2	2	6	1	1	2	1	5	11	
18	Z.M, Daniela	2	3	3	8	1	2	3	1	7	15	
NIÑOS											12	Promedio niñas
01	A.LL, Jordán	4	2	2	8	3	4	2	3	12	20	
03	CH.S, Diego	2	2	2	6	2	3	2	3	10	16	
04	C.S, Alfredo	3	2	2	7	3	3	2	3	11	18	
05	G.C, Kevin	3	2	2	7	3	4	2	3	12	19	
06	G.D, Michael	3	3	3	9	3	4	2	3	12	21	
08	H.P, Collins	3	2	3	8	3	3	2	3	11	19	
09	LL.H, Cristian	2	2	2	6	2	3	2	3	10	16	
10	Ñ.G, Krith	3	3	3	9	3	3	2	3	11	20	
11	P.R, Jhonatan	3	3	3	9	3	4	3	3	13	22	
14	S.C, Franklin	3	3	2	8	2	3	2	3	10	18	
17	V.A, David	3	3	3	9	2	3	3	2	10	19	
TOTALES											19	Promedio niños

LEYENDA: El puntaje se maneja según los criterios de valoración del Test 3JS

Puntaje	APRECIACIÓN VALORADA
1	Coordinación motriz en proceso
2	Coordinación motriz regular
3	Coordinación motriz buena
4	Coordinación muy buena (esperada)

Cajamarca, 12-09-16

Tabla N° 01. Puntajes obtenidos en la observación de entrada luego de la aplicación del Test 3JS a los estudiantes del grupo de intervención.

INTERVALOS	x_i	f_i	f%	Fi	F%	$f_i \cdot x_i$	$x_i - \bar{x}$	$(x_i - \bar{x})^2$	$(x_i - \bar{x})^2 f_i$
[09 – 12 >	10,5	4	22	4	22	42	-6.17	38.03	152.1111
[12 – 15 >	13,5	2	11	6	33	27	-3.17	10.03	20.05556
[15 – 18 >	16,5	3	17	9	50	49,5	-0.17	0.03	0.083333
[18 – 21 >	19,5	7	39	16	89	136,5	2.83	8.03	56.19444
[21 – 24 >	22,5	2	11	18	100	45	5.83	34.03	68.05556
TOTAL		n = 18				$\sum_{i=1}^n 300$			$\sum_{i=1}^n 296,5$

FUENTE: Resultados del cuadro de la observación de entrada.

2.1.1. Cálculos estadísticas

a. Cálculo de la media aritmética:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n f_i \cdot x_i}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{300}{18}$$

$$\bar{x} = 16,66$$

b. Cálculo de la desviación estándar:

$$S = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2 f_i}{n}}$$

$$S = \sqrt{\frac{296,5}{18}}$$

$$S = 4,17$$

c. Cálculo del coeficiente de variación:

$$C.V = \frac{S}{\bar{x}} \cdot 100\%$$

$$C.V = \frac{4,17}{16,66} * 100\%$$

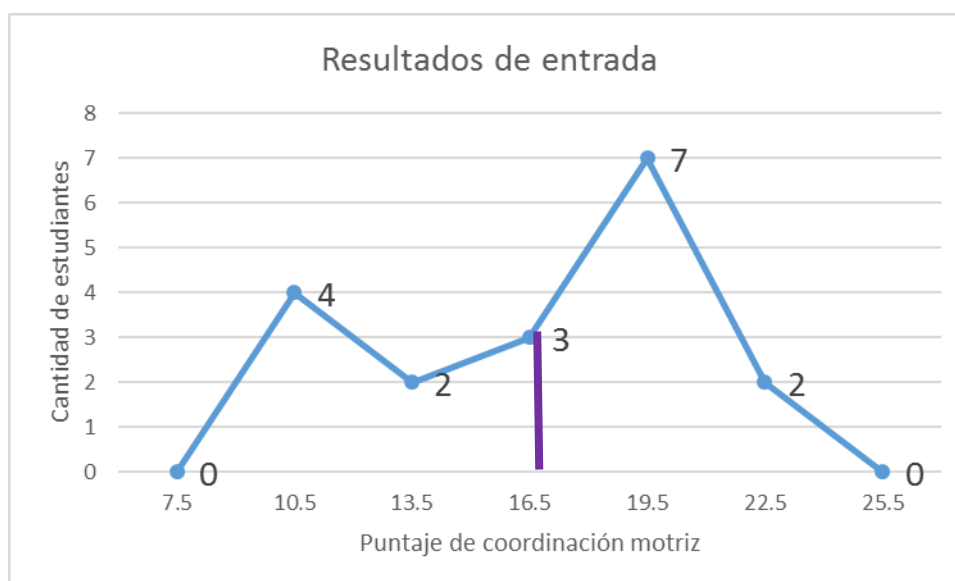
$$C.V = 25\%$$

Tabla N° 02. Resumen de cálculos estadísticas de ENTRADA

Estadístico									
Observación	Media	Mediana	Moda	Valor máximo	Valor mínimo	Rango	Desviación estándar	Varianza	Coef. De Variabilidad
Test 3JS de entrada	16,66	17	19	22	10	12	4	16	25%

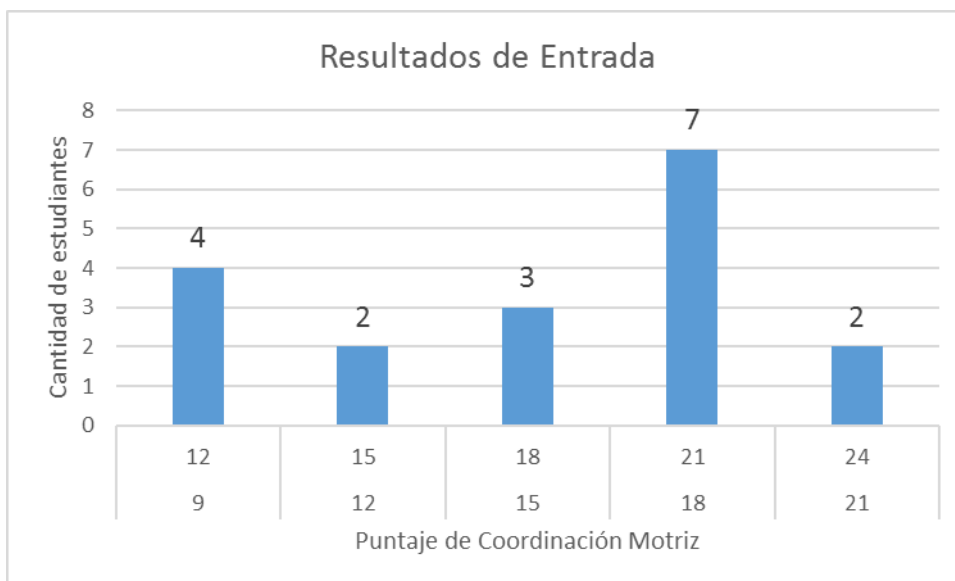
Fuente: Tabla N° 01.

Gráfico N° 01. Puntajes obtenidos en la observación de entrada luego de la aplicación del Test 3JS a los estudiantes del grupo de intervención.



Fuente: Tabla N° 01.

Gráfico N° 02. Puntajes obtenidos en la observación de entrada luego de la aplicación del Test 3JS a los estudiantes del grupo de intervención



Fuente: Tabla N° 01.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De los resultados contenidos en la tabla N° 01, tabla N° 02, el gráfico N°01 y el gráfico N° 02; se concluye que:

- ◆ En la aplicación del Test 3JS de entrada del grupo de intervención del quinto grado, se observan que los puntajes están comprendidos entre 10 y 22, con un promedio de 16,66; este dato nos indica que los estudiantes si tienen un regular nivel de coordinación motriz. Esto se confirma con la gráfica que tiene una inclinación casi equitativa, es decir hacia los puntajes de la media.
- ◆ El coeficiente de variabilidad que es de 25% significa que el grupo es poco heterogéneo.
- ◆ Se observa una dispersión de 4,0 puntos respecto al valor promedio, siendo una dispersión alta.

Tabla N° 05. Puntajes obtenidos en la observación de entrada luego de la aplicación del Test 3JS a los estudiantes del grupo de intervención; divididos y con porcentajes.

Área: EDUCACIÓN FÍSICA

Nivel: EDUCACIÓN PRIMARIA

Ciclo: V

Grado: QUINTO

2016

Nº	COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL		COORDINACIÓN VISO - MOTRIZ		COORDINACIÓN MOTRIZ TOTAL		OBSERVACIONES
	PUNTAJE DE ENTRADA	% de Entrada	PUNTAJE DE ENTRADA	% de Entrada	Puntaje TOTAL de entrada	% TOTAL de Entrada	
01	8	67	12	75	20	71	
02	5	42	5	31	10	36	
03	6	50	10	63	16	57	
04	7	58	11	69	18	64	
05	7	58	12	75	19	68	
06	9	75	12	75	21	75	
07	5	42	5	31	10	36	
08	8	67	11	69	19	68	
09	6	50	10	63	16	57	
10	9	75	11	69	20	71	
11	9	75	13	81	22	79	
12	5	42	8	50	13	46	
13	6	50	7	44	13	46	
14	8	67	10	63	18	64	
15	5	42	6	38	11	39	
16	6	50	5	31	11	39	
17	9	75	10	63	19	68	
18	8	67	7	44	15	54	
Tot					16,66	59.5	Promedio

FUENTE: Resultados de entrada

LEYENDA: Los porcentajes tienen diferentes referentes según la puntuación esperada del Test 3JS.

Tipo de coordinación	Puntaje esperado	Porcentaje	Porcentaje real
Coordinación dinámica general	12	100%	43%
Coordinación viso - motriz	16	100%	57%
Coordinación motriz total	28	100%	100%

Además, se puede tener una apreciación valorada de los puntajes obtenidos:

APRECIACIÓN VALORADA	Coordinación dinámica general		Coordinación viso - motriz		Coordinación motriz total	
	Intervalo de puntaje	%	Intervalo de puntaje	%	Intervalo de puntaje	%
Coordinación motriz en proceso	1 - 3	25	1 - 4	25	1 - 7	25
Coordinación motriz regular	4 - 6	50	5 - 8	50	8 - 14	50
Coordinación motriz buena	7 - 9	75	9 - 12	75	15 - 21	75
Coordinación muy buena (esperada)	10 - 12	100	13 - 16	100	22 - 28	100

Tabla N° 06. Resumen de cálculos estadísticas de ENTRADA de la Coordinación Dinámica General

Estadístico									
Observación	Media	Mediana	Moda	Valor máximo	Valor mínimo	Rango	Desviación estándar	Varianza	Coef. De Variabilidad
Test 3JS de entrada	7	7	8	9	5	4	1,5	2	22%

Fuente: Tabla N° 05.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De los resultados contenidos en la tabla N° 05 y tabla N° 06; se concluye que:

- ♦ En la aplicación del Test 3JS de entrada del grupo de intervención, en cuanto a su coordinación dinámica general, de los estudiantes del quinto grado, se observan que los puntajes están comprendidos entre 05 y 09, con un rango de 04, con un promedio de 7,00; este dato nos indica que los estudiantes están en un nivel de un puntaje promedio de 7, con una moda de 8, el mismo que señala, según el cuadro de apreciación Valorada, que se ubica en el intervalo de (7 a 9), que le da un valor de Coordinación Motriz Buena.
- ♦ Dicha ubicación de puntajes y su valoración respectiva corresponde a un 58%, media de porcentajes.
- ♦ El coeficiente de variabilidad que es de 22% significa que el grupo es poco heterogéneo.
- ♦ Se observa una dispersión de 1,5 puntos respecto al valor promedio, siendo una dispersión baja.

Tabla N° 07. Resumen de cálculos estadísticas de ENTRADA de la Coordinación Viso Motriz

Estadístico									
Observación	Media	Mediana	Moda	Valor máximo	Valor mínimo	Rango	Desviación estándar	Varianza	Coef. De Variabilidad
Test 3JS de entrada	9,17	10	10	13	5	8	2,7	7	30%

Fuente: Tabla N° 05.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De los resultados contenidos en la tabla N° 05 y tabla N° 07; se concluye que:

- ♦ En la aplicación del Test 3JS de entrada del grupo de intervención, en cuanto a su coordinación viso motriz, de los estudiantes del quinto grado, se observan que los puntajes están comprendidos entre 05 y 13, con un rango de 08, con un promedio de 9,17; este dato nos indica que los estudiantes están en un nivel de un puntaje promedio de 9, con una moda de 10 el mismo que señala, según el cuadro de Apreciación Valorada, que se ubica en el intervalo de (9 a 12), que le da un valor de Coordinación Motriz Buena.
- ♦ Dicha ubicación de puntajes y su valoración respectiva corresponde a un 57%, media de porcentajes.
- ♦ El coeficiente de variabilidad que es de 30% significa que el grupo es poco heterogéneo.
- ♦ Se observa una dispersión de 2,7 puntos respecto al valor promedio, siendo una dispersión mayor que el de la coordinación dinámica general.

2.2. DISEÑO DEL PROGRAMA DE INTERVENCIÓN Y SESIONES DE APRENDIZAJE

PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES

I. DATOS GENERALES

- | | |
|----------------------------------|---------------------------------------|
| 1. INSTITUCIÓN ED. de APLICACIÓN | : Hno. Victorino Elorz Goicoechea |
| 2. LUGAR | : Cajamarca |
| 3. UGEL | : Cajamarca |
| 4. NIVEL | : Educación Primaria |
| 5. CICLO | : V |
| 6. GRADO | : Quinto |
| 7. FECHA | : Inicio: 12-09-16. Término: 18-11-16 |
| 8. DIRECTOR | : Dr. Martín Vergara Abanto |
| 9. COORDINADORA | : Teresa Ledesma Rodríguez |
| 10. DOCENTE PRACTICANTE | : Isaac Torres Vilca |

II. FUNDAMENTACIÓN

Considerando el desarrollo integral por el que van pasando los estudiantes del quinto grado, de educación primaria, que más o menos se encuentran en una edad cronológica de diez (10) años de edad, está el desarrollo de su coordinación motriz, el mismo que en muchos casos es una preocupación individual para cada niño o niña.

Tenemos también los padres de familia y los docentes otra preocupación, se trata del uso de la tecnología, no de forma adecuada por parte de los niños de esta edad, dejando de lado los juegos, que normalmente realizaban los niños de unos años atrás, menos todavía cuando tenemos juegos tradicionales que se van perdiendo, y por ende, los niños de hoy ya no los conocen.

El fundamento del presente programa se basa en las preocupaciones anteriores, se propone un programa que mejore la coordinación motriz de los niños, usando juegos tradicionales y otros juegos seleccionados para el caso.

III. OBJETIVOS

1. Desarrollar la coordinación dinámica general, por medio de juegos tradicionales y juegos de coordinación motriz seleccionados.
2. Desarrollar la coordinación viso – motriz, por medio de juegos tradicionales y juegos de coordinación motriz seleccionados.
3. Fomentar la mejora de todas las habilidades motrices coordinadas, conociendo y valorando su cuerpo y la actividad física como medio de exploración y disfrute de sus posibilidades motrices.
4. Revalorar los juegos tradicionales, teniendo como alternativa para desarrollar la coordinación motriz de los estudiantes del quinto grado de educación primaria.

IV. METODOLOGÍA

Como habíamos manifestado en la fundamentación, es importante el desarrollo de la coordinación motriz de los niños del quinto grado de educación primaria, considerando que ello no se desarrolla en todos los niños de la misma manera o ritmo, significa que hay diferencias de su desarrollo en velocidad, exactitud, diferenciación y movilidad. Estas particularidades cualitativas del transcurso de los procesos son los que determinan las particularidades de su desarrollo, son precisamente las que determinan la esencia de las capacidades coordinativas.

Los juegos tradicionales, juegos de coordinación motriz seleccionados y otras actividades lúdicas serán recursos imprescindibles en esta etapa como situación de aprendizaje, acordes con las intenciones educativas, y como herramienta didáctica, por su carácter motivador y su capacidad para potenciar actitudes y valores positivos. En el inicio de la etapa se insistirá en ayudar a descubrir, explorar y experimentar sus posibilidades motrices y en estructurar el

esquema corporal, para a continuación ir progresando hacia situaciones progresivamente más definidas y complejas que conlleven la aplicación de las habilidades motrices básicas coordinadas, adaptándolas a determinados requerimientos espacios temporales, y acabar la etapa con ciertos niveles de exigencia de eficacia y de autonomía para realizar sus propias propuestas.

Con el fin de conseguir los objetivos señalados se empleará la siguiente metodología:

Activa: a partir de una propuesta el estudiante debe realizar su actividad en función de sus capacidades e intereses y evitando las pausas excesivas.

Emancipadora: que dé al alumno en cada momento un nivel de responsabilidad y capacidad de toma de decisión de acuerdo con sus posibilidades.

Flexible: en función de las peculiaridades de cada alumno.

Integradora: buscando el desarrollo de las capacidades individuales según las posibilidades de cada uno.

Participativa: favoreciendo el trabajo en equipo, la cooperación y el compañerismo.

Progresiva: basada en el principio de continuidad y en una evolución escalonada de la dificultad.

Lúdica: siendo el juego un elemento importante en la actividad del niño.

Creativa: haciendo propuestas que estimulen la creatividad.

V. PROGRAMA

Nº	SESIONES	ESTRATEGIAS	INDICADORES	Medios / Materiales	TIE MPO	FECHA
01	Mis malabares con ula, ula	Preparación de materiales. Calentamiento. Jugos tradicionales	Desarrolla acciones viso motrices coordinadas, con el ula ula, aplicando la alternancia de sus segmentos corporales de acuerdo a su preferencia, utilidad y/o necesidad en la actividad física.	Plataforma Campo deportivo Trompos Canicas Bolero Aros Frejoles Conos Soga Liga Tejos Sur zur Yaces Tizas Balón de fútbol Balón de básquet, Conos. Palos.	50'	15-09-16
02	Jugamos a la yan, quem, pom	Preparación de materiales. Calentamiento. Jugos tradicionales	Desarrolla movimientos corporales, en forma coordinada, respetando los acuerdos en el desarrollo del juego.		50'	19-09-16
03	Jugamos a la rayuela	Preparación de materiales. Calentamiento. Jugos tradicionales	Desarrolla acciones viso motrices coordinadas ojo mano, ojo pie, en el juego "la rayuela", respetando sus reglas.		50'	22-09-16
04	Derribando botellas, latas y gente	Preparación de materiales. Calentamiento. Jugos tradicionales	Desarrolla acciones viso motrices coordinadas, especialmente en el segmento ojo mano.		50'	26-09-16
05	Juguemos al sur zur y bolero	Preparación de materiales. Calentamiento. Jugos tradicionales	Anticipa las acciones viso motrices a realizar en un espacio y tiempo para mejorar las posibilidades de respuesta en la acción, con el sur zur y bolero, aplicando la alternancia de sus segmentos corporales de acuerdo a su preferencia, utilidad y/o necesidad en la actividad física.		50'	29-09-16
06	Malabares con el trompo y el YO yo	Preparación de materiales. Calentamiento. Jugos tradicionales	Anticipa las acciones viso motrices a realizar en un espacio y tiempo para mejorar las posibilidades de respuesta en la acción, con el trompo y yo yos, aplicando la alternancia de sus segmentos corporales de acuerdo a su preferencia, utilidad y/o necesidad en la actividad física.		50'	03-10-16
07	Me divierto jugando a la liga	Preparación de materiales. Calentamiento.	Desarrolla movimientos de saltos, estiramientos de las extremidades inferiores; en forma coordinada, creando variantes en los juegos.		50'	06-10-16

		Jugos tradicionales			
08	Me divierto con movimientos coordinados	Preparación de materiales. Calentamiento. Jugos seleccionados.	Desarrolla movimientos de saltos, desplazamientos, trepar, lanzamientos; en forma coordinada, creando variantes en los juegos.	50'	10-10-16
09	Juego con arañas y moscas	Preparación de materiales. Calentamiento. Jugos seleccionados.	Practica sus habilidades motrices específicas de carrera y salto con equilibrio, a través de la exploración y regulación de su cuerpo para dar respuesta a situaciones motrices en contextos lúdicos.	50'	13-10-16
10	Carrera de gusanos	Preparación de materiales. Calentamiento. Jugos seleccionados.	Desarrollan la coordinación dinámica general a partir de juegos reptando.	50'	17-10-16
11	Saltamos al son de la matemática	Preparación de materiales. Calentamiento. Jugos seleccionados.	Desarrolla acciones motrices coordinadas, en el juego "saltamos al son de las matemáticas", buscando resultados en los tiempos dados.	50'	20-10-16
12	Me divierto pisando colas	Preparación de materiales. Calentamiento. Jugos seleccionados.	Desarrolla acciones motrices coordinadas, buscando pisar la cola de sus compañeros, usando salto u otros movimientos.	50'	24-10-16
13	Guerra de canicas	Preparación de materiales. Calentamiento. Jugos tradicionales	Desarrolla su coordinación viso motriz a través de lanzamientos de canicas y movimientos corporales coordinados, en el juego guerra de canicas.	50'	27-10-16
14	Carrera de sogas	Preparación de materiales. Calentamiento. Jugos tradicionales	Desarrollan la coordinación dinámica general a partir de saltos individuales y grupales a la soga.	50'	31-10-16
15	Juego a la pasa la mula	Preparación de materiales. Calentamiento. Jugos tradicionales	Desarrolla movimientos de saltos y carrera; en forma coordinada, a través del juego pasa la mula.	50'	03-11-16
16	Me divierto jugando a la mata gente	Preparación de materiales. Calentamiento. Jugos tradicionales.	Desarrolla acciones motrices coordinadas, en el juego "mata gente", buscando resultados en los tiempos dados.	50'	07-11-16
17	Me divierto jugando al zigzag	Preparación de materiales. Calentamiento. Jugos seleccionados.	Desarrolla su coordinación dinámica general, a partir de juegos en zigzag, de forma libre y portando pelotas con los pies y con las manos.	50'	10-11-16

18	Juego a mi mejor puntería	Preparación de materiales. Calentamiento. Juegos seleccionados.	Desarrolla su coordinación viso motriz a través de lanzamientos y patadas de pelotas, en el juego de mi mejor puntería.		50'	14-11-16
----	---------------------------	---	---	--	-----	----------

VI. EVALUACION

En el diseño curricular se habla de evaluación como «una valoración que se emite sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje, una vez recogida una serie de datos, en relación con los objetivos e intenciones educativos que se pretende alcanzar».

La evaluación precisa de unos medios para recoger la información necesaria que nos permite contrastar y valorar si se ha llegado a donde se había propuesto, es decir, una evaluación inicial y otra final, al culminar la aplicación del programa. Los criterios de evaluación provienen de los objetivos, los cuales son:

CRITERIOS	INSTRUMENTOS
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Desarrollan la coordinación dinámica general, por medio de juegos tradicionales y juegos de coordinación motriz seleccionados. ◆ Desarrollan la coordinación viso – motriz, por medio de juegos tradicionales y juegos de coordinación motriz seleccionados. ◆ Fomentan la mejora de todas las habilidades motrices coordinadas, conociendo y valorando su cuerpo y la actividad física como medio de exploración y disfrute de sus posibilidades motrices. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Fichas de observación ◆ Test 3JS

VII. BIBLIOGRAFIA

Adams, R.C.; Daniel, A.N. & Rullman, L. (1978). *Juegos, deportes y ejercicios para personas en desventaja física*. Buenos Aires: Paidós.

Aguado, X. (1993). *Eficacia y técnica deportiva. Análisis del movimiento humano*. Barcelona: INDE.

Chávez Mercado, Raúl; Ríos Huapaya, Pedro y Torres Vilca, Isaac (1978). *Curso Ampliatorio de Instrucción Militar para Orden Cerrado y Otros*. Lima: Ministerio de Guerra.

Cuadros de Valdivia, Magdalena (2002). *Estrategias Psicomotrices para el desarrollo integral del niño*. Lima: San Marcos.

Dienhart, Charlotte M. (1976). *Anatomía y Fisiología Humanas* (2da ed.). México: Interamericana.

Gálvez V. César Augusto (2002). *Poder para Cambiar los Hábitos de Salud*. Lima: Universidad Peruana Unión.

Gardner, Howard (2005). *Las Inteligencias Múltiples* (4ta reimpresión). Santa Fe de Bogotá: Fondo de Cultura Económica.

Garrido Landívar, J. (1993). *Programación de actividades para educación especial*. Madrid: Cepe.

Gavagnin Taffarel, Osvaldo (2007). *Metodología de la Investigación en Educación*. Lima: UPeU.

- Gómez del Valle (1967). *Juegos de Educación Física* (3ra ed.). Madrid: Santillana.
- Gould Harmon, Elena de White (2007). *El Ministerio de Curación* (2da ed.). Buenos Aires: Asoc. Casa Sudamericana.
- Hammerly, Marcelo A. (1980). *Técnica Moderna de Primeros Auxilios*. Buenos Aires: ACE Sudamericana.
- Hernández Sampieri, Roberto; Fernández Collado, Carlos y Baptista Lucio, Pilar (2006). *Metodología de la Investigación*. (4ta ed.). México: McGRAW-HILL.
- Kristus, Malvin (1990). *El Lenguaje Secreto de su Cuerpo*. Colombia: Editorial América.
- Magallanes Castilla, María G. (2003). *Manual teórico – práctico de Psicomotricidad*. Lima: JC.
- Perú, Ministerio de Guerra (1980). *Educación Física Militar*. Lima: Ministerio de Guerra.
- Quelopana Mondoñedo, Jaime (1998). *Guía Metodológica y Científica del estudiante*. Lima: SAN MARCOS.
- Ramos Álvarez, Oscar (2003). *La Educación Física y Psicomotriz en la Edad Escolar*. Lima: MAS.
- Torres Ekonen, Felipe (1985). *Manual de Supervivencia*. Lima: Guardia Republicana del Perú.
- Torres Vilca, Isaac (2007). *Ejercicios de Marchas I – II*. Lima
- Tueros Way, Elsa (1998). *La Investigación Educacional*. Lima: CISE – PUCP.
- Valderrama Mendoza, Santiago (2002). *Pasos para elaborar Proyectos y Tesis de Investigación científica*. Lima: SAN MARCOS.
- Velasco Alvarado, Juan (1968). *Supervivencia en Campaña*. Lima: Ministerio de Guerra.

Cajamarca, 12 de Setiembre de 2016

A continuación, las sesiones que forman parte del programa

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 01

“Mis malabares con ula ula”

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1 Institución Educativa	: IEPA “Hno. VEG”
1.2 Nivel educativo	: Educación primaria
1.3 Grado y sección	: 5to grado, sección única
1.4 Área curricular	: Educación Física
1.5 Unidad didáctica	: 08 “Coordinación motriz”
1.6 Tema	: Coordinación viso motriz y el juego Ula ula
1.7 Competencia	: Dominio corporal y expresión creativa.
1.8 Lugar y fecha	: Cajamarca 15-09-16
1.9 Duración	: 50’
1.10 Nombre del docente	: Isaac Torres Vilca

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS

2.1. Objetivo

Al final de la sesión, los alumnos del 5º grado del área de Educación Física, serán capaces de reconocer y utilizar con pertinencia sus habilidades viso motrices básicas a través del juego ula ula, con apoyo de sus compañeros.

2.2. Contenido

Contenidos conceptuales (conocimientos)	Contenidos procedimentales (capacidades, habilidades)	Contenidos actitudinales (actitudes, valores)
Coordinación viso motriz, estímulos sensoriales y su relación ojo-mano, ojo-pie y mano-pie.	Reconocen y utilizan la coordinación viso motriz, produciendo respuestas a los estímulos sensoriales y su relación ojo-mano, ojo-pie y mano-pie, a través del juego ula ula.	Muestra perseverancia en la resolución de tareas y situaciones motrices.

2.3. Secuencia didáctica

2.3.1 MOMEN TOS	2.3.2 METODOLOGÍA (estrategias de aprendizaje)	2.3.3 MEDIOS (recursos)	2.3.4 TIEM PO	2.3.5 INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	Acciones administrativas. Motivaciones: Se comunica que en esta sesión jugaremos. Se pregunta ¿Qué juegos tradicionales les gusta? Saberes previos: ¿Alguna vez, realizaron malabares con ula ula? Activación fisiológica (calentamiento), caminan por el patio, en diferentes direcciones, corren libremente, hasta de espaldas. Declaración del tema: Malabares con ula ula.	Registro auxiliar. Voz del docente.	10’	Se motivan, se activan fisiológicamente y toman conciencia de la actividad.

PROCESO	<p>Cada alumno con una ula ula; primero manipulan de manera libre durante un lapso de tiempo considerable. Después se van siguiendo las propuestas, tanto las del docente como de los mismos alumnos.</p> <p>Se puede guiar el trabajo en cuanto a:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Poner el aro en el piso, patearlo, hacerlo girar, moverlos dentro de él; utilizando ambos pies. ♦ Con las manos girar y rodar el aro, tanto apoyado en el suelo como en el aire o con los brazos. ♦ Buscar otros segmentos corporales en donde podemos hacer girar el aro. ♦ Con dos aros buscar manipularlos al mismo tiempo; por ejemplo, girarlos con ambos brazos o pies; con el cuello y otro con la cadera, etcétera. ♦ Encontrar diversas formas de mantener el aro girando el mayor tiempo posible. 	Ula ula Patio: espacio marcado.	35'	Desarrolla acciones visomotorias coordinadas, con el ula ula, aplicando la alternancia de sus segmentos corporales de acuerdo a su preferencia, utilidad y/o necesidad en la actividad física.
SALIDA	<p>Opciones de Aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Utilizar la mayor cantidad de aros que se pueden mantener girando en distintos segmentos corporales o en uno mismo. ♦ Por equipos trabajar las distintas tareas. <p>Reflexión: Se reflexiona sobre el progreso de su coordinación motriz segmentaria. Indicaciones de higiene.</p>	Ula ula.	05'	Están dispuestos para aplicar la actividad a situaciones similares y reflexionan sobre su progreso.

III. FUENTES DE INFORMACIÓN

3.1. DEL DOCENTE

Adams, R.C.; Daniel, A.N. & Rullman, L. (1978). *Juegos, deportes y ejercicios para personas en desventaja física*. Buenos Aires: Paidós.

Aguado, X. (1993). *Eficacia y técnica deportiva. Análisis del movimiento humano*. Barcelona: INDE.

Cuadros de Valdivia, Magdalena (2002). *Estrategias Psicomotrices para el desarrollo integral del niño*. Lima: San Marcos.

Gálvez V. César Augusto (2002). *Poder para Cambiar los Hábitos de Salud*. Lima: Universidad Peruana Unión.

Magallanes Castilla, María G. (2003). *Manual teórico – práctico de Psicomotricidad*. Lima: JC.

3.2. DEL ESTUDIANTE

Gómez del Valle (1967). *Juegos de Educación Física* (3ra ed.). Madrid: Santillana.

Ramos Álvarez, Oscar (2003). *La Educación Física y Psicomotriz en la Edad Escolar*. Lima: MAS.

Isaac Torres Vilca

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 02

“Jugamos a la yan quem pom”

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1 Institución Educativa	: IEPA “Hno. VEG”
1.2 Nivel educativo	: Educación primaria
1.3 Grado y sección	: 5to grado, sección única
1.4 Área curricular	: Educación Física
1.5 Unidad didáctica	: 08 “Coordinación motriz”
1.6 Tema	: Coordinación dinámica general y el juego yan quem pom
1.7 Competencia	: Dominio corporal y expresión creativa.
1.8 Lugar y fecha	: Cajamarca 15-09-16
1.9 Duración	: 50’
1.10 Nombre del docente	: Isaac Torres Vilca

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS

2.1. Objetivo

Al final de la sesión, los alumnos del 5º grado del área de Educación Física, serán capaces de desarrollar su coordinación dinámica general a través del juego yan quem pom, con apoyo de sus compañeros.

2.2. Contenido

Contenidos conceptuales (conocimientos)	Contenidos procedimentales (capacidades, habilidades)	Contenidos actitudinales (actitudes, valores)
Coordinación dinámica general, juegos de sorpresa y coordinación grupal.	Desarrollan la coordinación dinámica general a partir de juegos de sorpresa, yan quem pom y coordinación grupal.	Muestra perseverancia en la resolución de tareas y situaciones motrices.

2.3. Secuencia didáctica

2.3.1 MOMEN TOS	2.3.2 METODOLOGÍA (estrategias de aprendizaje)	2.3.3 MEDIOS (recursos)	2.3.4 TIEM PO	2.3.5 INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	Acciones administrativas. Motivación: Por medio de interrogantes. ¿De qué formas podemos representar, objetos diversos, con las manos y con el cuerpo? Saberes previos: ¿Alguna vez han jugado a la yan, quem pom? Activación fisiológica (calentamiento), realizando saltos libres y rebotes. Declaración del tema: Jugamos con piedra, papel o tijeras.	Registro auxiliar. Voz del docente.	10’	Se motivan, se activan fisiológicamente y toman conciencia de la actividad.

PROCESO	<p>Se organiza a los alumnos por parejas y se lleva a cabo una especie de desafío. Se juegan 3 partidos y se cambia de compañero. Luego se organiza dos grupos equitativos y se juega con una variante del juego.</p> <p>El docente dice la frase: “a la yan, quem, pom” (a un determinado ritmo), los pares que están de espaldas, dan un salto, para quedar frente a frente, mostrando con su mano derecha la figura de “papel, piedra o tijera” (se alterna las manos). Uno de los dos obtiene ventaja de acuerdo a los siguientes criterios:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Piedra rompe a tijeras. ♦ Tijera corta a papel. ♦ Papel tapa a piedra. <p>Se juega 2 veces más, habrá un ganador, y se cambia de pareja.</p> <p>Se forma los 2 grupos y se acuerda los signos de los 3 objetos, usando todo el cuerpo. Los grupos acuerdan el signo que sacarán a la voz de “pom”, para ello se alejan, hecho el acuerdo se acercan, en filas, quedando frente a frente, a la voz de “pom” ejecutan lo acordado, se va eliminando a los que se equivocan y dando un puntaje al grupo ganador.</p>	<p>Espacio delimitado en el patio.</p> <p>Expresión corporal.</p>	35'	Desarrolla movimientos corporales, en forma coordinada, respetando los acuerdos en el desarrollo del juego.
SALIDA	<p>Opciones de Aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Se les plantea creación de otras formas de expresar los 3 objetos <p>Reflexión: Se reflexiona sobre el progreso de su coordinación motriz. Indicaciones para su aseo y retornar a sus salones limpios.</p>	Voz del docente.	05'	Están dispuestos para aplicar la actividad a situaciones similares y reflexionan sobre su progreso.

III. FUENTES DE INFORMACIÓN

3.1. DEL DOCENTE

Adams, R.C.; Daniel, A.N. & Rullman, L. (1978). *Juegos, deportes y ejercicios para personas en desventaja física*. Buenos Aires: Paidós.

Aguado, X. (1993). *Eficacia y técnica deportiva. Análisis del movimiento humano*. Barcelona: INDE.

Cuadros de Valdivia, Magdalena (2002). *Estrategias Psicomotrices para el desarrollo integral del niño*. Lima: San Marcos.

Gálvez V. César Augusto (2002). *Poder para Cambiar los Hábitos de Salud*. Lima: Universidad Peruana Unión.

Magallanes Castilla, María G. (2003). *Manual teórico – práctico de Psicomotricidad*. Lima: JC.

3.2. PARA EL ESTUDIANTE

Gómez del Valle (1967). *Juegos de Educación Física* (3ra ed.). Madrid: Santillana.

Ramos Álvarez, Oscar (2003). *La Educación Física y Psicomotriz en la Edad Escolar*. Lima: MAS.

Isaac Torres Vilca

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 03

“Jugamos a la rayuela”

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1 Institución Educativa	: IEPA “Hno. VEG”
1.2 Nivel educativo	: Educación primaria
1.3 Grado y sección	: 5to grado, sección única
1.4 Área curricular	: Educación Física
1.5 Unidad didáctica	: 08 “Coordinación motriz”
1.6 Tema	: Coordinación viso motriz y el juego rayuela
1.7 Competencia	: Dominio corporal y expresión creativa.
1.8 Lugar y fecha	: Cajamarca 22-09-16
1.9 Duración	: 50’
1.10 Nombre del docente	: Isaac Torres Vilca

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS

2.1. Objetivo

Al final de la sesión, los alumnos del 5º grado del área de Educación Física, serán capaces de desarrollar su coordinación viso motriz a través del juego rayuela, con apoyo de sus compañeros.

2.2. Contenido

Contenidos conceptuales (conocimientos)	Contenidos procedimentales (capacidades, habilidades)	Contenidos actitudinales (actitudes, valores)
Coordinación viso motriz, estímulos sensoriales y su relación ojo-mano, ojo-pie. Juego de rayuela.	Desarrollan la coordinación viso motriz, produciendo respuestas a los estímulos sensoriales y su relación ojo-mano, ojo-pie; en juegos de rayuela.	Muestra perseverancia en la resolución de tareas y situaciones motrices.

2.3. Secuencia didáctica

2.3.1 MOMEN TOS	2.3.2 METODOLOGÍA (estrategias de aprendizaje)	2.3.3 MEDIOS (recursos)	2.3.4 TIEM PO	2.3.5 INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	Acciones administrativas. Motivación: Por medio de interrogantes. ¿Jugaremos a una variante del avioncito o rayuela? Saberes previos: ¿Cuáles son las reglas del juego la rayuela? Activación fisiológica (calentamiento), realizando combinaciones de trotes y saltos. Declaración del tema: Jugamos a la rayuela.	Registro auxiliar. Voz del docente.	10’	Se motivan, se activan fisiológicamente y toman conciencia de la actividad.

PROCESO	<p>Se divide al grupo en dos equipos mixtos; enfrente de cada uno de ellos se colocan varios aros distribuidos con una secuencia que permita saltar alternando los pies o utilizando solo uno (parecido a la forma del juego tradicional “avión”) con una longitud mayor. La intención de la actividad es que los alumnos, en base a su bagaje motriz, construyan y solucionen secuencias lógicas de salto.</p> <p>Por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Recorrer el circuito sin dejar de pisar dentro del aro; con un pie, luego con el otro y con pies juntos. ♦ Pasar por el circuito saltando con un pie cuando haya un aro o cuando haya dos aros utilizar ambos pies. <p>Se subdivide en 4 grupos organizados en columnas, se dibuja delante de ellos la rayuela y van jugando uno a uno, a la vez, de forma particular cada grupo.</p> <p>Se arroja el tejo al número 1, se salta cuadro a cuadro tocando cada número con un pie, sin tocar el cuadro con el tejo, hasta llegar a tierra; a la vuelta se hace lo mismo en forma descendente y recogiendo el tejo. En cada falla sigue el siguiente de la columna, cada uno va llevando su cuenta de en qué número se quedó, gana el que completa hasta el 10, sin tocar raya.</p>	<p>Patio.</p> <p>Aros.</p> <p>Tizas, tejo (piedra plana)</p>	<p>35'</p>	<p>Desarrolla acciones viso motrices coordinadas ojo mano, ojo pie, en el juego “la rayuela”, respetando sus reglas.</p>
SALIDA	<p>Opciones de Aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Ahora cuando haya un aro utilizando ambos pies y si hay dos aros un pie. <p>Reflexión: Se reflexiona sobre el progreso de su coordinación motriz. Indicaciones para su aseo y retornar a sus salones limpios.</p>	<p>Voz del docente.</p>	<p>05'</p>	<p>Están dispuestos para aplicar la actividad a situaciones similares y reflexionan sobre su progreso.</p>

III. FUENTES DE INFORMACIÓN

3.1. DEL DOCENTE

Adams, R.C.; Daniel, A.N. & Rullman, L. (1978). *Juegos, deportes y ejercicios para personas en desventaja física*. Buenos Aires: Paidós.

Aguado, X. (1993). *Eficacia y técnica deportiva. Análisis del movimiento humano*. Barcelona: INDE.

Cuadros de Valdivia, Magdalena (2002). *Estrategias Psicomotrices para el desarrollo integral del niño*. Lima: San Marcos.

Magallanes Castilla, María G. (2003). *Manual teórico – práctico de Psicomotricidad*. Lima: JC.

3.2. PARA EL ESTUDIANTE

Gómez del Valle (1967). *Juegos de Educación Física* (3ra ed.). Madrid: Santillana.

Ramos Álvarez, Oscar (2003). *La Educación Física y Psicomotriz en la Edad Escolar*. Lima: MAS.

Isaac Torres Vilca

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 04

“Derribando botellas, latas y gente”

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1 Institución Educativa	: IEPA “Hno. VEG”
1.2 Nivel educativo	: Educación primaria
1.3 Grado y sección	: 5to grado, sección única
1.4 Área curricular	: Educación Física
1.5 Unidad didáctica	: 08 “Coordinación motriz”
1.6 Tema	: Coordinación viso motriz y el juego kiwi
1.7 Competencia	: Dominio corporal y expresión creativa.
1.8 Lugar y fecha	: Cajamarca 26-09-16
1.9 Duración	: 50’
1.10 Nombre del docente	: Isaac Torres Vilca

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS

2.1. Objetivo

Al final de la sesión, los alumnos del 5º grado del área de Educación Física, serán capaces de desarrollar su coordinación viso motriz a través del juego kiwi, con apoyo de sus compañeros.

2.2. Contenido

Contenidos conceptuales (conocimientos)	Contenidos procedimentales (capacidades, habilidades)	Contenidos actitudinales (actitudes, valores)
Coordinación viso motriz, estímulos sensoriales y su relación ojo-mano; juego kiwi.	Desarrollan la coordinación viso motriz, produciendo respuestas a los estímulos sensoriales y su relación ojo-mano; derribando botellas, latas y gente (kiwi).	Muestra perseverancia en la resolución de tareas y situaciones motrices.

2.3. Secuencia didáctica

2.3.1 MOMEN TOS	2.3.2 METODOLOGÍA (estrategias de aprendizaje)	2.3.3 MEDIOS (recursos)	2.3.4 TIEM PO	2.3.5 INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	Acciones administrativas. Motivación: Por medio de interrogantes. ¿Cómo se puede jugar usando botellas y pelotas? Saberes previos: ¿Cómo se juega al kiwi? Activación fisiológica (calentamiento), en un área determinada correr por todos los espacios libres. Declaración del tema: Derribando botellas, latas y gente.	Registro auxiliar. Voz del docente.	10’	Se motivan, se activan fisiológicamente y toman conciencia de la actividad.

PROCESO	<p>El área de juego se divide en 3 círculos subsecuentes (pequeño, mediano y grande). Dentro del primer círculo (pequeño) se colocan todos los alumnos con una pelota, en el segundo colocamos botellas de diferentes colores mientras que el último círculo queda vacío. Todos los alumnos están viendo hacia el centro, a la indicación deben girar y lanzar su pelota tratando de tirar la botella de color que se menciona en la indicación, por ejemplo: listos, botella verde. El alumno que consiga derribar la botella correcta pasa al tercer círculo, pudiendo recuperar las pelotas de todos los demás compañeros que no derribaron las botellas o se equivocaron, ya que ellos no pueden salir del círculo pequeño. Esperan a recibir las pelotas que son lanzadas desde el tercer círculo, así los alumnos que van consiguiendo, la finalidad es que vayan quedando en el círculo externo, teniendo la posibilidad de moverse alrededor y tener más pelotas. Para el juego tradicional del Kiwi se forma 2 equipos, un equipo arma una pirámide con 15 o 21 latas de leche vacías, el otro equipo inicia tumbando la pirámide de diferentes lados con una pelota de una distancia de 5 metros, eliminando al jugador que quiere armar si le cae la pelota y si la armaba ganaba el juego, o si equipo contrario eliminaba a sus competidores ganaban ellos.</p>	<p>Un espacio subdividido en el patio.</p> <p>Tizas, botellas de colores, pelotas de trapo.</p> <p>Latas y pelota.</p>	35'	Desarrolla acciones visomotorias coordinadas, especialmente en el segmento ojo mano.
SALIDA	<p>Opciones de Aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mientras los alumnos se encuentran en el centro deben realizar una acción, por ejemplo, girar alrededor del círculo hasta que se diga la indicación o mantenerse lanzando y cachando. Algunas botellas son comodines (botellas negras, por ejemplo). Crear una variación para el juego de Kiwi. <p>Reflexión: Se reflexiona sobre el progreso de su coordinación motriz. Indicaciones para su aseo y retornar a su salón aseados.</p>	Voz del docente.	05'	Están dispuestos para aplicar la actividad a situaciones similares y reflexionan sobre su progreso.

III. FUENTES DE INFORMACIÓN

3.1. DEL DOCENTE

Adams, R.C.; Daniel, A.N. & Rullman, L. (1978). *Juegos, deportes y ejercicios para personas en desventaja física*. Buenos Aires: Paidós.

Cuadros de Valdivia, Magdalena (2002). *Estrategias Psicomotrices para el desarrollo integral del niño*. Lima: San Marcos.

Magallanes Castilla, María G. (2003). *Manual teórico – práctico de Psicomotricidad*. Lima: JC.

3.2. PARA EL ESTUDIANTE

Gómez del Valle (1967). *Juegos de Educación Física* (3ra ed.). Madrid: Santillana.

Ramos Álvarez, Oscar (2003). *La Educación Física y Psicomotriz en la Edad Escolar*. Lima: MAS.

Isaac Torres Vilca

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 05

“Juguemos al sur zur y bolero”

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1 Institución Educativa	: IEPA “Hno. VEG”
1.2 Nivel educativo	: Educación primaria
1.3 Grado y sección	: 5to grado, sección única
1.4 Área curricular	: Educación Física
1.5 Unidad didáctica	: 08 “Coordinación motriz”
1.6 Tema	: Coordinación viso motriz y el juego sur zur y bolero
1.7 Competencia	: Dominio corporal y expresión creativa.
1.8 Lugar y fecha	: Cajamarca 29-09-16
1.9 Duración	: 50’
1.10 Nombre del docente	: Isaac Torres Vilca

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS

2.1. Objetivo

Al final de la sesión, los alumnos del 5º grado del área de Educación Física, serán capaces de desarrollar su coordinación viso motriz a través de los juegos sur zur y bolero, con apoyo de sus compañeros.

2.2. Contenido

Contenidos conceptuales (conocimientos)	Contenidos procedimentales (capacidades, habilidades)	Contenidos actitudinales (actitudes, valores)
Coordinación viso motriz, estímulos sensoriales y su relación ojo-mano, juegos sur zur y bolero.	Desarrollan la coordinación viso motriz, produciendo respuestas a los estímulos sensoriales y su relación ojo-mano con los juegos sur zur y bolero.	Muestra perseverancia en la resolución de tareas y situaciones motrices.

2.3. Secuencia didáctica

2.3.1 MOMEN TOS	2.3.2 METODOLOGÍA (estrategias de aprendizaje)	2.3.3 MEDIOS (recursos)	2.3.4 TIEM PO	2.3.5 INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	Acciones administrativas. Motivaciones: Por medio de interrogantes. ¿Será posible manejar el sur zur y el bolero con facilidad? Saberes previos: ¿En qué consiste el juego del sur zur y el bolero? Activación fisiológica (calentamiento), Se desplazan trotando y elevando los brazos, luego haciendo círculos con los brazos, en el patio. Declaración del tema: Juguemos al sur zur y bolero.	Registro auxiliar. Voz del docente.	10’	Se motivan, se activan fisiológicamente y toman conciencia de la actividad.

PROCESO	<p>Desarrollo del juego sur zur:</p> <p>Cada alumno debe presentarse con su sur zur y lentes de protección.</p> <p>Se forma dos grupos organizados en filas frente a frente por pares, divididos por una línea que servirá de límite, sin poder cruzarla, quien cruza pierde.</p> <p>A la voz del docente los jugadores hacen funcionar sus juguetes y entre pares intentarán cortar el sur zur del competidor contrario, en todo momento buscarán estrategias de evadir el corte y a la vez cortar el sur zur contrario.</p> <p>Desarrollo del Juego el Bolero:</p> <p>Los mismos equipos jugaran por pares, contabilizando sus aciertos. Si se ensarta al frente en forma sencilla vale cinco puntos. Cada competidor tendrá tres intentos de ejecución.</p> <p>Si el competidor inserta el mango al bolero en un intento es el ganador.</p>	<p>Patio con una línea marcada</p> <p>Sur zur.</p> <p>Boleros.</p>	35'	Anticipa las acciones visomotorias a realizar en un espacio y tiempo para mejorar las posibilidades de respuesta en la acción, con el sur zur y bolero, aplicando la alternancia de sus segmentos corporales de acuerdo a su preferencia, utilidad y/o necesidad en la actividad física.
SALIDA	<p>Opciones de Aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Crear variaciones de los juegos sur zur y el bolero. <p>Reflexión: Se reflexiona sobre el progreso de su coordinación motriz. Indicaciones de higiene.</p>	Voz del docente.	05'	Están dispuestos para aplicar la actividad a situaciones similares y reflexionan sobre su progreso.

III. FUENTES DE INFORMACIÓN

3.1. DEL DOCENTE

Adams, R.C.; Daniel, A.N. & Rullman, L. (1978). *Juegos, deportes y ejercicios para personas en desventaja física*. Buenos Aires: Paidós.

Aguado, X. (1993). *Eficacia y técnica deportiva. Análisis del movimiento humano*. Barcelona: INDE.

Cuadros de Valdivia, Magdalena (2002). *Estrategias Psicomotrices para el desarrollo integral del niño*. Lima: San Marcos.

Gálvez V. César Augusto (2002). *Poder para Cambiar los Hábitos de Salud*. Lima: Universidad Peruana Unión.

Magallanes Castilla, María G. (2003). *Manual teórico – práctico de Psicomotricidad*. Lima: JC.

3.2. PARA EL ESTUDIANTE

Gómez del Valle (1967). *Juegos de Educación Física* (3ra ed.). Madrid: Santillana.

Ramos Álvarez, Oscar (2003). *La Educación Física y Psicomotriz en la Edad Escolar*. Lima: MAS.

Isaac Torres Vilca

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 06

“Malabares con el trompo y el yoyó”

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1 Institución Educativa	: IEPA “Hno. VEG”
1.2 Nivel educativo	: Educación primaria
1.3 Grado y sección	: 5to grado, sección única
1.4 Área curricular	: Educación Física
1.5 Unidad didáctica	: 08 “Coordinación motriz”
1.6 Tema	: Coordinación motriz y el juego Trompos y yoyó
1.7 Competencia	: Dominio corporal y expresión creativa.
1.8 Lugar y fecha	: Cajamarca 03-10-16
1.9 Duración	: 50’
1.10 Nombre del docente	: Isaac Torres Vilca

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS

2.1. Objetivo

Al final de la sesión, los alumnos del 5º grado del área de Educación Física, serán capaces de desarrollar su coordinación viso motriz a través del juego Trompos y yoyó, con apoyo de sus compañeros.

2.2. Contenido

Contenidos conceptuales (conocimientos)	Contenidos procedimentales (capacidades, habilidades)	Contenidos actitudinales (actitudes, valores)
Coordinación viso motriz, los estímulos sensoriales y el juego Trompos y yoyó.	Desarrollan la coordinación viso motriz, produciendo respuestas a los estímulos sensoriales y su relación ojo-mano con el juego Trompos y yoyó.	Muestra perseverancia en la resolución de tareas y situaciones motrices.

2.3. Secuencia didáctica

2.3.1 MOMEN TOS	2.3.2 METODOLOGÍA (estrategias de aprendizaje)	2.3.3 MEDIOS (recursos)	2.3.4 TIEM PO	2.3.5 INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	Acciones administrativas. Motivaciones: Por medio de interrogantes. ¿Conocen los trompos? ¿Conocen el yoyó? Saberes previos: ¿Qué reglas conocen de los trompos y el yoyó? Activación fisiológica (calentamiento), Se desplazan realizando movimientos alternados, como circulares de las muñecas y abriendo y cerrando las manos. Declaración del tema: Malabares con el trompo y el yoyo.	Registro auxiliar. Voz del docente.	10’	Se motivan, se activan fisiológicamente y toman conciencia de la actividad.

PROCESO	<p>TROMPOS. Para lograr que el trompo gire, se enrolla un cordel desde la púa hacia la espiga, y luego se lo lanza al trompo al suelo con un movimiento brusco, sosteniendo el cordel desde el cabo que quedó sobre la espiga. Así se desenrosca al llegar al suelo, y comienza un movimiento giratorio sobre la púa, con un ritmo y duración que varían según el tipo de trompo, el impulso que se le haya dado, y la superficie sobre la que está "bailando". Luego comienza a inclinarse hacia los costados, hasta que pierde su movimiento, y se expresa que el trompo está "muerto". Juguemos en forma grupal, lanzando varios trompos en la "troya" que es el nombre con que se designa al círculo donde bailarían los trompos, y de donde no deben salir. Luego juguemos a ir chocando y dejando fuera de juego los trompos rivales. Según las reglas del juego que se establezcan, puede un jugador, lograr que el trompo de su compañero salga de la troya, o dejarlo muerto de un golpe, y quedarse así con la pieza ganada. Pero cada grupo establecerá con qué reglas de juego se manejarán.</p> <p>El YO-YO (o yoyó) Es un juguete de malabares. Está formado por un disco de madera, de plástico o de otros materiales con una ranura profunda en el centro de todo el borde, alrededor de la cual se enrolla un cordón que, anudado a un dedo se hace subir y bajar alternativamente. Se maneja el disco mediante sacudidas hacia arriba y abajo. Cada alumno inventará una forma de manejo y desafiará a otros que están en el mismo camino. Los más hábiles lograrán hacerlo patinar en el suelo o realizar pruebas y piruetas según les permita la imaginación y la práctica.</p> <p>El perrito consiste en lanzar el yo-yo hacia abajo, logrando que el mismo se deslice sobre la cuerda, se deja correr por el piso, procurando luego incorporarlo al ritmo normal del juego.</p>	<p>Espacio plano de tierra, Trompos.</p> <p>Yoyos.</p>	35'	Anticipa las acciones visomotoras a realizar en un espacio y tiempo para mejorar las posibilidades de respuesta en la acción, con el trompo y yo-yos, aplicando la alternancia de sus segmentos corporales de acuerdo a su preferencia, utilidad y/o necesidad en la actividad física.
SALIDA	<p>Opciones de Aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> Recogen con el cordel el trompo en movimiento y llevarlo para que continúe bailando en la mano. Ensayan el columpio con el yoyo. <p>Reflexión: Se reflexiona sobre el progreso de su coordinación motriz. Indicaciones para su aseo y retornar a sus salones limpios.</p>	Voz del docente.	05'	Están dispuestos para aplicar la actividad a situaciones similares y reflexionan sobre su progreso.

III. FUENTES DE INFORMACIÓN

3.1. DEL DOCENTE

Cuadros de Valdivia, Magdalena (2002). *Estrategias Psicomotrices para el desarrollo integral del niño*. Lima: San Marcos.

Gálvez V. César Augusto (2002). *Poder para Cambiar los Hábitos de Salud*. Lima: Universidad Peruana Unión.

Magallanes Castilla, María G. (2003). *Manual teórico – práctico de Psicomotricidad*. Lima: JC.

3.2. PARA EL ESTUDIANTE

Gómez del Valle (1967). *Juegos de Educación Física* (3ra ed.). Madrid: Santillana.

Ramos Álvarez, Oscar (2003). *La Educación Física y Psicomotriz en la Edad Escolar*. Lima: MAS.

Isaac Torres Vilca

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 07

“Me divierto jugando a la liga”

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1 Institución Educativa	: IEPA “Hno. VEG”
1.2 Nivel educativo	: Educación primaria
1.3 Grado y sección	: 5to grado, sección única
1.4 Área curricular	: Educación Física
1.5 Unidad didáctica	: 08 “Coordinación motriz”
1.6 Tema	: Coordinación dinámica general y el juego Liga
1.7 Competencia	: Dominio corporal y expresión creativa.
1.8 Lugar y fecha	: Cajamarca 06-10-16
1.9 Duración	: 50’
1.10 Nombre del docente	: Isaac Torres Vilca

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS

2.1. Objetivo

Al final de la sesión, los alumnos del 5º grado del área de Educación Física, serán capaces de desarrollar su coordinación dinámica general a través del juego liga, con apoyo de sus compañeros.

2.2. Contenido

Contenidos conceptuales (conocimientos)	Contenidos procedimentales (capacidades, habilidades)	Contenidos actitudinales (actitudes, valores)
Coordinación dinámica general. Juego de la liga.	Desarrolla la coordinación dinámica general a partir de saltos y estiramientos de las extremidades con el juego de la liga.	Muestra perseverancia en la resolución de tareas y situaciones motrices.

2.3. Secuencia didáctica

2.3.1 MOMENTOS	2.3.2 METODOLOGÍA (estrategias de aprendizaje)	2.3.3 MEDIOS (recursos)	2.3.4 TIEMPO	2.3.5 INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	Acciones administrativas. Motivación: Por medio de interrogantes. ¿Hasta qué altura puede levantar las extremidades inferiores especialmente? Saberes previos: ¿Cuál es el procedimiento del juego la liga? Activación fisiológica (calentamiento), hacer movimientos suaves de las extremidades, intercalando con breves trotes, en el patio. Declaración del tema: Me divierto jugando a la liga.	Registro auxiliar. Voz del docente.	10’	Se motivan, se activan fisiológicamente y toman conciencia de la actividad.

PROCESO	Se organiza varios grupos de tres a cinco jugadores. De los cuales dos son los que cogerán la liga. El juego consiste en pisar el elástico o los dos elásticos con un pie o con los dos pies. Pasar el pie o la pierna por encima del elástico. Enrollar y desenrollar el elástico a la pierna. Saltar con los dos pies en el centro o dejando uno fuera. Se puede llegar a jugar en solitario, sujetando el elástico en las patas de dos sillas. En el caso de que el número de participantes sea considerable, en vez de dos que sujeten el elástico se pueden situar tres o cuatro, formando de esa manera un triángulo, un cuadrado, etc.	Espacios del patio Ligas (cuerdas)	35'	Desarrolla movimientos de saltos, estiramientos de las extremidades inferiores; en forma coordinada, creando variantes en los juegos.
SALIDA	Aplicación: Los alumnos tienen la opción de modificar o crear la tarea dentro de cada estación de acuerdo a sus propuestas y experiencias. Reflexión: Se reflexiona sobre el progreso de sus habilidades motrices. Indicaciones de higiene.	Voz del docente.	05'	Están dispuestos para aplicar la actividad a situaciones similares y reflexionan sobre su progreso.

III. FUENTES DE INFORMACIÓN

3.1. DEL DOCENTE

Adams, R.C.; Daniel, A.N. & Rullman, L. (1978). *Juegos, deportes y ejercicios para personas en desventaja física*. Buenos Aires: Paidós.

Aguado, X. (1993). *Eficacia y técnica deportiva. Análisis del movimiento humano*. Barcelona: INDE.

Cuadros de Valdivia, Magdalena (2002). *Estrategias Psicomotrices para el desarrollo integral del niño*. Lima: San Marcos.

Gálvez V. César Augusto (2002). *Poder para Cambiar los Hábitos de Salud*. Lima: Universidad Peruana Unión.

Magallanes Castilla, María G. (2003). *Manual teórico – práctico de Psicomotricidad*. Lima: JC.

3.2. PARA EL ESTUDIANTE

Gómez del Valle (1967). *Juegos de Educación Física* (3ra ed.). Madrid: Santillana.

Ramos Álvarez, Oscar (2003). *La Educación Física y Psicomotriz en la Edad Escolar*. Lima: MAS.

Isaac Torres Vilca

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 08

“Me divierto con movimientos coordinados”

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1 Institución Educativa	: IEPA “Hno. VEG”
1.2 Nivel educativo	: Educación primaria
1.3 Grado y sección	: 5to grado, sección única
1.4 Área curricular	: Educación Física
1.5 Unidad didáctica	: 08 “Coordinación motriz”
1.6 Tema	: Coordinación dinámica general y juego Movimientos coordinados
1.7 Competencia	: Dominio corporal y expresión creativa.
1.8 Lugar y fecha	: Cajamarca 10-10-16
1.9 Duración	: 50’
1.10 Nombre del docente	: Isaac Torres Vilca

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS

2.1. Objetivo

Al final de la sesión, los alumnos del 5º grado del área de Educación Física, serán capaces de desarrollar su coordinación dinámica general a través de juegos de movimientos coordinados, con apoyo de sus compañeros.

2.2. Contenido

Contenidos conceptuales (conocimientos)	Contenidos procedimentales (capacidades, habilidades)	Contenidos actitudinales (actitudes, valores)
Coordinación dinámica general. Juegos de movimientos coordinados.	Desarrolla la coordinación dinámica general a partir de saltos, desplazamientos, trepar, lanzamientos con ayuda de juegos de movimientos coordinados.	Muestra perseverancia en la resolución de tareas y situaciones motrices.

2.3. Secuencia didáctica

2.3.1 MOMENTOS	2.3.2 METODOLOGÍA (estrategias de aprendizaje)	2.3.3 MEDIOS (recursos)	2.3.4 TIEMPO	2.3.5 INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<p>Acciones administrativas.</p> <p>Motivación: Por medio de interrogantes. ¿De qué formas podemos saltar sobre la colchoneta? ¿De qué formas podemos desplazarnos? ¿A qué objetos puedo llegar saltando? ¿Puedo subir un poste trepando? ¿Cuáles son las formas más eficaces de lanzamiento? ¿Cómo puedo esquivar pelotas lanzadas?</p> <p>Saberes previos: Qué tipos de saltos, desplazamientos, trepar, lanzamientos; ¿han realizado?</p> <p>Activación fisiológica (calentamiento), con trotes cortos, en el patio.</p> <p>Declaración del tema: Me divierto con movimientos coordinados.</p>	<p>Registro auxiliar.</p> <p>Voz del docente.</p>	10’	Se motivan, se activan fisiológicamente y toman conciencia de la actividad.

PROCESO	Se organiza al grupo por equipos de igual número de integrantes, cada uno de estos equipos se encuentra en una estación en donde tienen una tarea colectiva que cumplir. Después de un lapso de tiempo los equipos se cambian de estación. Estación#1.-Se colocan colchonetas, los alumnos detrás de una línea deben correr y antes de llegar hasta esta línea deben saltar para caer en una de las colchonetas, las cuales tienen un valor de acuerdo a su distribución. La tarea que se debe cumplir es conseguir cierto número de puntos, si llegasen a pasar deben reiniciar. También podemos considerar que se realice el mayor número de puntos posibles. Estación #2.-Se colocan dos conos o puntos de referencia a una distancia considerable; los alumnos deben buscar el mayor número de posibilidades de desplazarse de un lado a otro. Ejemplo: uno pasa saltando, otro caminando, uno más corriendo, etcétera. Estación #3.-Se coloca una cuerda a una altura considerable y se cuelgan diferentes objetos como pañuelos, cuerdas, etcétera. La tarea de los alumnos es obtener el mayor número de objetos, solo saltando para obtenerlos. También se puede colocar la cuerda formando una línea inclinada y se tiene que saltar para tocar los objetos. Estación#4.-Los alumnos deben buscar subir un tubo o poste poniendo en práctica su habilidad de trepar. Se pretende que todos lo consigan; otra opción es encontrar formas chuscas de trepar. Para mayor seguridad colocar colchonetas. Estación #5.-Con pelotas de trapo los alumnos las colocan sobre sus pies o palma de la mano abierta y deben lanzarlas para que caigan dentro de una zona establecida. Crean formas de lanzar, Compartimos las ideas con nuestros compañeros. Conseguir el mayor número de pelotas dentro de la zona a cada intento. Estación#6.-Se colocan todos los alumnos frente a una pared excepto uno que tiene varias pelotas, éste se coloca a cierta distancia. Él debe lanzar las pelotas tratando de ir tocando a sus compañeros. Los cuales solo pueden esquivarlas pelotas con desplazamientos laterales.	Patio Colchonetas	35'	Desarrolla movimientos de saltos, desplazamientos, trepar, lanzamientos ; en forma coordinada, creando variantes en los juegos.
		Conos		
		Cuerdas , pañuelos, otros objetos		
		Tubo Colchoneta		
		Pelotas de trapo		
		Pared. Pelotas de trapo		
SALIDA	Aplicación: Los alumnos tienen la opción de modificar o crear la tarea dentro de cada estación de acuerdo a sus propuestas y experiencias. Reflexión: Se reflexiona sobre el progreso de sus habilidades motrices. Indicaciones de higiene.	Objetos diversos	05'	Están dispuestos para aplicar la actividad a situaciones similares y reflexionan sobre su progreso.

III. FUENTES DE INFORMACIÓN

3.1. DEL DOCENTE

Cuadros de Valdivia, Magdalena (2002). *Estrategias Psicomotrices para el desarrollo integral del niño*. Lima: San Marcos.

Magallanes Castilla, María G. (2003). *Manual teórico – práctico de Psicomotricidad*. Lima: JC.

3.2. PARA EL ESTUDIANTE

Gómez del Valle (1967). *Juegos de Educación Física* (3ra ed.). Madrid: Santillana.

Ramos Álvarez, Oscar (2003). *La Educación Física y Psicomotriz en la Edad Escolar*. Lima: MAS.

Isaac Torres Vilca

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 09

“Juego con arañas y moscas”

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1 Institución Educativa	: IEPA “Hno. VEG”
1.2 Nivel educativo	: Educación primaria
1.3 Grado y sección	: 5to grado, sección única
1.4 Área curricular	: Educación Física
1.5 Unidad didáctica	: 08 “Coordinación motriz”
1.6 Tema	: Coordinación dinámica general y el juego Arañas y moscas
1.7 Competencia	: Dominio corporal y expresión creativa.
1.8 Lugar y fecha	: Cajamarca 13-10-16
1.9 Duración	: 50’
1.10 Nombre del docente	: Isaac Torres Vilca

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS

2.1. Objetivo

Al final de la sesión, los alumnos del 5º grado del área de Educación Física, serán capaces de desarrollar su coordinación dinámica general a través del juego Arañas y moscas, con apoyo de sus compañeros.

2.2. Contenido

Contenidos conceptuales (conocimientos)	Contenidos procedimentales (capacidades, habilidades)	Contenidos actitudinales (actitudes, valores)
Coordinación dinámica general. Juegos colectivos de equilibrio Arañas y moscas.	Desarrollan la coordinación dinámica general a partir de carreras y saltos, participando en juegos colectivos de equilibrio Arañas y moscas.	Muestra perseverancia en la resolución de tareas y situaciones motrices.

2.3. Secuencia didáctica

2.3.1 MOMENTOS	2.3.2 METODOLOGÍA (estrategias de aprendizaje)	2.3.3 MEDIOS (recursos)	2.3.4 TIEMPO	2.3.5 INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	Acciones administrativas. Motivaciones: Por medio de interrogantes. ¿Cómo se puede esquivar una persecución en un espacio reducido y con diferentes obstáculos? Saberes previos: ¿Puede correr y saltar en zigzag manteniendo equilibrio? Activación fisiológica (calentamiento), Se desplazan lateralmente, de espaldas, de puntas de pie, de talones y con la parte lateral de los pies, en el patio. Declaración del tema: Juego con arañas y moscas.	Registro auxiliar. Voz del docente.	10’	Se motivan, se activan fisiológicamente y toman conciencia de la actividad.

PROCESO	<p>Se delimita un área de juego, dentro de ésta se inhabilita la parte central marcando un rectángulo. El área tiene diversos tipos de obstáculos: conos, aros, etcétera; que deben ser evadidos por las moscas. También se marca en el piso una línea y a cierta distancia otra; esto quiere decir que el espacio entre ambas no debe ser tocado por las moscas y la araña, tienen que saltar este espacio.</p> <p>El juego consiste en que un alumno toma el rol de araña y persigue a los demás (moscas) para capturarlos. La araña coloca en un lugar a las moscas formando su telaraña.</p> <p>La araña siempre corre hacia adelante, cada que capture tres moscas puede cambiar su manera de correr; esta puede ser de forma lateral, dando grandes saltos, etcétera.</p> <p>Las moscas capturadas se quedan inmóviles con los brazos y las piernas abiertas, dificultando el paso de las otras moscas, que quedan momentáneamente obstaculizadas y son presa fácil para la araña.</p> <p>La telaraña se puede abrir para dar paso a la araña.</p> <p>La última mosca cazada se convierte en la araña en el próximo juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> En cada cambio o pausa se debe pedir al alumno que piense la mejor forma de realizar la actividad o una alternativa que de mejor resultado. 	<p>Patio con espacios marcados.</p> <p>Conos, aros y otros objetos.</p>	35'	Practica sus habilidades motrices específicas de carrera y salto con equilibrio, a través de la exploración y regulación de su cuerpo para dar respuesta a situaciones motrices en contextos lúdicos.
SALIDA	<p>Opciones de Aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> Aumentamos el número de arañas que participan. Modificar el área de juego. <p>Reflexión: Se reflexiona sobre el progreso de su coordinación motriz. Indicaciones de higiene.</p>	Voz del docente.	05'	Están dispuestos para aplicar la actividad a situaciones similares y reflexionan sobre su progreso.

III. FUENTES DE INFORMACIÓN

3.1. DEL DOCENTE

Aguado, X. (1993). *Eficacia y técnica deportiva. Análisis del movimiento humano*. Barcelona: INDE.

Cuadros de Valdivia, Magdalena (2002). *Estrategias Psicomotrices para el desarrollo integral del niño*. Lima: San Marcos.

Magallanes Castilla, María G. (2003). *Manual teórico – práctico de Psicomotricidad*. Lima: JC.

3.2. PARA EL ESTUDIANTE

Gómez del Valle (1967). *Juegos de Educación Física* (3ra ed.). Madrid: Santillana.

Ramos Álvarez, Oscar (2003). *La Educación Física y Psicomotriz en la Edad Escolar*. Lima: MAS.

Isaac Torres Vilca

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 10

“Carrera de gusanos”

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1 Institución Educativa	: IEPA “Hno. VEG”
1.2 Nivel educativo	: Educación primaria
1.3 Grado y sección	: 5to grado, sección única
1.4 Área curricular	: Educación Física
1.5 Unidad didáctica	: 08 “Coordinación motriz”
1.6 Tema	: Coordinación dinámica general y el juego Carrera de gusanos
1.7 Competencia	: Dominio corporal y expresión creativa.
1.8 Lugar y fecha	: Cajamarca 17-10-16
1.9 Duración	: 50’
1.10 Nombre del docente	: Isaac Torres Vilca

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS

2.1. Objetivo

Al final de la sesión, los alumnos del 5º grado del área de Educación Física, serán capaces de desarrollar su coordinación dinámica general a través del juego Carrera de gusanos, con apoyo de sus compañeros.

2.2. Contenido

Contenidos conceptuales (conocimientos)	Contenidos procedimentales (capacidades, habilidades)	Contenidos actitudinales (actitudes, valores)
Coordinación dinámica general. Juegos reptando en Carrera de gusanos.	Desarrollan la coordinación dinámica general a partir de juegos reptando en Carrera de gusanos.	Muestra perseverancia en la resolución de tareas y situaciones motrices.

2.3. Secuencia didáctica

2.3.1 MOMEN TOS	2.3.2 METODOLOGÍA (estrategias de aprendizaje)	2.3.3 MEDIOS (recursos)	2.3.4 TIEM PO	2.3.5 INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	Acciones administrativas. Motivaciones: Por medio de interrogantes. ¿Jugaremos por equipos, con desplazamientos diferentes? Saberes previos: ¿Han realizado desplazamientos como los reptiles? Activación fisiológica (calentamiento), Se desplazan realizando saltos y rebotes, cuadrupedia en el patio. Declaración del tema: Carrera de gusanos.	Registro auxiliar. Voz del docente.	10’	Se motivan, se activan fisiológicamente y toman conciencia de la actividad.

PROCESO	Se divide el grupo en 2 equipos de igual número de integrantes, cada uno se coloca dentro del área de juego formando columnas una al costado de la otra. La intención del juego es que el último de cada equipo sale corriendo para pasar primero por debajo de las piernas del equipo contrario (reptando de adelante hacia atrás), luego por el de sus compañeros (de atrás hacia adelante) y llegar al frente primero que el otro. Ambos equipos deben buscar dificultar el paso del adversario, por lo que tomados de las manos y sin soltarse deben de separarse lo más que puedan para que el alumno que corre tenga que recorrer una mayor distancia, en caso de que sean rebasados, regresan rápidamente y se juntan lo más que puedan con las piernas separadas para que su compañero pueda pasar con mayor facilidad. Simular la acción de una liga que se estira y se encoge. El primero que llegue obtiene el punto.	Espacio con pastizal.	35'	Desarrollan la coordinación dinámica general a partir de juegos reptando.
SALIDA	Opciones de Aplicación: <ul style="list-style-type: none"> ♦ En lugar de pasar por debajo de las piernas, el compañero lanza una pelota para que pase entre las piernas de sus compañeros; la pelota que llegue primero obtiene el punto para ese equipo. ♦ El alumno que sale, lleva una pelota botando y pasa en zigzag entre sus compañeros. Reflexión: Se reflexiona sobre el progreso de su coordinación motriz. Indicaciones para su aseo y retornar a sus salones limpios.	Voz del docente.	05'	Están dispuestos para aplicar la actividad a situaciones similares y reflexionan sobre su progreso.

III. FUENTES DE INFORMACIÓN

3.1. DEL DOCENTE

Adams, R.C.; Daniel, A.N. & Rullman, L. (1978). *Juegos, deportes y ejercicios para personas en desventaja física*. Buenos Aires: Paidós.

Aguado, X. (1993). *Eficacia y técnica deportiva. Análisis del movimiento humano*. Barcelona: INDE.

Cuadros de Valdivia, Magdalena (2002). *Estrategias Psicomotrices para el desarrollo integral del niño*. Lima: San Marcos.

Gálvez V. César Augusto (2002). *Poder para Cambiar los Hábitos de Salud*. Lima: Universidad Peruana Unión.

Magallanes Castilla, María G. (2003). *Manual teórico – práctico de Psicomotricidad*. Lima: JC.

3.2. PARA EL ESTUDIANTE

Gómez del Valle (1967). *Juegos de Educación Física* (3ra ed.). Madrid: Santillana.

Ramos Álvarez, Oscar (2003). *La Educación Física y Psicomotriz en la Edad Escolar*. Lima: MAS.

Isaac Torres Vilca

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 11

“Saltamos al son de la matemática”

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1 Institución Educativa	: IEPA “Hno. VEG”
1.2 Nivel educativo	: Educación primaria
1.3 Grado y sección	: 5to grado, sección única
1.4 Área curricular	: Educación Física
1.5 Unidad didáctica	: 08 “Coordinación motriz”
1.6 Tema	: Coordinación dinámica general y el juego Saltos matemáticos
1.7 Competencia	: Dominio corporal y expresión creativa.
1.8 Lugar y fecha	: Cajamarca 20-10-16
1.9 Duración	: 50'
1.10 Nombre del docente	: Isaac Torres Vilca

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS

2.1. Objetivo

Al final de la sesión, los alumnos del 5º grado del área de Educación Física, serán capaces de desarrollar su coordinación dinámica general a través del juego Saltos matemáticos, con apoyo de sus compañeros.

2.2. Contenido

Contenidos conceptuales (conocimientos)	Contenidos procedimentales (capacidades, habilidades)	Contenidos actitudinales (actitudes, valores)
Coordinación dinámica general. Juego saltos matemáticos.	Desarrolla la coordinación dinámica general a partir del juego saltos matemáticos.	Muestra perseverancia en la resolución de tareas y situaciones motrices.

2.3. Secuencia didáctica

2.3.1 MOMENTOS	2.3.2 METODOLOGÍA (estrategias de aprendizaje)	2.3.3 MEDIOS (recursos)	2.3.4 TIEMPO	2.3.5 INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	Acciones administrativas. Motivación: Por medio de interrogantes. ¿Se puede jugar usando la matemática? Saberes previos: ¿Dé 5 números que sumados de 24? Activación fisiológica (calentamiento), por medio del juego ratas y ratones. Declaración del tema: Saltamos al son de la matemática.	Registro auxiliar. Voz del docente.	10'	Se motivan, se activan fisiológicamente y toman conciencia de la actividad.

PROCESO	Se forman equipos de 6-8 integrantes. Cada equipo forma un tablero con aros juntos en el suelo, (aproximadamente 10 o 15 aros). A cada aro se le asigna un número de 0 a 9 colocados de forma aleatoria. Al interior del equipo se dividen en dos o más equipos. Un equipo propone el resultado de una operación matemática, por ejemplo: "La suma de 5 números cuyo resultado sea 28". El equipo que ha sido retado tiene 20 segundos para ponerse de acuerdo y mediante una serie de saltos consecutivos, ya sea individual o por parejas, tiene que realizar la suma, por ejemplo: saltar cayendo en el 9 y sumando con el 6; dando un total de 28 en 5 saltos. Entre los mismos equipos se producen las operaciones.	Un espacio subdividido en el patio. Aros.	35'	Desarrolla acciones motrices coordinadas, en el juego "saltamos al son de las matemáticas", buscando resultados en los tiempos dados.
SALIDA	Opciones de Aplicación: <ul style="list-style-type: none"> Que los alumnos propongan distintos saltos, por ejemplo: saltar con un solo pie, con 3 compañeros simultáneamente y tomados de las manos, entre todo el equipo y solamente 5 apoyos. Saltar sin utilizar uno o varios números, por ejemplo: sin pisar en el 2, 4 y 7. Reflexión: Se reflexiona sobre el progreso de su coordinación motriz. Indicaciones para su aseo y retornar a su salón aseados.	Voz del docente.	05'	Están dispuestos para aplicar la actividad a situaciones similares y reflexionan sobre su progreso.

III. FUENTES DE INFORMACIÓN

3.1. DEL DOCENTE

Adams, R.C.; Daniel, A.N. & Rullman, L. (1978). *Juegos, deportes y ejercicios para personas en desventaja física*. Buenos Aires: Paidós.

Aguado, X. (1993). *Eficacia y técnica deportiva. Análisis del movimiento humano*. Barcelona: INDE.

Cuadros de Valdivia, Magdalena (2002). *Estrategias Psicomotrices para el desarrollo integral del niño*. Lima: San Marcos.

Gálvez V. César Augusto (2002). *Poder para Cambiar los Hábitos de Salud*. Lima: Universidad Peruana Unión.

Magallanes Castilla, María G. (2003). *Manual teórico – práctico de Psicomotricidad*. Lima: JC.

3.2. PARA EL ESTUDIANTE

Gómez del Valle (1967). *Juegos de Educación Física* (3ra ed.). Madrid: Santillana.

Ramos Álvarez, Oscar (2003). *La Educación Física y Psicomotriz en la Edad Escolar*. Lima: MAS.

Isaac Torres Vilca

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 12

“Me divierto pisando colas”

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1 Institución Educativa	: IEPA “Hno. VEG”
1.2 Nivel educativo	: Educación primaria
1.3 Grado y sección	: 5to grado, sección única
1.4 Área curricular	: Educación Física
1.5 Unidad didáctica	: 08 “Coordinación motriz”
1.6 Tema	: Coordinación dinámica general y el juego Pisando colas
1.7 Competencia	: Dominio corporal y expresión creativa.
1.8 Lugar y fecha	: Cajamarca 24-10-16
1.9 Duración	: 50’
1.10 Nombre del docente	: Isaac Torres Vilca

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS

2.1. Objetivo

Al final de la sesión, los alumnos del 5º grado del área de Educación Física, serán capaces de desarrollar su coordinación dinámica general a través del juego Pisando colas, con apoyo de sus compañeros.

2.2. Contenido

Contenidos conceptuales (conocimientos)	Contenidos procedimentales (capacidades, habilidades)	Contenidos actitudinales (actitudes, valores)
Coordinación dinámica general. Juegos colectivos Pisando colas.	Desarrollan la coordinación dinámica general a partir de formas de locomoción compleja, participando en actividades rítmicas y juegos colectivos Pisando colas.	Muestra perseverancia en la resolución de tareas y situaciones motrices.

2.3. Secuencia didáctica

2.3.1 MOMENTOS	2.3.2 METODOLOGÍA (estrategias de aprendizaje)	2.3.3 MEDIOS (recursos)	2.3.4 TIEMPO	2.3.5 INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	Acciones administrativas. Motivaciones: Se comunica que en esta sesión jugaremos de forma diferente. Saberes previos: ¿Alguna vez, jugaron a pisar colas? Activación fisiológica (calentamiento), Apoyar la punta de los pies seguido del apoyo del talón. Se realizará varias veces (entre 8-10 repeticiones), para ir calentando los gemelos y las articulaciones del tobillo. Declaración del tema: Me divierto pisando colas.	Registro auxiliar. Voz del docente.	10’	Se motivan, se activan fisiológicamente y toman conciencia de la actividad.

PROCESO	Se traza un cuadrilátero en el patio, de tamaño regular, de tal manera quepan los jugadores con un regular espacio a su alrededor. Todos los alumnos se introducen un pedazo de cuerda por detrás del pantalón (2 metros), de tal manera arrastre un poco por el piso. A la voz del profesor los jugadores intentan pisar el mayor número de colas posibles, saltando con los dos pies, sin salir del cuadrilátero. A quien se la pisan, la pierde al moverse. Los que van perdiendo la cola van saliendo del juego, al final pueden quedar hasta dos ganadores. En una segunda parte del juego, procuran pisar la cola de los compañeros, corriendo y con las manos atrás. No hay jugadores eliminados, quien pierde la cola se la vuelve a colocar. Se pueden contar las colas pisadas para ver quién consigue más.	Patio: espacio marcado. Sogas de 2 metros aproximadamente	35'	Desarrolla acciones motrices coordinadas, buscando pisar la cola de sus compañeros, usando salto u otros movimientos.
SALIDA	Opciones de Aplicación: ♦ Crear variantes de pisar colas, puede ser en pares, tríos o grupos regulares. Reflexión: Se reflexiona sobre el progreso de su coordinación motriz general. Indicaciones de higiene.	Voz del docente.	05'	Están dispuestos para aplicar la actividad a situaciones similares y reflexionan sobre su progreso.

III. FUENTES DE INFORMACIÓN

3.1. DEL DOCENTE

Adams, R.C.; Daniel, A.N. & Rullman, L. (1978). *Juegos, deportes y ejercicios para personas en desventaja física*. Buenos Aires: Paidós.

Aguado, X. (1993). *Eficacia y técnica deportiva. Análisis del movimiento humano*. Barcelona: INDE.

Cuadros de Valdivia, Magdalena (2002). *Estrategias Psicomotrices para el desarrollo integral del niño*. Lima: San Marcos.

Gálvez V. César Augusto (2002). *Poder para Cambiar los Hábitos de Salud*. Lima: Universidad Peruana Unión.

Magallanes Castilla, María G. (2003). *Manual teórico – práctico de Psicomotricidad*. Lima: JC.

3.2. PARA EL ESTUDIANTE

Gómez del Valle (1967). *Juegos de Educación Física* (3ra ed.). Madrid: Santillana.

Ramos Álvarez, Oscar (2003). *La Educación Física y Psicomotriz en la Edad Escolar*. Lima: MAS.

Isaac Torres Vilca

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 13

“Guerra de canicas”

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1 Institución Educativa	: IEPA “Hno. VEG”
1.2 Nivel educativo	: Educación primaria
1.3 Grado y sección	: 5to grado, sección única
1.4 Área curricular	: Educación Física
1.5 Unidad didáctica	: 08 “Coordinación motriz”
1.6 Tema	: Coordinación viso motriz y el juego Canicas
1.7 Competencia	: Dominio corporal y expresión creativa.
1.8 Lugar y fecha	: Cajamarca 27-10-16
1.9 Duración	: 50’
1.10 Nombre del docente	: Isaac Torres Vilca

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS

2.1. Objetivo

Al final de la sesión, los alumnos del 5º grado del área de Educación Física, serán capaces de desarrollar su coordinación viso motriz a través del juego Canicas, con apoyo de sus compañeros.

2.2. Contenido

Contenidos conceptuales (conocimientos)	Contenidos procedimentales (capacidades, habilidades)	Contenidos actitudinales (actitudes, valores)
Coordinación viso motriz, estímulos sensoriales y su relación ojo-mano, juego Canicas.	Desarrollan la coordinación viso motriz, produciendo respuestas a los estímulos sensoriales y su relación ojo-mano a través del juego Canicas.	Muestra perseverancia en la resolución de tareas y situaciones motrices.

2.3. Secuencia didáctica

2.3.1 MOMEN TOS	2.3.2 METODOLOGÍA (estrategias de aprendizaje)	2.3.3 MEDIOS (recursos)	2.3.4 TIEM PO	2.3.5 INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	Acciones administrativas. Motivación: Por medio de interrogantes. ¿De qué formas podemos jugar a las canicas? Saberes previos: ¿En qué consiste el juego de las canicas? Activación fisiológica (calentamiento), con el juego de aire, mar y tierra; completando con movimientos de mulecas y abrir y cerrar de nanos. Declaración del tema: Guerra de canicas.	Registro auxiliar. Voz del docente.	10’	Se motivan, se activan fisiológicamente y toman conciencia de la actividad.

PROCESO	<p>Los estudiantes y el maestro organizarán una circunferencia para explicar que el juego de las bolas tiene variantes. Para empezar, se organizan grupos de 6 estudiantes (los grupos deben ser mixtos) estos grupos se distribuirán en distintas partes de la cancha de tierra. Se explica que el primer juego se llama “el bombardero” y tiene las siguientes reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Se le entrega a cada grupo 30 canicas. ♦ Se traza un círculo de unos 30 cm de diámetro en el suelo (uno para cada grupo). ♦ Dentro de la circunferencia se colocan 24 canicas en diferente posición y a cada niño se le da una canica de tamaño regular para jugar, llamado tiragallo. ♦ Se traza una línea a 5 metros con la tiza para el tiro de salida. ♦ Cada participante toma su bola para la salida (el juego será individual) ♦ Se sortean los turnos de salida con un tiro desde el círculo hasta la línea: quien caiga más cerca de la línea saldrá en el primer turno, el que caiga más lejos en el segundo y así sucesivamente para los demás participantes ♦ El objetivo del juego será bombardear las bolas agrupadas en el círculo. ♦ Quien caiga dentro del círculo con su canica durante el juego será eliminado. ♦ Las canicas que salgan del círculo al recibir el impacto de la bola pasarán a ser propiedad del jugador que ha lanzado en esa tirada. ♦ El juego termina cuando el círculo queda vacío y gana quien tiene más canicas. ♦ Se dará la orden por parte del maestro para empezar el juego con un silbatazo y para terminarlo. El maestro estará atento al desarrollo del mismo como observador. 	<p>Patio de tierra</p> <p>Canicas.</p>	35'	Desarrolla su coordinación viso motriz a través de lanzamientos de canicas y movimientos corporales coordinados, en el juego guerra de canicas.
SALIDA	<p>Aplicación: Los alumnos tienen la opción de modificar o crear variantes del juego las canicas.</p> <p>Reflexión: Se reflexiona sobre el progreso de su coordinación viso motriz. Indicaciones de higiene.</p>	Voz del profesor .	05'	Están dispuestos para aplicar la actividad a situaciones similares y reflexionan sobre su progreso.

III. FUENTES DE INFORMACIÓN

3.1. DEL DOCENTE

Cuadros de Valdivia, Magdalena (2002). *Estrategias Psicomotrices para el desarrollo integral del niño*. Lima: San Marcos.

Magallanes Castilla, María G. (2003). *Manual teórico – práctico de Psicomotricidad*. Lima: JC.

3.2. PARA EL ESTUDIANTE

Ramos Álvarez, Oscar (2003). *La Educación Física y Psicomotriz en la Edad Escolar*. Lima: MAS.

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 14

“Carrera de sogas”

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1 Institución Educativa	: IEPA “Hno. VEG”
1.2 Nivel educativo	: Educación primaria
1.3 Grado y sección	: 5to grado, sección única
1.4 Área curricular	: Educación Física
1.5 Unidad didáctica	: 08 “Coordinación motriz”
1.6 Tema	: Coordinación dinámica general y el juego saltos con sogas
1.7 Competencia	: Dominio corporal y expresión creativa.
1.8 Lugar y fecha	: Cajamarca 30-10-16
1.9 Duración	: 50’
1.10 Nombre del docente	: Isaac Torres Vilca

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS

2.1. Objetivo

Al final de la sesión, los alumnos del 5º grado del área de Educación Física, serán capaces de desarrollar su coordinación dinámica general a través del juego saltos con sogas, con apoyo de sus compañeros.

2.2. Contenido

Contenidos conceptuales (conocimientos)	Contenidos procedimentales (capacidades, habilidades)	Contenidos actitudinales (actitudes, valores)
Coordinación dinámica general. Juegos con saltos de sogas.	Desarrollan la coordinación dinámica general a partir de juegos con saltos de sogas.	Muestra perseverancia en la resolución de tareas y situaciones motrices.

2.3. Secuencia didáctica

2.3.1 MOMEN TOS	2.3.2 METODOLOGÍA (estrategias de aprendizaje)	2.3.3 MEDIOS (recursos)	2.3.4 TIEM PO	2.3.5 INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	Acciones administrativas. Motivaciones: Hoy jugaremos con saltos de sogas. Saberes previos: ¿De qué formas podemos jugar con la sogas? Activación fisiológica (calentamiento), Se desplazan realizando saltos y rebotes, en el patio. Declaración del tema: Carrera de sogas.	Registro auxiliar. Voz del docente.	10’	Se motivan, se activan fisiológicamente y toman conciencia de la actividad.

PROCESO	<p>Utilizando todo el espacio del patio, cada estudiante, en forma individual, se familiariza saltando a la soga, de diferentes maneras, con un pie, con los dos pies, corriendo etc.</p> <p>Se organiza cuatro grupos y se los ubica detrás de una línea trazada en el patio, en columnas.</p> <p>A la voz de listos YA, salen los cuatro primeros alumnos hasta dar la vuelta a un cono que está ubicado frente a cada columna, saltando la soga con los dos pies y sin caminar, terminado su ruta, se coloca al final de su columna y sale el siguiente, hasta el último.</p> <p>Después, en la siguiente vez, sale saltando a la soga en forma libre, por la misma ruta de la primera vez.</p> <p>Cada grupo, indistintamente, hacen saltos grupales de soga, inventando cantos rimados.</p> <p>Cada grupo hace la presentación de su forma de salto a la soga grupal y su canto rimado, y el resto aplaude.</p>	<p>Patio.</p> <p>Sogas.</p> <p>Conos.</p>	35'	Desarrollan la coordinación dinámica general a partir de saltos individuales y grupales a la soga.
SALIDA	<p>Opciones de Aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Buscar y realizar más variantes de saltos a la soga, grupales e individuales. <p>Reflexión: Se reflexiona sobre el progreso de su coordinación motriz. Indicaciones para su aseo y retornar a sus salones limpios.</p>	Voz del docente.	05'	Están dispuestos para aplicar la actividad a situaciones similares y reflexionan sobre su progreso.

III. FUENTES DE INFORMACIÓN

3.1. DEL DOCENTE

Adams, R.C.; Daniel, A.N. & Rullman, L. (1978). *Juegos, deportes y ejercicios para personas en desventaja física*. Buenos Aires: Paidós.

Aguado, X. (1993). *Eficacia y técnica deportiva. Análisis del movimiento humano*. Barcelona: INDE.

Cuadros de Valdivia, Magdalena (2002). *Estrategias Psicomotrices para el desarrollo integral del niño*. Lima: San Marcos.

Gálvez V. César Augusto (2002). *Poder para Cambiar los Hábitos de Salud*. Lima: Universidad Peruana Unión.

Magallanes Castilla, María G. (2003). *Manual teórico – práctico de Psicomotricidad*. Lima: JC.

3.2. PARA EL ESTUDIANTE

Gómez del Valle (1967). *Juegos de Educación Física* (3ra ed.). Madrid: Santillana.

Ramos Álvarez, Oscar (2003). *La Educación Física y Psicomotriz en la Edad Escolar*. Lima: MAS.

Isaac Torres Vilca

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 15

“Juego a la pasa la mula”

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1 Institución Educativa	: IEPA “Hno. VEG”
1.2 Nivel educativo	: Educación primaria
1.3 Grado y sección	: 5to grado, sección única
1.4 Área curricular	: Educación Física
1.5 Unidad didáctica	: 08 “Coordinación motriz”
1.6 Tema	: Coordinación dinámica general y el juego Pasa la mula
1.7 Competencia	: Dominio corporal y expresión creativa.
1.8 Lugar y fecha	: Cajamarca 03-11-16
1.9 Duración	: 50’
1.10 Nombre del docente	: Isaac Torres Vilca

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS

2.1. Objetivo

Al final de la sesión, los alumnos del 5º grado del área de Educación Física, serán capaces de desarrollar su coordinación dinámica general a través del juego Pasa la mula, con apoyo de sus compañeros.

2.2. Contenido

Contenidos conceptuales (conocimientos)	Contenidos procedimentales (capacidades, habilidades)	Contenidos actitudinales (actitudes, valores)
Coordinación dinámica general. Juego Pasa la mula.	Desarrolla la coordinación dinámica general a partir de saltos y carrera a través del juego Pasa la mula.	Muestra perseverancia en la resolución de tareas y situaciones motrices.

2.3. Secuencia didáctica

2.3.1 MOMEN TOS	2.3.2 METODOLOGÍA (estrategias de aprendizaje)	2.3.3 MEDIOS (recursos)	2.3.4 TIEM PO	2.3.5 INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	Acciones administrativas. Motivación: Por medio de interrogantes. ¿Será posible jugar a saltos con cantos rimados? Saberes previos: Qué tipos de saltos, desplazamientos, trepar, lanzamientos; ¿han realizado? Activación fisiológica (calentamiento), con trotes cortos, saltos libres combinados con trotes, movimientos de cintura, en el patio. Declaración del tema: Juego a la pasa la mula.	Registro auxiliar. Voz del docente.	10’	Se motivan, se activan fisiológicamente y toman conciencia de la actividad.

PROCESO	<p>Se organiza un grupo de 17 estudiantes, el mismo que se logra de una selección en el calentamiento. Forman una columna. Un jugador voluntario se coloca agachado a una altura razonable y el primero de la columna, con el tronco inclinado al frente, le pasa por encima saltando y colocándole la mano en la espalda cantando un estribillo;</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Una mi mula ♦ Dos mi reloj ♦ Tres mi café ♦ Cuatro mi gato ♦ Cinco te hincó ♦ Seis pan de rey ♦ Siete el machete ♦ Ocho te pongo el mocho ♦ Nueve te lo quito ♦ Diez cosita es ♦ Once campana bronce ♦ Doce una vieja cose ♦ Trece un enano crece ♦ Catorce los pelinque ♦ Quince el lince ♦ Dieciséis huye, huye que te coge el buey <p>Los jugadores según van saltando se colocan a la altura del que está inclinado. Al saltar el último (16) todos corren a tratar de pasar una línea o llegar a un lugar marcado previamente, el que estaba inclinado persigue al resto para atrapar a alguno antes de que lleguen a la zona indicada.</p> <p>Reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Ningún jugador puede correr a la zona de salvamento hasta que el último salte y diga su estribillo (16 huye que te coge el buey) ♦ El que sea atrapado se inclina para el próximo juego. 	Patio con espacios delimitados.	35'	Desarrolla movimientos de saltos y carrera; en forma coordinada, a través del juego pasa la mula.
SALIDA	<p>Aplicación: Los alumnos tienen la opción de modificar o crear variantes del juego, incluso la canción rimada.</p> <p>Reflexión: Se reflexiona sobre el progreso de su coordinación motriz. Indicaciones de higiene.</p>	Voz del profesor .	05'	Están dispuestos para aplicar la actividad a situaciones similares y reflexionan sobre su progreso.

III. FUENTES DE INFORMACIÓN

3.1. DEL DOCENTE

Aguado, X. (1993). *Eficacia y técnica deportiva. Análisis del movimiento humano*. Barcelona: INDE.

Cuadros de Valdivia, Magdalena (2002). *Estrategias Psicomotrices para el desarrollo integral del niño*. Lima: San Marcos.

Magallanes Castilla, María G. (2003). *Manual teórico – práctico de Psicomotricidad*. Lima: JC.

3.2. PARA EL ESTUDIANTE

Gómez del Valle (1967). *Juegos de Educación Física* (3ra ed.). Madrid: Santillana.

Ramos Álvarez, Oscar (2003). *La Educación Física y Psicomotriz en la Edad Escolar*. Lima: MAS.

Isaac Torres Vilca

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 16

“Me divierto jugando a la mata gente”

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1 Institución Educativa	: IEPA “Hno. VEG”
1.2 Nivel educativo	: Educación primaria
1.3 Grado y sección	: 5to grado, sección única
1.4 Área curricular	: Educación Física
1.5 Unidad didáctica	: 08 “Coordinación motriz”
1.6 Tema	: Coordinación viso motriz y los juegos Arañas y Mata gente
1.7 Competencia	: Dominio corporal y expresión creativa.
1.8 Lugar y fecha	: Cajamarca 07-11-16
1.9 Duración	: 50’
1.10 Nombre del docente	: Isaac Torres Vilca

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS

2.1. Objetivo

Al final de la sesión, los alumnos del 5º grado del área de Educación Física, serán capaces de desarrollar su coordinación viso motriz a través de los juegos Arañas y Mata gente, con apoyo de sus compañeros.

2.2. Contenido

Contenidos conceptuales (conocimientos)	Contenidos procedimentales (capacidades, habilidades)	Contenidos actitudinales (actitudes, valores)
Coordinación viso motriz. Juegos de Arañas y Mata gente.	Desarrolla la coordinación viso motriz a partir de lanzamientos y carreras cortas con los juegos Arañas y Mata gente.	Muestra perseverancia en la resolución de tareas y situaciones motrices.

2.3. Secuencia didáctica

2.3.1 MOMENTOS	2.3.2 METODOLOGÍA (estrategias de aprendizaje)	2.3.3 MEDIOS (recursos)	2.3.4 TIEMPO	2.3.5 INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	Acciones administrativas. Motivación: Por medio de interrogantes. ¿Se puede jugar esquivando, corriendo y lanzando a la vez? Saberes previos: ¿Qué reglas tiene el juego de mata gente? Activación fisiológica (calentamiento), desplazamientos, laterales, adelante atrás, en diferentes direcciones. Declaración del tema: Me divierto jugando a la mata gente.	Registro auxiliar. Voz del docente.	10’	Se motivan, se activan fisiológicamente y toman conciencia de la actividad.

PROCESO	<p>Se forman equipos de 10 estudiantes.</p> <p>En cada grupo, indistintamente, se traza dos líneas paralelas, las mismas que servirán para los movimientos escapatorias de 8 estudiantes; 2 estudiantes se colocarán uno a cada lado y serán los encargados de matar a la gente que está en medio. Los matadores lanzarán una pelota de vóley, procurando chocar a cualquier gente, el otro espera al otro lado la pelota y rápidamente hará lo mismo, mientras más rápido mejor, para ir eliminando a la gente.</p> <p>La gente tiene la opción de coger la pelota si este no ha dado un bote, en este caso se dice que tiene una vida más, el que le servirá para continuar en el juego en caso que lo maten, o salvar de la muerte a un compañero ya muerto.</p>	Patio con espacios marcados. Pelotas.	35'	Desarrolla acciones motrices coordinadas, en el juego "mata gente", buscando resultados en los tiempos dados.
SALIDA	<p>Opciones de Aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> Que los alumnos propongan variantes del juego de mata gente y los ejecuten por grupos. <p>Reflexión: Se reflexiona sobre el progreso de su coordinación motriz. Indicaciones para su aseo y retornar a su salón aseados.</p>	Voz del docente.	05'	Están dispuestos para aplicar la actividad a situaciones similares y reflexionan sobre su progreso.

III. FUENTES DE INFORMACIÓN

3.1. DEL DOCENTE

Adams, R.C.; Daniel, A.N. & Rullman, L. (1978). *Juegos, deportes y ejercicios para personas en desventaja física*. Buenos Aires: Paidós.

Aguado, X. (1993). *Eficacia y técnica deportiva. Análisis del movimiento humano*. Barcelona: INDE.

Cuadros de Valdivia, Magdalena (2002). *Estrategias Psicomotrices para el desarrollo integral del niño*. Lima: San Marcos.

Gálvez V. César Augusto (2002). *Poder para Cambiar los Hábitos de Salud*. Lima: Universidad Peruana Unión.

Magallanes Castilla, María G. (2003). *Manual teórico – práctico de Psicomotricidad*. Lima: JC.

3.2. PARA EL ESTUDIANTE

Gómez del Valle (1967). *Juegos de Educación Física* (3ra ed.). Madrid: Santillana.

Ramos Álvarez, Oscar (2003). *La Educación Física y Psicomotriz en la Edad Escolar*. Lima: MAS.

Isaac Torres Vilca

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 17

“Me divierto jugando al zigzag”

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1 Institución Educativa	: IEPA “Hno. VEG”
1.2 Nivel educativo	: Educación primaria
1.3 Grado y sección	: 5to grado, sección única
1.4 Área curricular	: Educación Física
1.5 Unidad didáctica	: 08 “Coordinación motriz”
1.6 Tema	: Coordinación dinámica general y el juego zigzag
1.7 Competencia	: Dominio corporal y expresión creativa.
1.8 Lugar y fecha	: Cajamarca 10-11-16
1.9 Duración	: 50’
1.10 Nombre del docente	: Isaac Torres Vilca

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS

2.1. Objetivo

Al final de la sesión, los alumnos del 5º grado del área de Educación Física, serán capaces de desarrollar su coordinación dinámica general a través del juego zigzag, con apoyo de sus compañeros.

2.2. Contenido

Contenidos conceptuales (conocimientos)	Contenidos procedimentales (capacidades, habilidades)	Contenidos actitudinales (actitudes, valores)
Coordinación dinámica general. Saltos y carreras en zigzag.	Desarrolla la coordinación dinámica general a partir de saltos y carreras en zigzag.	Muestra perseverancia en la resolución de tareas y situaciones motrices.

2.3. Secuencia didáctica

2.3.1 MOMEN TOS	2.3.2 METODOLOGÍA (estrategias de aprendizaje)	2.3.3 MEDIOS (recursos)	2.3.4 TIEM PO	2.3.5 INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	Acciones administrativas. Motivación: Por medio de interrogantes. ¿Podrán las niñas manejar la pelota con los pies? Saberes previos: ¿Han jugado juegos en donde tienen que correr en zigzag? Activación fisiológica (calentamiento), se inicia caminando, luego con trotes, cortos, se sigue con saltos; posteriormente saltan aros, con un pie, con dos pies y de formas variadas. Declaración del tema: Me divierto jugando al zigzag.	Registro auxiliar. Voz del docente. Aros.	10’	Se motivan, se activan fisiológicamente y toman conciencia de la actividad.

PROCESO	<p>Se organiza dos grupos equitativos, mixtos y se los forma por columnas, detrás de una línea trazada que servirá como punto de partida; en el que a la vez se coloca tres picas o palos apoyados en cono, a una altura de 50 cm. Se coloca 5 conos a una distancia de 5 metros aproximadamente entre cono y cono, en una recta delante de las columnas.</p> <p>A la voz de partida, los 2 primeros de la columna salen reptando por debajo de los tres obstáculos, luego de pasar por el tercero corren en zigzag teniendo como referencia los conos, dan la vuelta por el quinto cono y vuelven a su columna de la misma manera, dan la mano al siguiente compañero para que siga la rutina.</p> <p>Terminado el juego todos los del equipo, en la siguiente vez, después de reptar encontrarán una pelota de fútbol, al trasladarán en zigzag, con el pie, siguiendo la misma ruta anterior.</p> <p>En una tercera vez, saltarán los obstáculos con los dos pies juntos, en esta vez les espera una pelota de básquet, igual que en los casos anteriores correrán dando botes seguidos, con la mano, a la pelota, en zigzag, ida y vuelta.</p> <p>Si se quiere dar puntuación se dará en cada variante por separado, es decir, cada variedad es un juego diferente.</p>	<p>Espacios del patio</p> <p>Picas o palos. Conos Pelotas de fútbol. Pelotas de básquet.</p>	35'	Desarrolla su coordinación dinámica general, a partir de juegos en zigzag, de forma libre y portando pelotas con los pies y con las manos.
SALIDA	<p>Aplicación: Los alumnos tienen la opción de modificar o crear la tarea dentro de la rutina planteada.</p> <p>Reflexión: Se reflexiona sobre el progreso de su coordinación motriz. Indicaciones de higiene.</p>	Voz del docente.	05'	Están dispuestos para aplicar la actividad a situaciones similares y reflexionan sobre su progreso.

III. FUENTES DE INFORMACIÓN

3.1. DEL DOCENTE

Aguado, X. (1993). *Eficacia y técnica deportiva. Análisis del movimiento humano*. Barcelona: INDE.

Cuadros de Valdivia, Magdalena (2002). *Estrategias Psicomotrices para el desarrollo integral del niño*. Lima: San Marcos.

Magallanes Castilla, María G. (2003). *Manual teórico – práctico de Psicomotricidad*. Lima: JC.

3.2. PARA EL ESTUDIANTE

Gómez del Valle (1967). *Juegos de Educación Física* (3ra ed.). Madrid: Santillana.

Ramos Álvarez, Oscar (2003). *La Educación Física y Psicomotriz en la Edad Escolar*. Lima: MAS.

Isaac Torres Vilca

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 18

“Juego a mi mejor puntería”

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1 Institución Educativa	: IEPA “Hno. VEG”
1.2 Nivel educativo	: Educación primaria
1.3 Grado y sección	: 5to grado, sección única
1.4 Área curricular	: Educación Física
1.5 Unidad didáctica	: 08 “Coordinación motriz”
1.6 Tema	: Coordinación viso motriz y el juego Canicas
1.7 Competencia	: Dominio corporal y expresión creativa.
1.8 Lugar y fecha	: Cajamarca 14-11-16
1.9 Duración	: 50’
1.10 Nombre del docente	: Isaac Torres Vilca

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS

2.1. Objetivo

Al final de la sesión, los alumnos del 5º grado del área de Educación Física, serán capaces de desarrollar su coordinación viso motriz a través del juego canicas, con apoyo de sus compañeros.

2.2. Contenido

Contenidos conceptuales (conocimientos)	Contenidos procedimentales (capacidades, habilidades)	Contenidos actitudinales (actitudes, valores)
Coordinación viso motriz, estímulos sensoriales y su relación ojo-mano y ojo – pie. Juego canicas.	Desarrollan la coordinación viso motriz, produciendo respuestas a los estímulos sensoriales y su relación ojo-mano y ojo – pie con el juego canicas.	Muestra perseverancia en la resolución de tareas y situaciones motrices.

2.3. Secuencia didáctica

2.3.1 MOMEN TOS	2.3.2 METODOLOGÍA (estrategias de aprendizaje)	2.3.3 MEDIOS (recursos)	2.3.4 TIEM PO	2.3.5 INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	Acciones administrativas. Motivación: Por medio de interrogantes. ¿En esta ocasión jugaremos a la puntería? Saberes previos: ¿En qué consiste el juego de las canicas? Activación fisiológica (calentamiento), con el juego de ratón y gato, una pelota correrá en círculo como ratón y otra como gato, el ratón será pasado de mano en mano, para evitar que le coja el gato que también está siendo pasada de mano en mano y en el mismo sentido, cada jugador va repitiendo el nombre del objeto que le toca. Declaración del tema: Juego a mi mejor puntería.	Registro auxiliar. Voz del docente.	10’	Se motivan, se activan fisiológicamente y toman conciencia de la actividad.

PROCESO	<p>Se organiza a los estudiantes en dos grupos equitativos y mixtos.</p> <p>Se tiene en la pared un punto de referencia para cada grupo.</p> <p>Los dos grupos tienen una pelota de futbol que servirá para que realicen lanzamientos y patadas.</p> <p>A la voz del docente se inicia el juego, los dos primeros lanzarán la pelota al punto de referencia, en un primer intento con dos manos y en un segundo intento con una mano.</p> <p>Terminado la primera ronda, se sigue pateando la pelota desde un punto dado al punto de referencia, en un primer intento con el pie que más domine, que generalmente será la derecha, y en un segundo intento con el pie contrario que generalmente será la izquierda.</p> <p>Al finalizar su parte en cada rueda, cada jugador, hará un festejo, dando un salto girando, si es posible a 360 grados.</p> <p>En el desarrollo se procurará que sea casi individualizado los aciertos y correcciones, es decir habrá una tercera ronda dedicada para los que tuvieron menos acierto, en el que los compañeros actuarán dando estrategias para un mejor lanzamiento o patada, especialmente con las niñas.</p>	Patio demarcado. Pared con puntos de referencia. Pelotas.	35'	Desarrolla su coordinación viso motriz a través de lanzamientos y patadas de pelotas, en el juego de mi mejor puntería.
SALIDA	<p>Aplicación: Los alumnos tienen la opción de modificar o crear variantes del juego.</p> <p>Reflexión: Se reflexiona sobre el progreso de su coordinación viso motriz. Indicaciones de higiene.</p>	Voz del profesor .	05'	Están dispuestos para aplicar la actividad a situaciones similares y reflexionan sobre su progreso.

III. FUENTES DE INFORMACIÓN

3.1. DEL DOCENTE

Aguado, X. (1993). *Eficacia y técnica deportiva. Análisis del movimiento humano*. Barcelona: INDE.

Cuadros de Valdivia, Magdalena (2002). *Estrategias Psicomotrices para el desarrollo integral del niño*. Lima: San Marcos.

Magallanes Castilla, María G. (2003). *Manual teórico – práctico de Psicomotricidad*. Lima: JC.

3.2. PARA EL ESTUDIANTE

Gómez del Valle (1967). *Juegos de Educación Física* (3ra ed.). Madrid: Santillana.

Ramos Álvarez, Oscar (2003). *La Educación Física y Psicomotriz en la Edad Escolar*. Lima: MAS.

Isaac Torres Vilca

2.3. EVALUACIÓN DE SALIDA.

En este numeral presento los resultados del Procesamiento, análisis e interpretación de los datos obtenidos, de la aplicación del Test 3JS a los Estudiantes de 5to. Grado de Educación Primaria de la IEPA “Hno. Victorino Elorz Goicoechea” de Cajamarca en el Año 2016; luego de haber ejecutado el “Programa de Juegos Tradicionales”.

RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA

TEST 3JS

Área: EDUCACIÓN FÍSICA

Nivel: EDUCACIÓN PRIMARIA

Ciclo: V

Grado: QUINTO

2016

Nº	TAREAS ESTUDIANTES	COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL				COORDINACIÓN VISO -MOTRIZ					PUNTAJE TOTAL	OBSERVACIONES
		1º. Saltar con los dos pies juntos por encima de las picas situadas a una altura.	2º. Realizar un salto y girar en el eje longitudinal.	5º. Desplazarse corriendo haciendo esalon.	PUNTAJE PARCIAL	3º. Lanzar dos pelotas al poste de una portería desde una distancia y sin salirse del cuadro.	4º. Golpear dos balones al poste de una portería desde una distancia y sin salirse del cuadro.	6º. Botar un balón de baloncesto ida y vuelta superando un esalon simple y cambiando el sentido rodeando un pivote.	7º. Conducir ida y vuelta un balón con el pie sin hacer esalon y cambiando el sentido rodeando un pivote.	PUNTAJE PARCIAL		
		1-4	1-4	1-4		1-4	1-4	1-4	1-4			
01	A.L.L, Jordán	4	4	3	11	4	4	3	3	14	25	5
02	CH.H, Diana	4	3	4	11	4	3	3	2	12	23	13
03	CH.S, Diego	3	3	3	9	3	3	3	3	12	21	5
04	C.S, Alfredo	4	3	3	10	4	4	3	3	14	24	6
05	G.C, Kevin	3	3	3	9	4	4	2	4	14	23	4
06	G.D, Michael	4	4	4	12	4	4	3	3	14	26	5
07	H.H, Yesica	3	3	4	10	4	3	3	2	12	22	12
08	H.P, Collins	4	2	3	9	4	4	4	3	15	24	5
09	LL.H, Cristian	3	3	3	9	3	3	3	3	12	21	5
10	Ñ.G, Kristh	4	4	3	11	4	3	3	3	13	24	4
11	P.R, Jhonatan	4	4	4	12	4	4	4	3	15	27	5
12	R.C, Aracely	4	2	4	10	3	4	4	3	14	24	11
13	S.LL, Estéfani	4	2	3	9	3	3	2	2	10	19	6
14	S.C, Franklin	4	4	3	11	4	4	3	3	14	25	7
15	T.R, Nataly	4	2	3	9	3	3	3	2	11	20	9
16	V.R, Rebeca	4	4	3	11	3	3	3	3	12	23	12
17	V.A, David	4	4	4	12	3	4	4	3	14	26	7
18	Z.M, Daniela	3	3	3	9	3	3	3	2	11	20	5
TOTALES												

LEYENDA: El puntaje se maneja según los criterios de valoración del Test 3JS

Puntaje	APRECIACIÓN VALORADA
1	Coordinación motriz en proceso
2	Coordinación motriz regular
3	Coordinación motriz buena
4	Coordinación muy buena (esperada)

Cajamarca, 17-11-16

RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA POR SEXO

TEST 3JS

Área: EDUCACIÓN FÍSICA

Nivel: EDUCACIÓN PRIMARIA

Ciclo: V

Grado: QUINTO

2016

Nº	TAREAS ESTUDIANTES	COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL				COORDINACIÓN VISO -MOTRIZ					PUNTAJE TOTAL	OBSERVACIONES Incremento
		1º. Saltar con los dos pies juntos por encima de las picas situadas a una altura.	2º. Realizar un salto y girar en el eje longitudinal.	3º. Desplazarse corriendo haciendo esalon.	PUNTAJE PARCIAL	3º. Lanzar dos pelotas al poste de una portería desde una distancia y sin salirse del cuadro.	4º. Golpear dos balones al poste de una portería desde una distancia y sin salirse del cuadro.	6º. Botar un balón de baloncesto ida y vuelta superando un esalon simple y cambiando el sentido rodeando un pivote.	7º. Conducir ida y vuelta un balón con el pie sin hacer esalon y cambiando el sentido rodeando un pivote.	PUNTAJE PARCIAL		
		1-4	1-4	1-4		1-4	1-4	1-4	1-4			
NIÑAS												
02	CH.H, Diana	4	3	4	11	4	3	3	2	12	23	13
07	H.H, Yesica	3	3	4	10	4	3	3	2	12	22	12
12	R.C, Aracely	4	2	4	10	3	4	4	3	14	24	11
13	S.LL, Estéfani	4	2	3	9	3	3	2	2	10	19	6
15	T.R, Nataly	4	2	3	9	3	3	3	2	11	20	9
16	V.R, Rebeca	4	4	3	11	3	3	3	3	12	23	12
18	Z.M, Daniela	3	3	3	9	3	3	3	2	11	20	5
NIÑOS											22	Promedio niñas
01	A.LL, Jordán	4	4	3	11	4	4	3	3	14	25	5
03	CH.S, Diego	3	3	3	9	3	3	3	3	12	21	5
04	C.S, Alfredo	4	3	3	10	4	4	3	3	14	24	6
05	G.C, Kevin	3	3	3	9	4	4	2	4	14	23	4
06	G.D, Michael	4	4	4	12	4	4	3	3	14	26	5
08	H.P, Collins	4	2	3	9	4	4	4	3	15	24	5
09	LL.H, Cristian	3	3	3	9	3	3	3	3	12	21	5
10	Ñ.G, Krith	4	4	3	11	4	3	3	3	13	24	4
11	P.R, Jhonatan	4	4	4	12	4	4	4	3	15	27	5
14	S.C, Franklin	4	4	3	11	4	4	3	3	14	25	7
17	V.A, David	4	4	4	12	3	4	4	3	14	26	7
TOTALES											23	Promedio niños

LEYENDA: El puntaje se maneja según los criterios de valoración del Test 3JS

Puntaje	APRECIACIÓN VALORADA
1	Coordinación motriz en proceso
2	Coordinación motriz regular
3	Coordinación motriz buena
4	Coordinación muy buena (esperada)

Cajamarca, 17-11-16

Tabla N° 08. Puntajes obtenidos en la observación de SALIDA luego de la aplicación del Test 3JS a los estudiantes del grupo de intervención.

INTERVALOS	x_i	f_i	$f\%$	Fi	$F\%$	$f_i \cdot x_i$	$x_i - \bar{x}$	$(x_i - \bar{x})^2$	$(x_i - \bar{x})^2 f_i$
[19 – 21 >	20	3	16.67%	3	16.67%	60.00	-3.67	13.44	40.33333
[21 – 23 >	22	3	16.67%	6	33.33%	66.00	-1.67	2.78	8.333333
[23 – 25 >	24	7	38.89%	13	72%	168.00	0.33	0.11	0.777778
[25 – 27 >	26	4	22.22%	17	94.00%	104.00	2.33	5.44	21.77778
[27 – 29 >	28	1	5.56%	18	100%	28	4.33	18.78	18.77778
TOTAL		n = 18				$\sum_{i=1}^n 426$			$\sum_{i=1}^n 90$

FUENTE: Resultados del cuadro de la observación de salida.

2.3.1. Cálculos estadísticos

a. Cálculo de la media aritmética:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n f_i \cdot x_i}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{426}{18}$$

$$\bar{x} = 23,66$$

b. Cálculo de la desviación estándar:

$$S = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2 f_i}{n}}$$

$$S = \sqrt{\frac{90}{18}}$$

$$S = 2,30$$

c. Cálculo del coeficiente de variación:

$$C.V = \frac{s}{\bar{x}} .100\%$$

$$C.V = \frac{2,30}{23,66} * 100\%$$

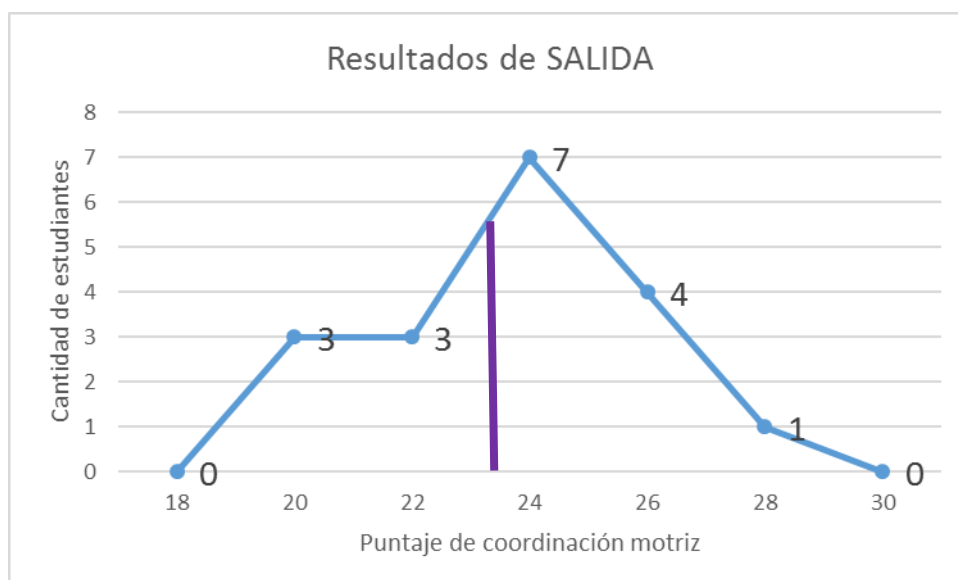
$$C.V = 10\%$$

Tabla N° 09. Resumen de cálculos estadísticos de SALIDA

Estadístico									
Observación	Media	Mediana	Moda	Valor máximo	Valor mínimo	Rango	Desviación estándar	Varianza	Coef. De Variabilidad
Test 3JS de Salida	23,66	23,5	24	27	19	8	2,30	5	10%

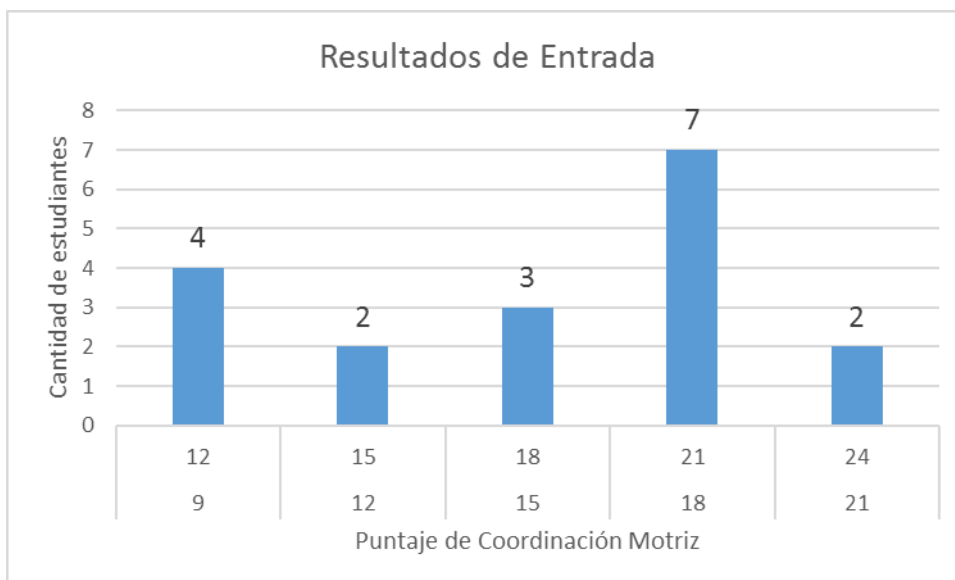
Fuente: Tabla N° 03.

Gráfico N° 03. Puntajes obtenidos en la observación de SALIDA luego de la aplicación del Test 3JS a los estudiantes del grupo de intervención.



Fuente: Tabla N° 03.

Gráfico N° 04. Puntajes obtenidos en la observación de entrada luego de la aplicación del Test 3JS a los estudiantes del grupo de intervención



Fuente: Tabla N° 01.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De los resultados contenidos en la tabla N° 08, tabla N° 09, el gráfico N°03 y gráfico N° 04; se concluye que:

- ◆ En la aplicación del Test 3JS de SALIDA del grupo de intervención del quinto grado de educación primaria, se observan que los puntajes están comprendidos entre 19 y 27, con un promedio de 23,66; este dato nos indica que los estudiantes han desarrollado un buen nivel de coordinación motriz. Esto se confirma con las gráficas que tiene una inclinación casi equitativa, es decir hacia los puntajes de la media.
- ◆ El coeficiente de variabilidad que es de 10% significa que el grupo es casi homogéneo.
- ◆ Se observa una dispersión de 2,30 puntos respecto al valor promedio, siendo una dispersión baja.

Tabla N° 10. Puntajes obtenidos en la observación de SALIDA luego de la aplicación del Test 3JS a los estudiantes del grupo de intervención; divididos y con porcentajes.

Área: EDUCACIÓN FÍSICA

Nivel: EDUCACIÓN PRIMARIA

Ciclo: V

Grado: QUINTO

2016

Nº	COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL		COORDINACIÓN VISO - MOTRIZ		COORDINACIÓN MOTRIZ TOTAL		OBSERVACIONES
	PUNTAJE DE SALIDA	% de Salida	PUNTAJE DE SALIDA	% de Salida	Puntaje TOTAL de SALIDA	% TOTAL de Salida	
01	11	92	14	88	25	89	
02	11	92	12	75	23	82	
03	9	75	12	75	21	75	
04	10	83	14	88	24	86	
05	9	75	14	88	23	82	
06	12	100	14	88	26	93	
07	10	83	12	75	22	79	
08	9	75	15	94	24	86	
09	9	75	12	75	21	75	
10	11	92	13	81	24	86	
11	12	100	15	94	27	96	
12	10	83	14	88	24	86	
13	9	75	10	63	19	68	
14	11	92	14	88	25	89	
15	9	75	11	69	20	71	
16	11	92	12	75	23	82	
17	12	100	14	88	26	93	
18	9	75	11	69	20	71	
Tot					23,66	84,5	Promedio

FUENTE: Resultados de SALIDA

LEYENDA: Los porcentajes tienen diferentes referentes según la puntuación esperada del Test 3JS.

Tipo de coordinación	Puntaje esperado	Porcentaje	Porcentaje real
Coordinación dinámica general	12	100%	43%
Coordinación viso - motriz	16	100%	57%
Coordinación motriz total	28	100%	100%

Además, se puede tener una apreciación valorada de los puntajes obtenidos:

APRECIACIÓN VALORADA	Coordinación dinámica general		Coordinación viso - motriz		Coordinación motriz total	
	Intervalo de puntaje	%	Intervalo de puntaje	%	Intervalo de puntaje	%
Coordinación motriz en proceso	1 - 3	25	1 - 4	25	1 - 7	25
Coordinación motriz regular	4 - 6	50	5 - 8	50	8 - 14	50
Coordinación motriz buena	7 - 9	75	9 - 12	75	15 - 21	75
Coordinación muy buena (esperada)	10 - 12	100	13 - 16	100	22 - 28	100

Tabla N° 11. Resumen de cálculos estadísticas de SALIDA de la Coordinación Dinámica General

<div> <div>Estadístico</div> <div>Observación</div> </div>	Media	Mediana	Moda	Valor máximo	Valor mínimo	Rango	Desviación estándar	Varianza	Coef. De Variabilidad
Test 3JS de entrada	10	10	9	12	9	3	1,2	1	11%

Fuente: Tabla N° 05.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De los resultados contenidos en la tabla N° 10 y tabla N° 11; se concluye que:

- ♦ En la aplicación del Test 3JS de entrada del grupo de intervención, en cuanto a su coordinación dinámica general, de los estudiantes del quinto grado, se observan que los puntajes están comprendidos entre 09 y 12, con un rango de 03, con un promedio de 10,00; este dato nos indica que los estudiantes están en un nivel de un puntaje promedio de 10, con una moda de 9, el mismo que señala, según el cuadro de Apreciación Valorada, que se ubica en el intervalo de (7 a 9), que le da un valor de Coordinación Motriz Muy Buena.
- ♦ Dicha ubicación de puntajes y su valoración respectiva corresponde a un 85%, media de porcentajes.
- ♦ El coeficiente de variabilidad que es de 11% significa que el grupo es más homogéneo.
- ♦ Se observa una dispersión de 1,2 puntos respecto al valor promedio, siendo una dispersión baja, corroborado con el rango de 3.

Tabla N° 12. Resumen de cálculos estadísticos de SALIDA de la Coordinación Viso Motriz

Estadístico Observación	Media	Mediana	Moda	Valor máximo	Valor mínimo	Rango	Desviación estándar	Varianza	Coef. De Variabilidad
Test 3JS de entrada	13	13,5	14	15	10	5	1,5	2	11%

Fuente: Tabla N° 05.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De los resultados contenidos en la tabla N° 10 y tabla N° 12; se concluye que:

- ♦ En la aplicación del Test 3JS de entrada del grupo de intervención, en cuanto a su coordinación viso motriz, de los estudiantes del quinto grado, se observan que los puntajes están comprendidos entre 10 y 15, con un rango de 05, con un promedio de 13; este dato nos indica que los estudiantes están en un nivel de un puntaje promedio de 13, con una moda de 14 el mismo que señala, según el cuadro de Apreciación Valorada, que se ubica en el intervalo de (9 a 12), que le da un valor de Coordinación Motriz Muy Buena.
- ♦ Dicha ubicación de puntajes y su valoración respectiva corresponde a un 81%, media de porcentajes.
- ♦ El coeficiente de variabilidad que es de 11% significa que el grupo es más homogéneo.
- ♦ Se observa una dispersión de 1,5 puntos respecto al valor promedio, siendo una dispersión ligeramente mayor que el de la coordinación dinámica general.

2.4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN COMPARATIVA:

Habiendo concluido con el análisis e interpretación de los datos obtenidos, usando como instrumento de evaluación al Test 3JS, antes y después de la aplicación del “Programa de Juegos Tradicionales” con los estudiantes del grupo de intervención, quinto grado de educación primaria del IEPA “Hno. VEG” de Cajamarca, el 2016, nos toca realizar un análisis e interpretación de los datos obtenidos en forma comparativa.

Tabla N° 13. Tabla comparativa de resultados de entrada y salida, usando como instrumento el Test 3JS.

Área: EDUCACIÓN FÍSICA

Nivel: EDUCACIÓN PRIMARIA

Ciclo: V

Grado: QUINTO

2016

Nº	COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL						COORDINACIÓN VISO -MOTRIZ						COORDINACIÓN MOTRIZ TOTAL						OBSERVACIONES
	Entrada		Salida		Incremento		Entrada		Salida		Incremento		Entrada		Salida		Incremento		
	PUNTAJE DE ENTRADA	% de Entrada	PUNTAJE DE SALIDA	% de Salida	Puntaje de incremento	% de Incremento	PUNTAJE DE ENTRADA	% de Entrada	PUNTAJE DE SALIDA	% de Salida	Puntaje de incremento	% de Incremento	Puntaje TOTAL de entrada	% TOTAL de Entrada	Puntaje TOTAL de salida	% TOTAL de Salida	Puntaje Total de incremento	% TOTAL de Incremento	
01	8	67	11	92	3	25	12	75	14	88	2	13	20	71	25	89	5	18	
02	5	42	11	92	6	50	5	31	12	75	7	44	10	36	23	82	13	46	
03	6	50	9	75	3	25	10	63	12	75	2	13	16	57	21	75	5	18	
04	7	58	10	83	3	25	11	69	14	88	3	19	18	64	24	86	6	21	
05	7	58	9	75	2	17	12	75	14	88	2	13	19	68	23	82	4	14	
06	9	75	12	100	3	25	12	75	14	88	2	13	21	75	26	93	5	18	
07	5	42	10	83	5	42	5	31	12	75	7	44	10	36	22	79	12	43	
08	8	67	9	75	1	8	11	69	15	94	4	25	19	68	24	86	5	18	
09	6	50	9	75	3	25	10	63	12	75	2	13	16	57	21	75	5	18	
10	9	75	11	92	2	17	11	69	13	81	2	13	20	71	24	86	4	14	
11	9	75	12	100	3	25	13	81	15	94	2	13	22	79	27	96	5	18	
12	5	42	10	83	5	42	8	50	14	88	6	38	13	46	24	86	11	39	
13	6	50	9	75	3	25	7	44	10	63	3	19	13	46	19	68	6	21	
14	8	67	11	92	3	25	10	63	14	88	4	25	18	64	25	89	7	25	
15	5	42	9	75	4	33	6	38	11	69	5	31	11	39	20	71	9	32	
16	6	50	11	92	5	42	5	31	12	75	7	44	11	39	23	82	12	43	
17	9	75	12	100	3	25	10	63	14	88	4	25	19	68	26	93	7	25	
18	8	67	9	75	1	8	7	44	11	69	4	25	15	54	20	71	5	18	
Tot																			

LEYENDA: Los porcentajes tienen diferentes referentes según la puntuación esperada del Test 3JS.

Tipo de coordinación	Puntaje esperado	Porcentaje	Porcentaje real
Coordinación dinámica general	12	100%	43%
Coordinación viso - motriz	16	100%	57%
Coordinación motriz total	28	100%	100%

Además, se puede tener una apreciación valorada de los puntajes obtenidos:

APRECIACIÓN VALORADA	Coordinación dinámica general		Coordinación viso - motriz		Coordinación motriz total	
	Intervalo de puntaje	%	Intervalo de puntaje	%	Intervalo de puntaje	%
Coordinación motriz en proceso	1 - 3	25	1 - 4	25	1 - 7	25
Coordinación motriz regular	4 - 6	50	5 - 8	50	8 - 14	50
Coordinación motriz buena	7 - 9	75	9 - 12	75	15 - 21	75
Coordinación muy buena (esperada)	10 - 12	100	13 - 16	100	22 - 28	100

Fuente: Resultados de la observación de entrada y salida, Tabla N° 05 y Tabla N° 10.

Tabla N° 14. Comparación de resúmenes de cálculos estadísticos de ENTRADA y SALIDA.

Estadístico Observación	Media	Mediana	Moda	Valor máximo	Valor mínimo	Rango	Desviación estándar	Varianza	Coef. De Variabilidad
ENTRADA	16,66	17	19	22	10	12	4	16	25%
SALIDA	23,66	23,5	24	27	19	8	2,30	5	10%
INCREMENTO	7,00	5,5	5	13	4	9	3	9	43%

Fuente: Tabla N° 02, tabla N° 09 y tabla N° 13.

- ♦ De las tablas N° 13 y tabla N° 14 se tiene: En la observación de entrada tenemos un promedio de 16,66 que significa que los estudiantes tenían una buena coordinación motriz, en base al cuadro de valoración, cuya apreciación está contenida en el intervalo de (15 – 21) y en la prueba de salida tenemos un promedio de 23,66 que significa que los estudiantes han mejorado significativamente, pues ahora se ubican en el intervalo de (22 - 28), cuya valoración es de Coordinación motriz muy buena.
- ♦ En la observación de entrada tenemos una desviación estándar de 4,00 y en la observación de salida tenemos una desviación estándar de 2,30; esta diferencia nos indica que los estudiantes han mejorado significativamente su nivel de coordinación motriz, puesto que ha disminuido su desviación.
- ♦ En la observación de entrada tenemos un coeficiente de variabilidad 25% que significa que tiene una tendencia hacia lo heterogéneo y en la observación de salida tenemos un coeficiente de variabilidad del 10 %, el mismo que nos indica la homogeneidad de resultados de salida, esto nos lleva a decir que ha mejorado significativamente el grupo en su dispersión.
- ♦ Otro dato que se puede deducir es que los incrementos son mayores en la coordinación motriz de las niñas que en los niños, sin embargo, los puntajes obtenidos por los niños, es siempre mayor que el de las niñas.
- ♦ Se observa mayor diferencia de los puntajes entre niños y niñas, en la coordinación viso – motriz.

2.5. DEBATE DE RESULTADOS POR OBJETIVOS

Objetivo 1:

Identificar el nivel de desarrollo de la coordinación motriz, antes de la aplicación del Programa de Juegos Tradicionales, en estudiantes del 5to. Grado de Educación Primaria de la IEPA “Hno. Victorino Elorz Goicoechea” de Cajamarca, en el año 2016.

Tabla N° 02. Resumen de cálculos estadísticos de ENTRADA

Estadístico									
Observación	Media	Mediana	Moda	Valor máximo	Valor mínimo	Rango	Desviación estándar	Varianza	Coef. De Variabilidad
ENTRADA	16,66	17	19	22	10	12	4	16	25%

Fuente: Resultados de la observación de entrada.

Se ha logrado el objetivo, pues según el cuadro de resumen se observa que los integrantes del grupo experimental, tienen un nivel de coordinación motriz buena, pero no la esperada para su edad. De esta manera se ha identificado el nivel de desarrollo de la coordinación motriz, antes de la aplicación del Programa propuesto.

Objetivo 2.

Diseñar y aplicar un Programa de Juegos Tradicionales, para mejorar el desarrollo de la coordinación motriz, en estudiantes del 5to. Grado de Educación Primaria de la IEPA “Hno. Victorino Elorz Goicoechea” de Cajamarca, en el año 2016.

Se diseñó y aplicó un Programa de Juegos Tradicionales, consistente en 18 sesiones de aprendizaje, con el propósito de mejorar el desarrollo de la coordinación motriz de los niños del experimento. Al comparar los resultados de

se puede comprobar la validez y confiabilidad del presente trabajo de investigación.

Objetivo 3.

Medir el nivel de desarrollo de la coordinación motriz, luego de aplicar el Programa de Juegos Tradicionales, en estudiantes del 5to. Grado de Educación Primaria de la IEPA “Hno. Victorino Elorz Goicochea” de Cajamarca, en el año 2016.

Tal como se muestra en el análisis e interpretación de los resultados de la observación de entrada y salida, usando como instrumento de evaluación al Test 3JS, se ha medido el nivel de desarrollo de la coordinación motriz, luego de aplicar el Programa de Juegos Tradicionales, en los estudiantes de la investigación, cuyos resultados demostraron que los niños y niñas han desarrollado significativamente su coordinación motriz.

Objetivo 4.

Comparar el nivel de desarrollo de la coordinación motriz, logrado por los estudiantes del 5to. Grado de Educación Primaria de la IEPA “Hno. Victorino Elorz Goicochea” de Cajamarca, en el año 2016; entre la prueba inicial y el final.

Tabla N° 14. Comparación de resúmenes de cálculos estadísticos de ENTRADA y SALIDA.

Estadístico Observación	Media	Mediana	Moda	Valor máximo	Valor mínimo	Rango	Desviación estándar	Varianza	Coef. De Variabilidad
ENTRADA	16,66	17	19	22	10	12	4	16	25%
SALIDA	23,66	23,5	24	27	19	8	2,30	5	10%
INCREMENTO	7,00	5,5	5	13	4	9	3	9	15%

Fuente: Tabla N° 02, tabla N° 09 y tabla N° 13.

Según la tabla N° 14, se observa la comparación entre las observaciones de entrada, antes de la aplicación del programa propuesto, y las observaciones de salida, después de la aplicación del programa de Juegos tradicionales. En el mismo cuadro se observa el tratamiento estadístico realizado a ambos, así como los incrementos que hubo en el nivel desarrollado por los estudiantes de la investigación.

En cuanto al Objetivo general:

Mejorar el desarrollo de la coordinación motriz, con la aplicación de un Programa de Juegos Tradicionales, en estudiantes del 5to. Grado de Educación Primaria de la IEPA “Hno. Victorino Elorz Goicoechea” de Cajamarca, en el año 2016.

Así mismo se observa en la tabla N° 14, como consecuencia de la contrastación de los resultados, se obtuvo un mejoramiento en el desarrollo de la coordinación motriz, con la aplicación de un Programa de Juegos Tradicionales, en estudiantes del 5to. Grado de Educación Primaria de la IEPA “Hno. Victorino Elorz Goicoechea” de Cajamarca, en el año 2016. Por lo tanto, se puede colegir que la aplicación del programa respectivo, tuvo un resultado óptimo.

CAPÍTULO III

CONCLUSIONES Y

RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

Al finalizar el presente trabajo de investigación, se puede arribar a las siguientes conclusiones, como hallazgos fundamentales:

1. Al inicio del trabajo de investigación se observó que el desarrollo de la coordinación motriz en los niños del quinto grado de Educación Primaria de la IEPA “Hno. Victorino Elorz Goicoechea” de Cajamarca, en el año 2016; fue de un nivel bueno, dado a que alcanzaron una media de 16.66 que corresponde a un 59.5% del total esperado (de una puntuación de 28 esperado según el Test 3JS), notándose una diferencia en cuanto a las niñas que alcanzaron un promedio de puntuación de 12 y los niños de 19, es decir, las niñas tenían menos coordinación motriz que los varones. Los niños en general tienen una buena capacidad de regular de forma precisa la intervención de su cuerpo en la ejecución de la acción justa y necesaria según la idea motriz prefijada.
2. El diseño y aplicación del programa de coordinación motriz, con juegos tradicionales aplicado a los niños y niñas del quinto grado de Educación Primaria de la IEPA “Hno. Victorino Elorz Goicoechea” de Cajamarca, en el año 2016; nos ha permitido desarrollar progresivamente la coordinación motriz, con una mayor capacidad de mejorar su desarrollo.
3. La aplicación del estímulo al grupo experimental, que consistía en el proceso de 18 juegos tradicionales, mejoró el desarrollo de la coordinación motriz según los resultados estadísticos; los mismos muestran que se alcanzó una media de 23,66 que corresponde a un 84.5% del total esperado (de una puntuación de 28 esperado según el Test 3JS), un detalle interesante, que se destaca como un logro, es el alcanzado por las niñas a una puntuación de 22 promedio y los niños de 23, es decir, las niñas logran una coordinación motriz igual que los varones. Los niños tienen una buena capacidad de regular de forma precisa la intervención de su cuerpo en la ejecución de la acción justa y necesaria según la idea motriz prefijada, cuyo nivel según el intervalo de puntuación del test 3JS de 22 a 28 es considerada Coordinación Motriz Muy Buena (esperada).

RECOMENDACIONES

- ♦ El presente trabajo de investigación, lleva a reflexionar sobre las ventajas de la aplicación de juegos tradicionales, para promover la coordinación motriz en la educación primaria, a través de las clases de educación física.
- ♦ Usar este material de investigación, como iniciativa para futuras investigaciones en el campo de la actividad lúdica y sobre el desarrollo de la coordinación motriz; además se constituye en un referente para la recuperación de los juegos tradicionales.
- ♦ Promover acciones de capacitación y actualización profesional, en el área de Educación física, para la innovación didáctica en las instituciones de Educación Primaria, a fin de que los colectivos docentes tengan alternativas didácticas en favor de los niños, considerando que el mal uso de la tecnología, está alejando a los niños de su normal desarrollo motriz, lo mismo que repercute en su salud física y mental.

BIBLIOGRAFÍA

- Adams, R.C.; Daniel, A.N. & Rullman, L. (1978). *Juegos, deportes y ejercicios para personas en desventaja física*. Buenos Aires: Paidós.
- Aguado, X. (1993). *Eficacia y técnica deportiva. Análisis del movimiento humano*. Barcelona: INDE.
- Caillois, Roger (1997). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. México: Fondo de cultura económica.
- Calero Pérez, Mavilo (2003). *Educación Jugando*. México: Alfaomega.
- Calero Pérez, Mavilo (2005). *Tradiciones Pasqueñas*. Lima: Edit. San Marcos.
- Calero, M. (2003). *Educación jugando*. México: Alfaomega.
- Caillois, Roger (1967). *Los Juegos y Los Hombres. La máscara y el vértigo*. Recuperado de: <https://bibliodiarq.files.wordpress.com/2014/11/caillois-r-los-juegos-y-los-hombres.pdf>
- Cardona, J. (2000). *Modelos de innovación educativa en la educación física*. Madrid: UNED.
- Castañar, M. y Camerino, O. (1991). *La Educación Física en la Educación Primaria*. Zaragoza: INDE.
- Civera Jorge, Mirian y Gómez Navarro, Ángel (2007). *Juegos Tradicionales*. Valencia, España: Edit. Excmo. Ayuntamiento de Alcublas.
- Cuadros de Valdivia, Magdalena (2002). *Estrategias Psicomotrices para el desarrollo integral del niño*. Lima: San Marcos.
- Devis, J., y Peiró, C. (2004). Materiales curriculares en Educación Física. “*Didáctica de la Educación Física: una perspectiva crítica y transversal*”. Capítulo 2. Pp. 62-94.
- Escobar, Jesús Martín (2002). *Canciones Infantiles Actuales en la región de Murcia*. Murcia: Unioversidad de Murcia, Servicio de Publicaciones 2003.
- Escobar, R. (2004). *Taller de Psicomotricidad. Guía práctica para docentes*. Ed. Ideas propias. Vigo.
- Gálvez V. César Augusto (2002). *Poder para Cambiar los Hábitos de Salud*. Lima: Universidad Peruana Unión.
- García, J. A. y Fernández, F. (2002): *Juego y Psicomotricidad*. Madrid: Ed. CEPE.
- Garvey, C. (1985). *El Juego Infantil*. Madrid: Ediciones Morata S.A.
- Gómez del Valle (1967). *Juegos de Educación Física* (3ra ed.). Madrid: Santillana.

- Gutiérrez, M. (1991): *La Educación Psicomotriz y el Juego en la Edad Escolar*. Sevilla: Ed. Wanceulen.
- Jiménez, J. Y Jiménez, I. (2002). *Psicomotricidad. Teoría y programación*. Barcelona: Ed. Escuela Española.
- Le Boulch, J. (1985). *Hacia una ciencia del movimiento humano*. Buenos Aires: Paidós.
- Le Boulch, J. (1997). *La Educación Psicomotriz en la Escuela Primaria*. Barcelona: Paidós.
- Le Bulch, Jean (2000). *Ciencia del movimiento humano*. España: Ediciones Visor.
- Legido, J.C.; Segovia, J.C. y Ballesteros, J.M. (1995). *Valoración de la Condición Física por medio de Test*. Madrid: Ediciones Pedagógicas.
- Lora Risco (1991). *La Educación Corporal*. Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Lora Risco, Josefa (1978). *Psicomotricidad hacia una Educación Integral*. Lima.
- Lora, J. (2008). *Yo soy mi cuerpo* (1ra edición). Perú: (s.e.)
- Magallanes Castilla, María G. (2003). *Manual teórico – práctico de Psicomotricidad*. Lima: JC.
- Molina y Devís (2001). *La educación Física en la reforma educativa actual: análisis crítico*. En B. Vázquez (coord.), *Bases educativas de la actividad física y el deporte*. Madrid: Síntesis.
- Muñoz Rivera, D. (2009). *La coordinación y el equilibrio en el área de Educación Física. Actividades para su desarrollo*. *EFDeportes.com, Revista Digital*. Buenos Aires, Nº 130. <http://www.efdeportes.com/efd130/la-coordinacion-y-el-equilibrio-en-el-area-de-educacion-fisica.htm>
- Organización Mundial de la Salud –OMS. (2010). *Recomendaciones mundiales sobre la actividad física para la salud*. Recuperado de: <http://goo.gl/FgyxGF>. y documentos de educación, 34, 5-33.
- Ortega y Gasset (2006). *Guía de Juegos Tradicionales Madrileños*. Madrid: Artes Gráficas Palermo, S.L.
- Pere Lavega Burgués (2008). *Juegos y Deportes Populares Tradicionales*. España: Editorial INDE.
- Perú, Ministerio de Educación (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima: Ministerio de Educación.
- Perú, Ministerio de Educación (2016). *Programa Curricular de Educación Primaria*. Lima: Ministerio de Educación.
- Piaget, J. (1977). *Seis estudios de psicología*. Barcelona: Seix Barral.
- Piaget, Jean (1961). *La educación del hombre en París*. Madrid: Editorial Paidós Básica.

- Ramos Álvarez, Oscar (2003). *La Educación Física y Psicomotriz en la Edad Escolar*. Lima: MAS.
- Rodríguez Velásquez, Eduardo Golero (1995). *Técnica y preparación*. Lambayeque: Edit. FACHSE.
- Rodríguez Velásquez, Jaime Ricardo (2013). *Libro de Oro de los Juegos*. Lima, Perú: Edit. Disco Compacto.
- Sarlé, P. (2010). *Lo importante es jugar*. Rosario: Homo Sapiens.
- Sarlé, P., Rodríguez Sáenz, I. y Rodríguez, E. (2010). *Juego reglado*. Un álbum de juegos, de la Serie: El juego en el Nivel Inicial - Propuestas de enseñanza, Cuaderno 4. Buenos Aires: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura - UNICEF.
- Sarlé, Patricia (2008). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. España: Ed. Paidós.
- Torres C. & Torres M. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula 1-91*. Recuperado de http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16668/1/juego_aprendizaje.pdf
- Torres, G. y Carrasco, L. (1998). *La Coordinación como factor principal en la enseñanza del Tenis*. Aplicación en la escuela. Granada: Edit. Calcamonía.
- Torres, J. (1988). *La Evaluación de la Condición Física*. Cádiz: Editorial La Voz.
- Trigo Aza, E. (1994). *Aplicación del Juego Tradicional en el Currículo de Educación Física, bases teóricas* (vol.1). Barcelona, España: Ed. Paidotribo.
- Trigo, E. (1995). *El Juego Tradicional en el Currículum de Educación Física*. Aula de Innovación Educativa 44. Recuperado de: <http://goo.gl/ffKzkt>.
- UNESCO (2005). *Informe preliminar sobre la convivencia y el alcance de una carta internacional de juegos y deportes tradicionales*. Recuperado de: <http://goo.gl/amHa57>.
- Vygotsky, L.S. (1992). *Obras Escogidas*. Vol. I. Madrid: Visor.
- Vygotsky, Lev (1964). *Pensamiento y Lenguaje*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Lantaro.
- Vygotsky, Lev (1965). *Teoría del Juego*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Lantaro.

ANEXOS

Anexo N° 01

TEST 3JS

DESIGN AND VALIDATION OF A TOOL TO ASSESS MOTOR COORDINATION IN PRIMARY

Cenizo Benjumea, J.M.; Ravelo Afonso, J.; Morilla Pineda, S.; Ramírez Hurtado, J.M. y Fernández-Truan, J.C. (201x) Diseño y validación de instrumento para evaluar coordinación motriz en primaria / Design and validation of a tool to assess motor coordination in primary. Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte vol. X (X) pp. xx. <http://cdeporte.rediris.es/revista/> *.

Código UNESCO / UNESCO code: 5801.06 Evaluación de alumnos / Pupil and Student Assessment
Clasificación Consejo de Europa / Council of Europe Classification: 5. Didáctica y Metodología / Pedagogy and Methodology.

Recibido 3 de abril de 2013 **Received** April 3, 2013

Aceptado 22 de septiembre de 2013 **Accepted** September 22, 2013

RESUMEN

La coordinación motriz es un proceso evolutivo complejo de adquisición progresiva. La edad óptima para la adquisición de esos procesos coordinativos es de 6 a 11 años (Educación Primaria). El objetivo del presente estudio es diseñar y validar un instrumento que permita evaluar el nivel de coordinación motriz del alumnado.

Método: Los sujetos son alumnado de Primaria en centros públicos. Muestreo por conveniencia, con una muestra total de 2512 sujetos. **Instrumento:** Test cualitativo de observación y evaluación objetiva de la ejecución de la habilidad desarrollada en 7 tareas.

Resultados: La Consistencia interna (Alfa de Cronbach 0.827), estabilidad temporal (coeficiente correlación: 0.99) y concordancia inter-observadores (coeficiente correlación: 0.95). La validez se comprobó mediante la opinión intuitiva de expertos, siendo la opinión mayoritariamente favorable.

Conclusión: El test 3JS es un instrumento fiable, válido y eficaz para medir el desarrollo de la coordinación motriz en el alumnado de 6 a 12 años.

INSTRUMENTO

Se trata de un test donde se valora el desarrollo de la coordinación motriz, dinámica general y viso-motriz, por un procedimiento cualitativo de observación y evaluación objetiva de la ejecución de la habilidad desarrollada en cada tarea.

Selección de tareas

Para elaborar y diseñar el test se creó un grupo de expertos, supervisado por cuatro de los cinco autores, compuesto por 8 maestros de educación física (2 de ellos también licenciados en Actividad Física y Deporte) con experiencia como docentes entre 10 y 20 años. Se estudió la necesidad de crear herramientas de evaluación válidas con rigor científico y de fácil aplicación, principales contenidos a abordar en esta fase del currículo y análisis crítico de los test TGMD-2 y KTK. A partir de ello, se procedió a elaborar un banco de tareas específicas que evalúen la coordinación. Posteriormente se desarrollaron cuatro fases donde se combinaba trabajo de campo y análisis crítico con en el grupo de expertos: 1ª fase: Propuesta de un test con diferentes tareas para cada uno de los tres ciclos; 2ª fase: Propuesta de un test con mismas tareas para toda la Primaria; 3ª fase: Perfeccionamiento de las tareas y su organización en el espacio; 4ª fase: Prueba piloto (496 alumnos).

En el diseño definitivo el alumnado realiza un recorrido donde lleva a cabo 7 actividades de forma consecutiva y sin descanso intermedio. En cada una de ellas desarrolla una tarea motriz diferente, mediante el desarrollo de una habilidad motriz en la que se manifiesta un tipo distinto de coordinación: en tres tareas, de tipo dinámica general y en otras cuatro, de coordinación viso-motriz. Las tareas que fueron seleccionadas son las siguientes:

1. MÉTODO

En el diseño definitivo el alumnado realiza un recorrido donde lleva a cabo 7 actividades de forma consecutiva y sin descanso intermedio. En cada una de ellas desarrolla una tarea motriz diferente, mediante el desarrollo de una habilidad motriz en la que se manifiesta un tipo distinto de coordinación: en tres tareas, de tipo dinámica general y en otras cuatro, de coordinación viso-motriz. Las tareas que fueron seleccionadas son las siguientes:

Tarea 1.- Salto Vertical (C. dinámica general): Partiendo de una posición bípeda y estática, desde detrás de la línea, saltar cayendo con los dos pies de forma simultánea el primer obstáculo (pica suspendida) sobre la línea de fondo. Igualmente, y de manera continuada, saltar un segundo y tercer obstáculo, consistentes en otras picas igualmente colocadas.

Tarea 2.- Giro en el eje longitudinal (C. dinámica general): Pisando la cruz, y concretamente la línea paralela a la línea de fondo, realizar un salto vertical y simultáneamente un giro en el eje longitudinal. El objetivo máximo es realizar un giro completo de 360°. Cuanto más se acerque a los grados máximos, la puntuación obtenida será más alta. El alumno puede girar siguiendo la dirección que estime oportuna.

Tarea 3.- Lanzamiento de precisión (C. viso-motriz): Coger una pelota de tenis, meterse dentro de un cuadrado de 1'5 x 1'5 metros y lanzar teniendo como objetivo que toque el poste de una portería de balonmano, que está situado a cinco metros. Posteriormente, salir del cuadro, coger la segunda pelota y volver a lanzar al objetivo.

Tarea 4.- Golpeo de precisión (C. viso-motriz): Realizar la misma operación que en la prueba tercera, pero golpeando con el pie un balón que debe estar parado antes de golpearlo y debe tocar el poste de la portería.

Tarea 5.- Carrera de eslalon (C. dinámica general): Desplazarse corriendo haciendo eslalon, desde que sale del cuadro de lanzamiento-golpeo hasta que llegue al punto de la siguiente tarea, mediante tres conos situados a 9 metros de la línea de fondo, el primero; a 13,5 m de la línea de fondo, el segundo; y a 18 m de la línea de fondo, el tercero.

Tarea 6.- Bote (C. viso-motriz): Se coge el balón de baloncesto, que está dentro de un aro, y se realiza el recorrido de ida y vuelta de los tres pivotes empleados para la carrera de eslalon mientras se bota el balón. Es conveniente advertir la necesidad de no mirar el balón y utilizar de forma coordinada ambas manos. El balón se deja colocado dentro del aro tras pasar el último obstáculo.

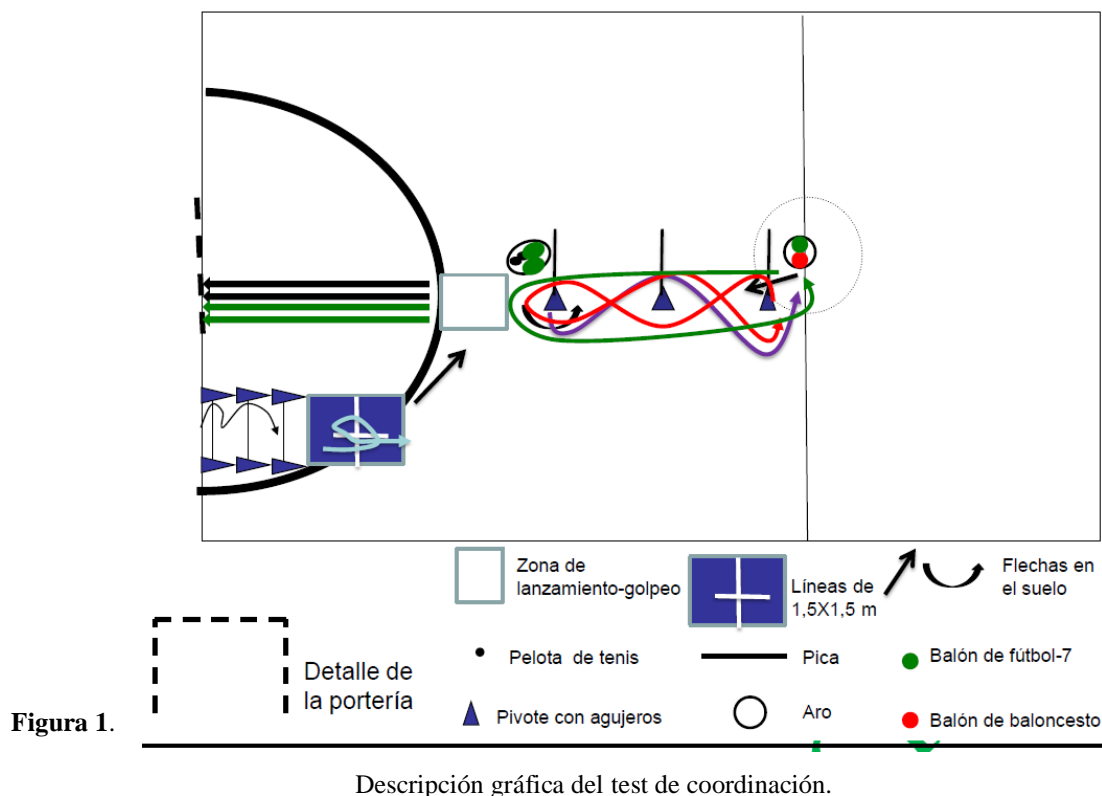
Tarea 7.- Conducción (C. viso-motriz): Se vuelve a recorrer la misma distancia de ida y vuelta de los tres pivotes, pero sin hacer eslalon, mientras se conduce un balón de fútbol-7. Llegar al último obstáculo y volver por el lado contrario de los pivotes. La prueba finaliza cuando el balón sobrepasa el último poste, debiendo a continuación colocarlo dentro del aro.

2. MONTAJE Y UBICACIÓN

La zona donde se realiza la prueba debe ser un espacio al aire libre o cubierto, con dimensiones de 10 x 20 m, en una superficie homogénea y lisa. Lo más recomendable sería usar la mitad de una pista de balonmano (Fig. 1):

1º) Medir 3,60 m. desde el poste de la portería y en dirección al punto de saque de esquina. Colocar la primera valla, compuesta cada una de un pivote de un color distinto al del pavimento, con un peso de 800 gr y una altura de 50 cm, con abertura en su parte superior para picas de cualquier diámetro y en los laterales para picas de 25 mm de diámetro, con 3 alturas, a 4 caras, 12 agujeros. Se colocará la pica que sirve de valla en el primer nivel, a una altura de 20 cm. Las picas serán redondas de un color distinto al del pavimento, con un diámetro de 25 mm y una longitud de 120 cm. A 0,5 m de esta primera valla, se colocará la segunda y a 0,5 m de esta, la tercera. Igualmente, a 0,5 m de la tercera se ubicará una colchoneta de 2 x 1 m de color diferente al del pavimento y de alta densidad, para realizar la tarea 2. Encima de la colchoneta y en su punto central, se marcará una cruz de 1 x 1 m con cinta aislante de 0,15 mm y color que resalte del de la colchoneta. A continuación, se marcará en el suelo una flecha visible, indicadora de la dirección a seguir para la tarea 3.

2º) A 6 m de la línea de fondo se marcará un cuadrado de 1'5 x 1'5 m de lado, tomando como vértice la perpendicular del centro del poste derecho de la portería de balonmano de 3 x 2 m. En el lateral derecho (mirando a la portería), y a 1 m del punto central de la línea del cuadrado, se colocará un aro de 72 cm de diámetro, 270 gr. y un color que destaque del pavimento, en cuyo interior se colocarán 2 pelotas amarillas de tenis con un diámetro no mayor a 6,35 cm ni menor de 6,67 cm y un peso entre 58,5 y 56,7 gr.



3º) Igualmente, para realizar la tarea 4 se dispondrá de dos balones de fútbol-7, de 340 a 390 gr de peso y una circunferencia de 62 a 66 cm, que se colocarán con las dos pelotas de tenis, en el interior del aro situado en el suelo.

4º) A un metro del punto central de la línea posterior del cuadrado (mirando hacia la portería), se colocará el primero de los tres postes, cada uno de los cuales estará formado por un pivote de 800 gr de peso y 50 cm de altura, con abertura en su parte superior para una pica que se colocará en su interior, que deberá ser redonda, de 25 mm de diámetro y 120 cm de longitud, así como de color diferente al del pavimento. Estos postes se situarán a una distancia de 9 m de la línea de fondo de partida el primero; a 13,5 m de la línea de fondo, el segundo; y a 18 m, el tercero.

5º) A 1,5 m del último poste, se situará en el suelo otro aro similar al anterior, en cuyo interior se colocará un balón de baloncesto de 500 a 540 gr, una circunferencia de 72 a 74 cm, y de color marrón para la realización de la tarea 6, así como un balón de fútbol-7 de 340 a 390 gr de peso, una circunferencia de 62 a 66 cm, y de color blanco para ejecutar la tarea 7.

6º) Además de los recursos materiales expuestos anteriormente, para que la prueba se pueda desarrollar con eficacia, es conveniente disponer de un ordenador para almacenar los datos obtenidos y de un metro para señalar el espacio y recorrido de la prueba.

3. PROTOCOLO DE APLICACIÓN DEL TEST

1º. Descripción al alumnado del desarrollo del conjunto de tareas de las que está compuesto el test y su orden, así como de su sistema de puntuación.

2º. Práctica previa de la prueba. El alumnado tiene que realizar una vez el recorrido antes de desarrollar la prueba definitiva. Para esta primera ejecución se podrá montar un circuito en la otra mitad de la pista de forma que se agilice la toma de contacto con las diferentes tareas.

3º. Colocación en zona de salida. Después de recuperarse aproximadamente 4 minutos tras la realización de la práctica previa, se debe colocar en la línea de salida en posición estática y bípeda y, tras una señal del profesor (“Cuando quieras”), comienza la prueba cuando estime oportuno (no se valora el tiempo de reacción).

4º El profesor o evaluador se colocará a la altura del recuadro de lanzamientos y se irá desplazando lateralmente al circuito.

5º. Desarrollo de la prueba. Durante el transcurso de la prueba se podrá recordar al ejecutante el orden de las tareas, pero en ningún caso se realizarán comentarios o correcciones sobre su ejecución. En el caso de señalar nulo, el alumnado tendrá que esperar dos minutos para volver a realizar la prueba. Se señalará nulo cuando el alumnado se confunda en la dirección o no realice alguna de las tareas en el orden establecido. El evaluador observará y puntuará de forma objetiva según los criterios de valoración de cada una de las siete tareas del recorrido. Finalizada cada tarea, se anotará la puntuación en el lugar correspondiente en la hoja de control.

4. CRITERIOS DE VALORACIÓN DEL TEST

Se trata de un test de valoración de tipo cualitativo de la motricidad, por lo que la valoración del mismo se realizará mediante la observación y evaluación objetiva de la ejecución de las tareas y habilidades desarrolladas, estableciendo para ello unos criterios de valoración (tabla 1).

TEST 3JS

APELLIDOS Y NOMBRES (Alumno):

IEA: "Hno. Victorino Elorz Goicoechea" Cajamarca

NIVEL: Educación Primaria GRADO: 5to grado

Fecha de aplicación:

TAREA	Valores	CRITERIOS DE VALORACIÓN	Puntaje
1°. Saltar con los dos pies juntos por encima de las picas situadas a una altura.	1	No se impulsa con las dos piernas simultáneamente. No realiza flexión de tronco.	
	2	Flexiona el tronco y se impulsa con ambas piernas. No cae con los dos pies simultáneamente.	
	3	Se impulsa y cae con las dos piernas, pero no coordina la extensión simultánea de brazos y piernas.	
	4	Se impulsa y cae con los dos pies simultáneamente coordinando brazos y piernas.	
2°. Realizar un salto y girar en el eje longitudinal.	1	Realiza un giro entre 1 y 90°.	
	2	Realiza un giro entre 91 y 180°.	
	3	Realiza un giro entre 181 y 270°.	
	4	Realiza un giro entre 271 y 360°.	
3°. Lanzar dos pelotas al poste de una portería desde una distancia y sin salirse del cuadro.	1	El tronco no realiza rotación lateral y el brazo lanzador no se lleva hacia atrás.	
	2	Realiza poco movimiento de codo y existe rotación externa de la articulación del hombro (ligero armado del brazo).	
	3	Hay armado del brazo y el objeto se lleva hasta detrás de la cabeza.	
	4	Coordina un movimiento fluido desde las piernas y el tronco hasta la muñeca del brazo contrario a la pierna retrasada.	
4°. Golpear dos balones al poste de una portería desde una distancia y sin salirse del cuadro.	1	No coloca la pierna de apoyo al lado del balón. No hay una flexión y extensión de la rodilla de la pierna que golpea.	
	2	No coloca la pierna de apoyo al lado del balón y golpea con un movimiento de pierna y pie.	
	3	Se equilibra sobre la pierna de apoyo colocándola al lado del balón. Balancea la pierna golpeando con una secuencia de movimiento de cadera, pierna y pie.	
	4	Se equilibra sobre la pierna de apoyo y balancea la pierna de golpeo, siguiendo una secuencia de movimiento desde el tronco hacia la cadera, muslo y pie.	
5°. Desplazarse corriendo haciendo eslalon.	1	Las piernas se encuentran rígidas y el paso es desigual. Fase aérea muy reducida.	
	2	Se distinguen las fases de amortiguación e impulsión pero con un movimiento limitado del braceo (no existe flexión del codo).	
	3	Existe braceo y flexión en el codo. Los movimientos de brazos no facilitan la fluidez de los apoyos (la frecuencia del braceo no es la misma que la de los apoyos).	
	4	Coordina en la carrera brazos y piernas y se adapta al recorrido establecido cambiando la dirección correctamente.	
6°. Botar un balón de baloncesto ida y vuelta superando un eslalon simple y cambiando el sentido rodeando un pivote.	1	Necesita agarre del balón para darle continuidad al bote.	
	2	No hay homogeneidad en la altura del bote o se golpea el balón (no se acompaña el contacto con el balón).	
	3	Se utiliza la flexión y extensión de codo y muñeca para ejecutar el bote. Utiliza una sola mano/brazo.	
	4	Coordina correctamente el bote utilizando la mano/brazo más adecuada para el desplazamiento en el eslalon. Utiliza adecuadamente ambas manos/brazos.	
7°. Conducir ida y vuelta un balón con el pie superando un eslalon simple y cambiando el sentido rodeando un pivote.	1	Necesita agarrar el balón con la mano para darle continuidad a la conducción	
	2	No hay homogeneidad en la potencia del golpeo. Se observan diferencias en la distancia que recorre el balón tras cada golpeo.	
	3	Utiliza una sola pierna para dominar constantemente el balón, utilizando la superficie de contacto más oportuna y adecuando la potencia de los golpes.	
	4	Domina constantemente el balón, utilizando la pierna más apropiada y la superficie más oportuna. Adecua la potencia de los golpes y mantiene la vista sobre el recorrido (no sobre el balón).	
PUNTAJE TOTAL			

Anexo N° 02

Las imágenes que se presentan a continuación son las diferentes situaciones y acciones didácticas de coordinación motriz, desarrolladas por los estudiantes en 18 sesiones de aprendizaje.









