



VICERRECTORADO ACADÉMICO

ESCUELA DE POSGRADO

TESIS

APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN MOTRIZ, EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE SECUNDARIA DEL COLEGIO DE ALTO RENDIMIENTO, CHALHUANCA- APURÍMAC, 2019

PRESENTADO POR:

CONTRERAS PALOMINO, ALEJANDRO

PARA OPTAR AL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN DOCENCIA UNIVERSITARIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

ABANCAY – PERÚ

2020



VICERRECTORADO ACADÉMICO

ESCUELA DE POSGRADO

TESIS

APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN MOTRIZ, EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE SECUNDARIA DEL COLEGIO DE ALTO RENDIMIENTO, CHALHUANCA- APURÍMAC, 2019

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

**DESARROLLO DE UNA EDUCACIÓN DE CALIDAD
CONECTADA AL EMPLEO Y EL SERVICIO A LA SOCIEDAD**

ASESOR

MG. MIGUEL ANGEL VALDIVIA PINTO

DEDICATORIA

Esta tesis se la dedico a toda mi familia que se encuentran lejos.

En especial a mi tía Sabina, porque me ha enseñado a superar los obstáculos que se presentan en el caminar de la vida.

Para mi esposa y mi hijo, Alberto, Maraciall y Juliet que son la razón de mi vida, por la cual son mis fuerzas para superarme.

AGRADECIMIENTO

Después de terminar con esta investigación, agradezco a los estudiantes del colegio de alto rendimiento de Apurímac, por la participación en la investigación, por su interés, atención y su paciencia que ha sido fundamental para la realización de la investigación.

Al Colegio de Alto Rendimiento de Apurímac y la Dirección, por darme las facilidades de aplicar el programa que asido un aporte muy importante para los estudiantes.

A los asesores de la tesis por darnos las pautas necesarias para la realización de la investigación, que han sido de aporte muy importantes en la tesis.

RECONOCIMIENTO

Quiero hacer un reconocimiento a la Universidad Alas Peruanas de brindarme la oportunidad por demostrar un trabajo de investigación que contribuir a la educación peruana.

Me quedo con una frase “Antes de Rendirte Intenta”

	Pág.
ÍNDICE	
CARÁTULA	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
RECONOCIMIENTO	v
ÍNDICE	vi
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE FIGURAS	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN	13
CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
1.1 DESCRIPCION DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA	15
1.2 DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	
1.2.1 DELIMITACIÓN ESPACIAL	18
1.2.2 DELIMITACIÓN SOCIAL	18
1.2.3 DELIMITACIÓN TEMPORAL	18
1.2.4 DELIMITACIÓN CONCEPTUAL	18
1.3 PROBLEMAS DE INVESTIGACIÓN	
1.3.1 PROBLEMA GENERAL	19
1.3.2 PROBLEMAS ESPECÍFICOS	19
1.4 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	
1.4.1 OBJETIVO GENERAL	19
1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	20
1.5 JUSTIFICACION E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN	
1.5.1 JUSTIFICACIÓN	20
1.5.2 IMPORTANCIA	23

1.6 FACTIBILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN	23
1.7 LIMITACIONES DEL ESTUDIO	24
 CAPITULO II: MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	
2.1 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA	25
2.2 BASES TEÓRICAS O CIENTÍFICAS	39
2.3 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS	53
 CAPITULO III: HIPÓTESIS Y VARIABLES	
3.1 HIPÓTESIS GENERAL	54
3.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	54
3.3 DEFINICIÓN CONCEPTUAL Y OPERACIONAL DE LAS VARIABLES ...	55
3.4 CUADRO DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	56
 CAPITULO IV: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	
4.1 TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN	
4.1.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN	57
4.1.2 NIVEL DE INVESTIGACIÓN	57
4.2 MÉTODOS Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	
4.2.1 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN	58
4.2.2 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	58
4.3 POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN	
4.3.1 POBLACIÓN	59
4.3.2 MUESTRA	60
4.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	
4.4.1 TÉCNICAS	60
4.4.2 INSTRUMENTOS	61
4.4.3 VALIDEZ Y CONFIABILIDAD	62
4.4.4 PROCESAMIENTO DE ANÁLISIS DE DATOS	63

4.4.5 ÉTICA EN LA INVESTIGACIÓN	63
---------------------------------------	----

CAPITULO V: RESULTADOS

ANÁLISIS DESCRIPTIVO	65
ANÁLISIS INFERENCIAL	69

CAPITULO VI: DISCUSIÓN DE RESULTADOS

79

CONCLUSIONES	82
RECOMENDACIONES	83
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	84

ANEXOS

1.- MATRIZ DE CONSISTENCIA	88
2.- PROGAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN MOTRIZ	90
3.- CRONOGRAMA DEL PROGRAMA	92
4.- SESIONES DE APRENDIZAJE	93
5.- FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LA CAPACIDAD DE COORDINACIÓN MOTRIZ DE LOS ESTUDIANTES, DEL TERCER GRADO DE SECUNDARIA	109
6.- VALIDACIÓN DE EXPERTOS	110
7.- BASE DE DATOS	115
8.- EVIDENCIAS	117
9.- DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DE TESIS	121

ÍNDICE DE TABLAS

PÁG.

Tabla 1. Operacionalización de las variables	56
Tabla 2. Población de estudio	59
Tabla 3. Validez de juicio de Expertos	62
Tabla 4. Pretest	65
Tabla 5. Postest	68
Tabla: 6. Estadística de muestra única/ prueba de muestras emparejadas	69
Tabla: 7. Prueba T	70
Tabla: 8. Hipótesis Especifica 1	72
Tabla: 9. Hipótesis Especifica 2	74
Tabla: 10. Hipótesis Especifica 3	76

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Pretest	66
Figura 2. Resultados de la ficha para evaluar la capacidad de coordinación motriz ...	67
Figura 3. Postest	68
Figura 4. Caja de Bigotes	71
Figura 5. Pretest y Postest: Coordinación óculo podal	73
Figura 6. Comparación Pretest y Postest: Coordinación óculo podal	75
Figura 7. Comparación Pretest y Postest. Coordinación Dinámica General	77

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo evaluar el efecto de la aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de la coordinación motriz, en los estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanca- Apurímac, 2019. Las teorías de sustento se vincularon con actividades lúdicas en el desarrollo de la coordinación motriz, cuyas dimensiones correspondieron a óculo manual, óculo pédica y desarrollo global, derivadas de la consulta exhaustiva de antecedentes, postulados teóricos y los fundamentos técnicos de los deportes reseñado en el currículo nacional.

La investigación se fundamentó bajo los postulados de la investigación cuantitativa y el método hipotético deductivo que procede de la explicación de los resultados, también denominados dato numérico, empleándose un diseño pre-experimental, de tipo aplicada, en virtud que se pretende mejorar una determinada realidad o escenario educativo. En relación al nivel de investigación, se reseñó como explicativo, porque se manipuló una de las variables, siendo ésta la aplicación de un programa de actividades lúdicas a fin de apreciar a través de la técnica de observación sistemática, los estudiantes del tercer grado de secundaria. La población y la muestra estuvo constituido por 100 estudiantes, a los cuales se les aplicó un Pretest y Postest contentivo de una serie de actividades lúdicas previamente diseñadas en 8 sesiones de aprendizaje.

Los resultados se codificaron a través del Programa SPSS en su versión número 24, que permite una comodidad en el proceso a fin de realizar una adecuada interpretación de los resultados emanados por la estadística. Del mismo modo, el procesamiento de análisis de datos ha sido producto de la aplicación de PreTest y Postest, utilizándose la Z Calculada que significa mayor de 30 personas, a las cuales se les aplicó el programa de actividades lúdicas, asimismo, se empleó la Caja de Bigotes para poder apreciar las medias e inferir el efecto que suscitó el programa. Finalmente, se concluye que la aplicación del programa obtuvo diferencias en las medias, siendo el Pos test con una Media= 16,20 lo cual nos permite afirmar que si existe un efecto positivo.

Palabras Claves: Educación Secundaria- Educación Física- Programa –Actividades Lúdicas- Sesiones de Aprendizaje- Desarrollo de la Coordinación Motriz- Óculo Manual- Óculo pédica- Desarrollo Global

ABSTRACT

The objective of this study was to evaluate the effect of the application of a playful activities program in the development of motor coordination, in the students of the third grade of secondary school of the High Performance College of Challhuanca- Apurímac, 2019. Theories of livelihood They were linked to recreational activities in the development of motor coordination, whose dimensions corresponded to manual oculus, pedic oculus and global development, derived from the exhaustive consultation of antecedents, theoretical postulates and the technical foundations of sports outlined in the national curriculum.

The investigation was based on the postulates of the quantitative investigation and the hypothetical deductive method that comes from the explanation of the results, also called numerical data, using a pre-experimental design, of applied type, by virtue of the intention of improving a certain reality. or educational setting. In relation to the level of research, it was reported as explanatory, because one of the variables was manipulated, this being the application of a program of recreational activities in order to appreciate, through the technique of systematic observation, the students of the third grade of secondary school . The population and the sample consisted of 100 students, to whom a Pretest and Posttest containing a series of recreational activities previously designed in 8 learning sessions were applied.

The results were coded through the SPSS Program in its version number 24, which allows a convenience in the process in order to make an adequate interpretation of the results emanating from the statistics. In the same way, the data analysis processing has been the product of the application of PreTest and Posttest, using the Calculated Z that means greater than 30 people, to whom the program of recreational activities was applied, likewise, the Caja was used of Whiskers to be able to appreciate the averages and infer the effect that the program caused. Finally, it is concluded that the application of the program obtained differences in the means, being the Pos test with a Mean = 16.20 which allows us to affirm that there is a positive effect.

Key Words: Secondary Education- Physical Education- Program -Ludic Activities- Learning Sessions- Development of Motor Coordination- Manual Eye- Pedic Eye- Global Development

INTRODUCCIÓN

La educación es concebida como acción integrada en el proceso de desarrollo de un país, está comprometida a intervenir en el destino nacional, regional y local, expresada en un esfuerzo armónico, planificado y coherente, dirigido a proporcionar oportunidades para alcanzar objetivos educacionales. Para dar cumplimiento a estos objetivos, se requiere docentes actualizados y en continua búsqueda de propuestas de enseñanza que propicien el desarrollo de competencias, cuyo propósito favorezca las habilidades, destrezas y capacidades en los estudiantes para desenvolverse en la sociedad.

La presente investigación titulada “Aplicación de un Programa de Actividades Lúdicas en el desarrollo de la coordinación motriz, en los estudiantes del tercer grado de secundaria en el Colegio de alto Rendimiento de Chalhuanca, departamento de Apurímac, resultó del interés e inquietud docente en realizar un estudio que respondiera a las expectativas surgidas del entorno escolar, puesto que los estudiantes presentaban dificultades motrices durante las prácticas correspondientes a los fundamentos técnicos de algunas disciplinas deportivas o en algunos casos, todas las disciplinas deportivas. En este sentido, surgió la necesidad y la motivación de realizar una investigación dirigida a subsanar la problemática descrita y por ende desarrollar en los estudiantes las capacidades motrices requeridas a fin de apropiarse y ejecutar asertivamente los fundamentos técnicos de los deportes reseñado en el currículo nacional y por ende desenvolverse en cualquier disciplina deportiva sin dificultades motrices.

A la luz de estas consideraciones, la conciencia de esta realidad orientó la investigación, recopilando información en las diversas fuentes teóricas(libros-digitales), investigaciones previas o bien antecedentes relacionados a la temática. Además, se indagó en los repositorios de las universidades del país, evidenciándose la falta de programas de actividades lúdicas que favorezca desarrollar la coordinación motriz; así pues, este proceso finalizó con la elaboración del marco teórico donde se asume una posición paradigmática teórica de la realidad a ser estudiada, asimismo del análisis de los autores abordados.

En líneas generales, el presente estudio se estructuró en cinco (5) capítulos, los cuales se establecieron de la siguiente manera:

El capítulo I, consintió dilucidar la realidad problemática a través de su planteamiento, permitiendo la formulación del problema general y sus específicos. Además, se expone la delimitación, los objetivos que dirigen o encaminan la investigación, asimismo, la justificación e importancia. También, se presenta la factibilidad y limitaciones del estudio.

El capítulo II, correspondió la revisión documental de trabajos previos o antecedentes de investigación refrendados a nivel internacional y nacional, asimismo, se expone las teorías relacionadas al estudio que sustenta el fenómeno abordado. Conjuntamente, constituye el fruto de una concienzuda búsqueda y recolección de información teórica de los temas relacionados a la investigación, ubicado tanto en libros como en consultas digitales académicas, reconocidas por la comunidad científica.

El capítulo III, reseñó las hipótesis y variables de la investigación. De igual manera, la definición conceptual y operacional de las variables, conformado en la tabla de operacionalización de variables y dimensiones que persigue el estudio. Por otra parte, el capítulo IV, reconocido como contexto Metodológico, apartado en el que se detalla la metodología que afianzó el estudio. En ésta sección se describe el tipo y nivel de investigación, seguido por el método y diseño del estudio. Conjuntamente, se identificó la población y muestra. También, se observó las técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad. En resumidas cuentas, la metodología describió con detalle el camino que dirigió el desarrollo del estudio.

En el Capítulo V, se presentan los resultados de la investigación, esgrimidos en los resultados descriptivos e inferenciales, a través del SPSS, versión 24. Se aplicó un PreTest y Postest, utilizándose la Z Calculada, asimismo se empleó la Caja de Bigotes para poder apreciar las medias e inferir el efecto que suscitó el programa de actividades lúdicas.

En el Capítulo VI, se refiere a la discusión generada a partir del análisis de los resultados obtenidos. Por último, se puntualizan las conclusiones y las recomendaciones de la investigación, asimismo, las fuentes de información o referencias bibliográficas consultadas y los anexos correspondientes a la matriz de consistencia, el programa implementado, el cronograma ejecutado, las 8 sesiones de aprendizaje, la ficha de evaluación, validación de expertos, prueba piloto, base datos, evidencias y declaratoria de autenticidad de tesis.

CAPITULO I:

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 DESCRIPCION DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

En las últimas décadas los cambios en el sistema educativo están claramente articulados con la evolución social y científica que ha experimentado la humanidad, razón por la cual el compromiso y responsabilidad de las instituciones educativas en propiciar y buscar alternativas que permitan lograr un óptimo aprendizaje a través de la innovación en las diferentes disciplinas académicas, con la finalidad de desarrollar los cambios demandados por la humanidad, los cuales pueden ser aprovechados gradualmente, con criterios bien definidos por la sociedad.

Ante los retos que la sociedad actual demanda, la educación juega un papel fundamental para la formación y adquisición de conocimientos, pues de ello depende la transformación que promueven las personas que confluyen en el desarrollo de aprendizaje en todo lo relacionado al equilibrio del sistema educativo a nivel mundial. En este contexto, la Universidad cumple un rol preponderante en la dinámica internacional y nacional al establecer métodos renovados de educación con los respectivos procedimientos para su aplicación, constituyéndose en un

valor trascendental para el impulso de las transformaciones que el desarrollo de los países exige. En este sentido, Posada (2014), señala:

El estatuto epistemológico que se pretende asumir cuando se abraza a la lúdica es el de un bien-estar, un apostar, un jugar por la búsqueda de creatividad y gratuidad en la indagación científica, un enfoque para la educación del siglo XXI que coopere con el encuentro individual y la articulación colectiva en pro de lo vital y que fortalezca el quehacer académico en un conocimiento dinámico, práctico, evolutivo, en otras palabras, en una epistemología vital. (P. 19).

Con base en la situación descrita, los numerosos informes que en la actualidad se manejan dentro del orden mundial o internacional, acerca de la competencia motriz en estudiantes de diferentes ámbitos de formación, son preocupantes porque existe un interés por elevar sus aptitudes cognitivas, sin embargo, poco por su competencia motriz. En este sentido, para los profesionales de la educación física que desarrollan su tarea en el ámbito educativo, la visión de esta problemática es evidenciada a grandes rasgos, constatan que los niveles de competencia motriz han disminuido notablemente. Este fenómeno ocurre por dirigir como única preocupación, educar al estudiante desde el punto de vista intelectual, lo que ha conllevado resultados de adolescentes pasivos, con niveles de práctica de actividad física bajos y con un deseo disminuido de realizar la práctica de actividades físicas, obviando la competencia motriz como uno de los objetivos de la educación

En atención a lo antes señalado, es imperante que los profesionales de la educación física promuevan el desarrollo de la competencia motriz en los estudiantes de secundaria, creando y vigorizando escenarios de aprendizaje que favorezca el dominio e interés por la práctica de la actividad física, suscitando la motivación intrínseca derivada de un fortalecimiento de las percepciones de competencia motriz, aumentando el tiempo real de la práctica suficiente y por ende los estudiantes tendrán la oportunidad de ser competentes y capaces de participar en actividades físicas y deportivas.

Los problemas evolutivos de la motricidad en la adolescencia son diversos, desde el área de locomoción que denota descoordinación y poca fluidez, asimismo, presentan apuros al realizar circuitos de ejercicios, dudas al pasar objetos, y en general, muestran pocas habilidades motrices, consideradas aquellas actividades que implican el uso del cuerpo de forma global. Así pues, éste deterioro en el desarrollo de la coordinación, deriva en unas

limitadas habilidades motrices gruesas y finas, interfiriendo con los logros en diferentes contextos académicos, familiar, profesional y social.

En resumidas cuentas, el área de educación física debe tener su estructura y acción pedagógica a partir de necesidades educativas en los tres niveles educativos, dada la dimensión corporal requerido por todo ser humano, necesidad de conservar las potencialidades biológicas y psíquicas, interactuar exitosamente con su entorno, asimismo, social, cultural y profesional de comunicarse y expresarse a través de su motricidad, pues el movimiento cumple una función de habilidad motriz, expresión, comunicación y de compensación debido al sedentarismo actual.

En nuestro país, dentro del Proyecto Educativo Regional, los Lineamientos de Política para el eje del estudiante, mencionan el desarrollo de conocimientos y la práctica de valores y por ende no otorga relevancia e importancia a la competencia motriz, siendo una temática que contribuye a la formación del estudiante para interactuar exitosamente dentro de la sociedad donde se desenvuelve. En consecuencia, este proceso implica responder adecuadamente al desarrollo de la competencia motriz en los estudiantes de la región, proponiendo estructuras educativas para lograr desarrollar estos tipos de competencias con profesionales de la especialidad de educación física en los tres niveles educativos.

Resulta claro, los estudiantes del nivel secundario necesitan herramientas nuevas que les permita desenvolverse efectivamente en escenarios prácticos del desarrollo de la coordinación motriz a través de actividades lúdicas y, por tanto, se pueda visualizar el compartir de experiencias significativas, avances, logros, debatir dificultades y buscar soluciones que agilicen y faciliten el adecuado manejo de las actividades programadas. Estas herramientas facilitan el paso de un trabajo individual y colectivo, fructífero, dinámico y enriquecedor, asimismo al trabajo colaborativo, modelo que se ajusta más a la nueva realidad social.

A razón de lo antes expuesto, la presente investigación tuvo como finalidad evaluar el efecto de la aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de la coordinación motriz, en los estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanca, Apurímac, cuyo Proyecto Educativo Institucional considera la educación física

como el área no muy relevante a los propósitos educativos, obviando el marco de la Educación Básica Regular, donde se reseña la Educación Física como la especialidad encargada de orientar y atender de modo integral al estudiante, enfatizando capacidades motrices a ser fortalecidas, y de esta manera se promueve el desarrollo de las habilidades cognitivas y socio afectivas.

1.2 DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1 DELIMITACIÓN ESPACIAL

La investigación se desarrolló en la Región de Apurímac, Provincia de Aymaraes, específicamente en el Distrito de Chalhuanca, donde se ubica el Colegio de alto Rendimiento, con estudiantes del tercer grado de Secundaria, provenientes de diferentes Provincias de la Región y del país.

1.2.2 DELIMITACIÓN SOCIAL

La presente investigación se desarrolló con 84 estudiantes del Tercer Grado de Secundaria, Colegio de alto Rendimiento, ubicado en el Distrito de Chalhuanca, Provincia de Aymaraes. Los estudiantes proceden de diferentes Distritos de la Región y zonas aledañas del país, su condición socioeconómica se ubica en la clase media y baja. Este grupo etario oscila entre 12 años y 13 años de edad. En este sentido, se pretendió con la ejecución del programa de actividades lúdicas contribuir a enriquecer la práctica docente en función de propiciar y aumentar las habilidades motrices, el desarrollo motriz de los estudiantes, en otras palabras, las competencias motrices que favorezca el dominio e interés por la práctica de la actividad física, derivado del interés y motivación del aprendiz.

1.2.3 DELIMITACIÓN TEMPORAL

El tiempo de ejecución de la investigación abarcó los dos primeros bimestres académicos del colegio entre abril, mayo y junio, extendiéndose hasta noviembre de 2.019.

1.2.4 DELIMITACIÓN CONCEPTUAL

La investigación se fundamentó en la revisión teórica de: Atuncar, D. y Gonzales, C (2017); Bravo, S. (2014); Buitrón, J. y Parco, M. (2014); Carrasco, C. y Teccsi, M. (2017); Caminero,

F. (2009); Guevara, W. (2015); Gallardo, B. (2015); García, D. y Ahumada, L. (2018); Posligua, J., et al (2017); Posada, R. (2014); Quintana, J., et al (2018); Reyes, T. (2015); Robles, H. (2008); Velázquez, B. (2015).

1.3 PROBLEMAS DE INVESTIGACION

1.3.1 PROBLEMA PRINCIPAL

¿Cuál sería el efecto de la aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de la coordinación motriz, en los estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanca, Apurímac, 2019?

1.3.2 PROBLEMAS ESPECÍFICOS

1. ¿Cómo sería el efecto de la aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo óculo manual, en los estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanca, Apurímac, 2019?
2. ¿De qué manera la aplicación de un programa de actividades lúdicas, tendría efecto en el desarrollo óculo pédico, en los estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanca, Apurímac, 2019?
3. ¿De qué manera la aplicación de un programa de actividades lúdicas, tendría efecto en el desarrollo global, en los estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanca, Apurímac, 2019

1.4 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION

1.4.1 OBJETIVO GENERAL

Evaluar el efecto de la aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de la coordinación motriz, en los estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanca, -Apurímac, 2019

1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Verificar el efecto de la aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo óculo manual, en los estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanca, Apurímac, 2019
2. Contrastar el efecto de la aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo óculo pédica, en los estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanca, Apurímac, 2019
3. Valorizar el efecto de la aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo global, en los estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanca, Apurímac, 2019

1.5 JUSTIFICACION E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACION.

1.5.1 JUSTIFICACIÓN

La formación en las instituciones educativas requiere transitar caminos que conduzcan hacia la excelencia, y para ello, deben suministrar y enriquecer el medio profesional y emocional de los docentes, que conducen el proceso educativo, a fin de que puedan desarrollar al máximo sus potencialidades en beneficio de los estudiantes. Al respecto Quintana, C., et al (2018), señala “los educadores están constantemente intentando entender los procesos educativos y deben tomar decisiones profesionales al respecto” (p. 14). En este sentido, los entornos educativos necesariamente deben cuestionarse seriamente sobre los métodos de enseñanza empleados y si éstos cumplen con los objetivos educativos vislumbrados, los cuales enriquecen o limitan la expansión de las habilidades de los estudiantes.

Por tanto, las instituciones educativas no pueden permanecer al margen de los cambios que demanda la sociedad, si quieren cumplir una función relevante, ésta posición revela un proceso de transformación que permite no sólo apropiarse del conocimiento sino también al desarrollo pleno de las potencialidades motrices que parte del desarrollo de la coordinación motriz desde los primeros años de infancia y se robustece en la adolescencia. Así pues, urge la necesidad de considerar un análisis crítico sobre el papel que reviste la educación física en

el desarrollo de competencias motrices de los estudiantes del nivel de secundaria, para poder lograr avances significativos desde un ámbito práctico y dinámico, fundamentándose en las teorías de aprendizaje que sustentan el ejercicio de actividades lúdicas a fin de promover y fortalecer las habilidades motrices, con propósitos educativos.

En consecuencia, la presente investigación estuvo dirigida a instaurar la importancia de la coordinación motriz en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria, especialmente en el Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanca, en virtud que presentó un alto índice de dificultad motriz en los primeros grados, produciendo un deterioro en la formación deportiva que se plantea en el área de educación física, pues por naturaleza, es una de las capacidades que se debe desarrollar dentro del período comprendido entre los siete y los trece años, en la cual el desarrollo de esta capacidad en estas edades, permite no solo el desarrollo de la coordinación motriz, sino también el desarrollo de otras capacidades físicas y así lograr una mejor calidad de vida.

Por lo expuesto, la aplicación del programa de actividades lúdicas favoreció notoriamente a mejorar las competencias motrices del estudiante, evidenciado en el pretest y postest, considerando desde el inicio de este estudio que por naturaleza es una capacidad que se debe desarrollar para relacionarse, construir y consolidar una convivencia armónica y cooperativa, por ende, poder actuar con otros de manera conveniente, expresiva y comunicarse con libertad. De tal manera que, desde el punto de vista **normativo**, la presente investigación se justificó en la Constitución Política en su Artículo 13°, donde establece “la educación tiene como finalidad el desarrollo integral de la persona humana ...” Asimismo en su Artículo 14°, establece “la educación promueve el conocimiento, el aprendizaje y la práctica de la educación física y el deporte...”

A lo expuesto, la educación tiene como finalidad el desarrollo integral de la persona humana y por lo tanto el programa se dirigió a desarrollar las capacidades físicas de los estudiantes del Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanca, en virtud que mejoró notablemente la coordinación motriz en sus dimensiones: coordinación óculo manual, coordinación óculo pedal y coordinación general. En este sentido, a través de las 8 sesiones de aprendizaje implementadas, se apreció la mejora en el desarrollo de sus capacidades coordinativas, lo cual se evaluó a través de un Postest, considerando previamente la aplicación del Pretest, en

el cual se evidenció un alto índice de estudiantes con dificultades de coordinación motriz en el tercer grado del nivel secundario, debido a la falta de un docente del área de educación física en el nivel Primaria, acarreando considerables problemas en los estudiantes de los grados superiores.

Por su parte, se pretendió a través de la Aplicación del Programa de Actividades lúdicas, se desarrollara en los estudiantes sus capacidades físicas, contribuyendo en su formación integral, a través del desarrollo de su coordinación motriz en las dimensiones de la coordinación óculo manual, coordinación óculo podal y coordinación dinámica general, siendo la última necesaria para desarrollar sus capacidades coordinativas y así poder adaptarse a nuevas situaciones de movimiento y aprender nuevas técnicas de movimientos gracias a su inteligencia motriz.

Por lo tanto, la presente investigación procuró evaluar el efecto de la aplicación del programa de actividades lúdicas, en los estudiantes del tercer grado de secundaria, con la finalidad de corregir sus dificultades de coordinación motriz y poder integrarse a la formación deportiva de la educación básica regular. Entre tanto, se justificó desde el punto de vista **teórico**, porque estuvo dirigido a ampliar, vincular teorías y trascender en ellas para la aplicación del conocimiento sobre la temática que se plantea. Al respecto, Quintana, C., et al (ob.cit), “los estamentos políticos han introducido cambios en la educación, que requieren el contraste de la experimentación y la confirmación de sus hipótesis y planteamientos previos” (p.14). En otras palabras, contribuye a crecer en investigación, instar a otros investigadores a profundizar en cada elemento presentado en el presente estudio, debido a que deja abierta la oportunidad de ampliar posturas y corrientes.

Del mismo modo, respecto a la relevancia **metodológica**, la investigación empleó el método hipotético-deductivo, favoreciendo ampliar o profundizar la temática. Según Quintana, C., et al (ob.cit), “las personas y entidades interesadas han incrementado las actividades investigadoras, lo que exige a los profesionales un mejor conocimiento de la metodología, para enriquecerse con sus aportaciones” (p.14). Desde el punto de vista **pedagógico**, la investigación se fundamentó en aplicar un programa de actividades lúdicas, que facilite el desarrollo de la coordinación motriz. Quintana, C., et al (ob.cit), expresa desde el plano educativo-pedagógico en investigación “permite confirmar la importancia que para nuestros

maestros tienen aproximarlos a su conocimiento e implicarlos en algunos procesos de investigación, cuyo conocimiento y puesta en práctica enriquecerá su propio saber” (p. 14).

1.5.2 IMPORTANCIA

Tomando en consideración los aportes de las investigaciones previas, los referentes teóricos asumidos en el estudio y el programa de actividades lúdicas aplicado en los estudiantes de tercer grado del Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanka, el cual representó un aporte valioso para la gerencia de la institución educativa, quienes podrán tomar las medidas correctivas y las decisiones articuladas con los docentes de educación física que favorezcan el desarrollo de la coordinación motriz en las dimensiones de la coordinación óculo manual, coordinación óculo podal y coordinación dinámica general en los educandos. En este contexto, Posada (2014) sostiene:

Las actividades lúdicas se perciben como una alternativa vital a nivel pedagógico, la cual genera satisfacción y estímulo en su ejecución, además permite incluir temas concernientes a las relaciones socio laborales, así como la técnica de las disciplinas y lo más importante a nivel de los valores, tanto personales como los relacionados con el proceso educativo. (p. 15).

En resumidas cuentas, la investigación es importante y relevante porque brindó un aporte e información actualizada y valedera sobre el desarrollo de la coordinación motriz, ayudando a mejorar la calidad de vida de los estudiantes en las diferentes etapas de su vida. Además, las actividades lúdicas responden a valores como el bienestar y la felicidad, no solo desde lo cognitivo sino abarca la multidimensionalidad del ser humano.

1.6 FACTIBILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación fue factible por la viabilidad en la disposición de los recursos económicos y humanos (especialistas en el área de intervención) que representaron los elementos necesarios para el desarrollo, ejecución y culminación del estudio. De igual manera, fue factible por el acceso a las instalaciones del Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanka, pues el investigador labora en dicha institución como docente del área de Educación Física. Conjuntamente, fue viable por la disposición del director y personal que labora en la institución y por ende la receptividad que mostraron los estudiantes del tercer grado, como participantes en el fortalecimiento del desarrollo de la coordinación motriz.

La viabilidad de la investigación demandó contar con estudiantes del nivel secundarios del tercer grado del Colegio de alto Rendimiento, encontrándose a inicios del estudio con dificultades motrices para desenvolverse en la asignatura de Educación Física. Del mismo modo, se utilizó materiales o recursos pedagógicos de la institución como también aportes didácticos a la ejecución de la investigación, distribuidas en las 8 sesiones del programa aplicado. Finalmente, los elementos logísticos se mantuvieron a disposición, siendo éstos: fuentes de información como libros y accesos digitales académicos, recursos económicos importantes para las impresiones, fotocopias, pasajes y también los recursos tecnológicos como laptop, internet, etc. Igualmente, se logró la disposición favorable de profesionales expertos en la temática.

1.7 LIMITACIONES DEL ESTUDIO

Las limitaciones del estudio que se presentaron durante el desarrollo del proyecto de investigación, fueron las siguientes:

1. La falta de asesoramiento de un especialista en el tema de Investigación: En este aspecto durante el avance de la investigación se pudo contactar el especialista temático, siendo del área de educación física y a su vez metodólogo, convirtiéndose en el asesor y guía del estudio.
2. Falta de un docente de Educación Física en los primeros años de Secundaria.
3. El insuficiente apoyo por la Institución Educativa en el Proyecto de Investigación: Esta limitación inicial, se subsanó a través del diálogo con el director, dando a conocer las bondades y la importancia de la aplicación del programa en los estudiantes del tercer grado de la institución.
4. La falta de disponibilidad de los estudiantes en la aplicación de los instrumentos de evaluación: Se superó esta limitación por cuanto se le dio a conocer la importancia del desarrollo de sus capacidades coordinativas para practicar una actividad deportiva futura.
5. Los escasos materiales para las pruebas: Se superó esta limitación fabricando los materiales con los recursos de la zona.

CAPITULO II:

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

2.1.1. NIVEL INTERNACIONAL

Posligua, J., et al (2017), en el artículo científico titulado: Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica. El propósito principal de esta investigación es evaluar y por ende mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de Educación General Básica. Por esta razón, el objetivo general se presenta a continuación:

Objetivo General:

Evaluar la incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de Educación General Básica. (p. 02).

En cuanto a la metodología empleada en el estudio:

Para el desarrollo del trabajo, se emplearon métodos del nivel teórico y del nivel empírico para validar la investigación que se desarrolla desde el punto de vista cualitativo. Se destacan el histórico-lógico, el inductivo-deductivo, la observación, la entrevista, la encuesta, el sistémico estructural y funcional.

La investigación será básica dentro de la metodología de investigación de campo, debido a que se realizará en el lugar donde se presenta el problema estableciendo una interacción entre los objetivos del estudio y la realidad, manteniéndose en el proceso sistemático, riguroso y racional de recolección, tratamiento, análisis y presentación de datos, basado en una estrategia de recolección directa de la realidad de las informaciones necesarias para la investigación.

Claro está con lo mencionado, la investigación será directamente en el lugar donde permitirá establecer una interacción entre los objetivos y situación real de estudio, observar y recolectar lo datos directamente de la realidad, profundizar en la comprensión de hallazgos encontrados con la aplicación de los instrumentos. (p. 23-24)

Finalmente, concluyen:

Este proyecto será de beneficio tanto para los estudiantes y docentes para captar y asimilar las diferentes estrategias que posee el proceso de enseñanza-aprendizaje, y más que todo, fomentar la creatividad a través de actividades lúdicas mediante una revista electrónica interactiva, orientada al desarrollo del pensamiento creativo. La aplicación sirve como apoyo a las actividades del docente en las Unidades Educativas, evidenciándose como un cambio favorable en el sistema educativo del país, siendo una alternativa válida para ofrecer al usuario un ambiente propio en la construcción de conocimientos. El resultado final de esta investigación fue una revista electrónica interactiva con actividades lúdicas, que permitirá un fácil manejo y entendimiento, entre los cuales se puede mencionar videos informativos, animaciones y actividades para el desarrollo del aprendizaje y creativo en los estudiantes. (p. 31).

Velázquez (2015), formalizó un estudio titulado: Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños y niñas de educación inicial, realizado en Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Entre los objetivos de la investigación, establece los siguientes:

Objetivo General:

Analizar el uso de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de los centros de educación inicial: Federico Froebel, María Montessori y La Merced de la Ciudad de Esmeraldas en el periodo 2014-2015.

Objetivos Específicos:

- 1. Constatar si los docentes utilizan las actividades lúdicas como estrategias del proceso enseñanza aprendizaje para el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de educación inicial.*
- 2. Probar qué acciones metodológicas emplean los docentes para estimular la motricidad fina.*
- 3. Proponer una guía de actividades lúdicas que estimulen el desarrollo de la motricidad fina de niños y niñas de los centros de educación inicial señalados, como una propuesta de la presente investigación. (P. 15).*

A continuación, se detalla las etapas o procesos que desarrolló la autora en la presente investigación:

Para esta investigación de campo se tomó en cuenta a las docentes parvularias de los centros de educación inicial Federico Froebel, La Merced y María Montessori de la ciudad de Esmeraldas. Lo cuantitativo y cualitativo se constituye en el paradigma fundamental del presente trabajo debido a que permitió en lo cuantitativo conocer el número de docentes parvularias que tienen como base del desarrollo de la motricidad fina la utilización de las actividades lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La Técnica utilizada fue la Encuesta, Instrumento estructurado con cuestionarios fundamentados en el tema, problema y objetivos de la investigación recabó los datos de los involucrados en el problema de estudio: las docentes parvularias de los CEI seleccionados.

Es una investigación exploratoria porque permitió definir el problema para posibilitar una investigación precisa determinando el objeto de la misma, en nuestro caso el desarrollo de la motricidad fina a través de las actividades lúdicas en los centros de educación inicial Federico Froebel, La Merced y María Montessori de la ciudad de Esmeraldas. Además, esta investigación es explicativa porque permitió encontrar la explicación científica o formal de los fenómenos educativos, logrando como conclusión de estos estudios; principios y leyes básicas que van a servir como aportes para la ciencia y solución del problema planteado. (P. 37-38-39-40-41).

La autora destaca la relevancia que subyace en el desarrollo de la motricidad fina, como parte de la educación inicial tendiente a desenvolver las habilidades y destrezas que facilitarían la adquisición de conocimientos y competencias necesarias en el proceso de la enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de 3 y 4 años. En este escenario, contextualiza las conclusiones de la siguiente manera.

La falta de material didáctico y la poca creatividad del profesorado, son causales de la poca utilización de una metodología activa y lúdica, lo que ha determinado que éste, que constituye la base del desarrollo de la motricidad fina, no son aplicados adecuadamente por las docentes parvularias.

Las docentes parvularias que trabajan en los centros de Educación Inicial, CEI, no utilizan de forma adecuada las actividades lúdicas como estrategia del proceso enseñanza aprendizaje en niños y niñas de edad inicial en el desarrollo de la motricidad fina.

Se ha verificado que las acciones metodológicas que emplean las docentes parvularias de estos CEI para estimular la motricidad fina no son las adecuadas

Las docentes parvularias no cuentan con una guía de actividades lúdicas que estimulen la motricidad fina de niños y niñas de los centros de educación inicial señalados, como una propuesta de la presente investigación. (p.70)

Reyes (2015), desarrolló una tesis doctoral denominada: Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de educación primaria, realizado en la UNA Venezuela. El propósito de la investigación es presentar un Plan Estratégico para promover el empleo de actividades lúdicas como recurso didáctico necesario en el aprendizaje lector. En este sentido, los objetivos de la investigación son los siguientes:

Objetivo General:

Diseñar y aplicar un plan estratégico para promover el uso de los juegos didácticos como recurso para la enseñanza de la lectura en niños de Educación Primaria.

Objetivos Específicos:

1. Indagar acerca de los conocimientos que tienen los docentes del uso de los juegos didácticos en la enseñanza de la lectura.
2. Analizar el grado de aplicabilidad que le dan los docentes a los juegos didácticos en la enseñanza de la lectura.
3. Determinar la necesidad, pertinencia y factibilidad de un plan estratégico para la promoción del uso de los juegos didácticos en el proceso lector.
4. Determinar el nivel de construcción de la lengua escrita de los estudiantes según el género, antes de aplicar el plan.
5. Indagar sobre la opinión de los estudiantes acerca del uso de los juegos para el aprendizaje de la lectura.
6. Diseñar un plan estratégico para la promoción del uso de los juegos didácticos en el proceso lector.
7. Aplicar el plan de actividades lúdicas diseñado para la enseñanza de la lectura en los niños de Educación Primaria.
8. Evaluar el nivel de construcción de la lengua escrita de los alumnos, según el género, después de la aplicación del plan. (p. 136).

La investigación describe un amplia y detallada metodología por considerarse un enfoque mixto; sin embargo, se plasma lo más importante que da cuenta o razón de las etapas desarrolladas:

Esta investigación está comprendida en la modalidad de un Proyecto Factible, se aplica cuando el investigador realiza una propuesta con la finalidad de dar una solución viable a un problema planteado, sustentado en el diagnóstico y evaluación de la situación a resolver. También este estudio está comprendido dentro de la investigación de campo, puesto que se recolectan los datos directamente del lugar donde acontecen los hechos.

Dadas las características de esta investigación, las técnicas de recolección de datos seleccionadas son la observación participante y la entrevista. Los docentes seleccionados para la realización de la entrevista tienen en común una serie de características que la diferencia del conjunto de docentes que pertenecen al centro educativo. Se identificó a aquellos que habían participado en actividades similares a lo largo de los años y que habían mostrado cierta implicación e interés en el desarrollo de las mismas. Para el procesamiento de datos se empleó la técnica del análisis de contenido, de acuerdo a lo planteado en cada uno de los objetivos de la investigación. (P. 138-139-140-141).

En atención a las conclusiones de la investigación, ésta estuvo compuesta por 15 apartados, de los cuales para efectos del presente estudio suscribo tres:

Los docentes en su mayoría manifestaron poseer conocimientos acerca de los juegos didácticos en la enseñanza de la lectura. Sin embargo, durante la praxis pedagógica emplearon actividades rutinarias y metódicas.

Las estrategias y recursos implementados por el docente durante la praxis diaria son escasos en un elevado porcentaje, limitados al uso de la pizarra, el cuaderno, la copia del pizarrón y el dictado de conceptos, lo que denota baja producción y creatividad, haciendo del proceso de enseñanza-aprendizaje algo rutinario y carente de experiencias significativas, dejando de lado la búsqueda del conocimiento y reflexión sobre la práctica.

Se apreció en los docentes una resistencia al cambio en la forma de desarrollar la clase, empleando estrategias metodológicas tradicionales, haciendo que el Modelo Curricular Bolivariano no se implemente a cabalidad en las cuatro secciones de 4º Grado observadas. (p. 224-225).

Bravo (2014), efectuó una investigación titulada: Programa de intervención motriz para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de niños(as) de educación inicial con discapacidad visual, de la escuela municipal de ciegos “cuatro de enero” de la ciudad de Guayaquil y estudio de factibilidad de la implementación de una sala lúdica, realizado en Ecuador. Entre tanto, formula como objetivos de investigación:

Objetivos Generales:

1. *Diagnosticar las actividades que realiza la Escuela de Ciegos “Cuatro de Enero” de Guayaquil, para desarrollar la motricidad gruesa de los niños(as) de 3 a 5 años de educación inicial.*
2. *Realizar un estudio de factibilidad de programa de intervención motriz basado en actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños(as) de 3 a 5 años de educación inicial de la Escuela Municipal de Ciegos “Cuatro de Enero” de Guayaquil.*

Objetivos Específicos:

1. *Evaluar el desarrollo psicomotor grueso de los niños(as) de 3 a 5 años de educación inicial*
2. *Identificar los principales problemas que presentan los niños(as) de 3 a 5 años de educación inicial en el desarrollo motor grueso*
3. *Realizar el análisis técnico y económico del programa de intervención motriz basado en actividades lúdicas*
4. *Desarrollar las actividades lúdicas del programa de intervención motriz para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños (as). (p. 05-06).*

A continuación, se plantea las hipótesis de la investigación:

Hipótesis General:

El programa de intervención motriz basado en actividades lúdicas, desarrollado en un espacio especialmente ideado para ello (Sala Lúdica), permite desarrollar la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 a 5 años de educación inicial de la Escuela Municipal de Ciegos “Cuatro de Enero”. (p. 07).

Por su parte, la metodología empleada fue la siguiente:

El presente trabajo está enmarcado en un proyecto factible porque pretende diagnosticar una realidad, conocer sus implicaciones y realizar el planteamiento de una propuesta. Es una investigación de campo porque los datos se obtuvieron directamente de los involucrados: niños, docentes y autoridades del plantel educativo (datos primarios), los cuales permitieron conocer bien a fondo la problemática que existe.

De los 6 niños(as) de educación inicial que hay en la Escuela Municipal de Ciegos “Cuatro de Enero”, se seleccionó a 5. No se consideró a un niño por tener más de la edad permitida para la aplicación de la escala de evaluación de la psicomotricidad en preescolar (se aplica a niños de 4 a 6 años de edad). De los 22 docentes que laboran en la Escuela Municipal de Ciegos “Cuatro de Enero”, se seleccionó a 20 que estaban presentes.

Como instrumento para evaluar el desarrollo psicomotor grueso de los niños(as) se utilizó la escala de evaluación de la psicomotricidad en preescolar, la cual es un instrumento sencillo para realizar la evaluación de la aptitud psicomotora en niños. Esta escala evalúa los siguientes aspectos: locomoción, equilibrio, coordinación (de piernas, brazos y manos), esquema corporal. También, Se elaboró una encuesta para los docentes de la Escuela Municipal de Ciegos “Cuatro de Enero”. Además, se elaboró una entrevista para expertos lúdicos, (p. 50-51-52-53).

Finalmente, concluye con once apartados; sin embargo, para efectos del presente estudio se plasma las tres primeras:

La psicomotricidad es una parte muy importante en la vida de los niños, puesto que tiene una relación directa con el aprendizaje, autonomía, socialización, comportamiento y el desarrollo intelectual.

Por lo anteriormente mencionado, es necesario procurar el desarrollo de la psicomotricidad fina y gruesa desde edades muy tempranas, especialmente en los niños con discapacidad visual, ya que su desarrollo es lento en comparación a otros niños de su misma edad, esto debido a la falta de estímulos visuales y al poco interés que le produce el mundo que le rodea.

Las actividades lúdicas tienen un papel fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje psicomotor, porque proveen de una serie de características importantes, tales como: motivación participación, diversión, formas de explorar el entorno, implantación de reglas, adquisición de experiencias, etc. (p.106)

Caminero (2009), desarrollo un estudio de investigación como tesis doctoral titulado: Diseño y Estudio Científico para la validación de un Test Motor Original, que mida la coordinación motriz en alumnos/as de educación secundaria obligatoria, realizado en España. El autor plantea objetivos a dos niveles: Generales o principales relacionados con el diseño, estudio y validación de un test motor complejo para medir la coordinación motriz de estudiantes de ESO y secundarios, relacionados con un estudio comparativo entre dos poblaciones homogéneas sobre la mejora de dichas capacidades coordinativas con dos actuaciones curriculares diferentes. En este sentido, los objetivos de investigación son los siguientes:

Objetivos Generales:

A.1.- Establecer un marco conceptual sobre la coordinación motriz y las capacidades que la conforman. Analizar los tests motores complejos publicados para su medición.

A.2.- Diseñar un test motor complejo que mida las capacidades coordinativas para alumnos y alumnas de ESO. Teniendo en cuenta las posibilidades organizativas y materiales de los centros educativos.

A.3.- Analizar los criterios de calidad del test motor diseñado, con un grupo representativo de alumnos y alumnas de ESO.

A.4.- Establecer unas tablas normativas de referencia, por sexo y edades, para primer y segundo ciclo de ESO, del test motor analizado.

Objetivos Secundarios:

B.1.- Desarrollar un estudio comparativo por grupos de sexo y edad, entre dos muestras inicialmente semejantes de alumnos de ESO, sobre la mejora de la coordinación motriz con una actuación específica durante 16 sesiones de E.F. Con uno se desarrollará una unidad didáctica con base en el núcleo de contenidos de cualidades motrices y con el otro un trabajo general del resto de núcleos de contenidos.

B.2.- Extraer conclusiones por grupos de sexo y edad, sobre la mejora de la coordinación motriz en grupos de ESO, en base al estudio comparativo desarrollado. Utilizando como elemento de evaluación el test motor complejo diseñado y validado en el presente trabajo de investigación.

B.3.- Sugerir campo de estudio concretos a partir de la investigación aquí desarrollada. (p. 141-142)

En cuanto a la metodología del estudio, debido al abordaje complejo y amplio que denota la tesis doctoral, se puntualiza los principales pasos desarrollados:

Este trabajo de campo se diseña para realizarlo en las sesiones de Educación Física de los respectivos grupos elegidos. Por un lado, se pretende analizar los criterios de calidad del test motor complejo de coordinación motriz para alumnos de ESO (al que se llamará testNU, a partir de ahora). La metodología principal a emplear será un estudio cuantitativo comparativo con el test de adaptación al balón de acceso a la Facultad de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte de Granada (testGR, a partir de ahora).

Por otro lado, se intenta valorar la mejora de coordinación motriz en dos muestras homogéneas de alumnos de ESO, tras la aplicación de dos programas de intervención didáctica controlados sistemáticamente. Con uno se desarrollará una unidad didáctica con base en el núcleo de contenidos de cualidades motrices, y con el otro un trabajo general del resto de núcleos de contenidos. El control viene determinado por la diferencia en las marcas de pretests-postests en las dos pruebas pasadas: testNU y testGR. (p.169-170-171-172-173-174-175)

Las conclusiones de este estudio, se presentan de forma concreta clara y sencilla, considerando los dos primeros apartados correspondientes a cinco de la tesis doctoral:

➤ *Hay una gran complejidad y variedad con relación al concepto, factores y clasificaciones de coordinación motriz, así como a cerca de los tests motores complejos que intentan medirla, no existiendo ninguno totalmente válido y adaptado a la ESO y sus necesidades materiales y organizativas, en nuestro país. Sólo el que hemos denominado testGR (prueba de adaptación al balón. Test de acceso a la FCCAFD GRANADA) mide la mayoría de las capacidades coordinativas y a la vez está adaptado a la población de ESO y a las necesidades materiales y organizativas de los centros de Secundaria. Este se selecciona para hacer un estudio correlativo con el testNU. (Test de Flaviano para medir cualidades Coordinativas). Todo ello está avalado por los 8 expertos.*

➤ *Se ha diseñado un test motor complejo que mide las capacidades coordinativas y que está adaptado a la ESO a nivel de ejecución, tiempo, material, organización y dificultad. En un estudio comparativo con el testGR, podemos asegurar que el testNU mide mejor la coordinación motriz y está más adaptado a la población objeto de estudio, por 3 razones fundamentales:*

- *El número de intentos nulos es menor en el testNU.*
- *La media de pretest-mejor es menor en el testNU. Es decir, cada alumno, de media, necesita menos tiempo para acabar con éxito la prueba.*

- *El testNU es menos entrenable. El testGR es más susceptible de mejora con el entreno no específico del mismo. (p.220-221)*

2.1.2. Nivel Nacional

Carrasco y Teccsi (2017), realizaron una investigación titulada: La actividad lúdica en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 “Virgen Peregrina del Rosario” del distrito de San Martín de Porres-2015. Las investigadoras dirigen su investigación en el aprendizaje del estudiante y en buscar formas didácticas de enseñar la matemática y por esta razón enfoca los objetivos de investigación con base a los siguientes criterios de estudio:

Objetivo General:

Determinar la efectividad de la actividad lúdica en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 “Virgen Peregrina del Rosario” del distrito de San Martín de Porres-2015.

Objetivos Específicos:

1. *Determinar la efectividad de la actividad lúdica en el aprendizaje de número de relaciones y operaciones de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 “Virgen Peregrina del Rosario” del distrito de San Martín de Porres-2015.*
2. *Determinar la efectividad de la actividad lúdica en el aprendizaje de geometría y medición de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 “Virgen Peregrina del Rosario” del distrito de San Martín de Porres-2015.*
3. *Determinar la efectividad de la actividad lúdica en el aprendizaje de estadística de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 “Virgen Peregrina del Rosario” del distrito de San Martín de Porres-2015(p. 60).*

Asimismo, formula como hipótesis del estudio:

Hipótesis General:

La actividad lúdica es efectiva en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 “Virgen Peregrina del Rosario” del distrito de San Martín de Porres-2015.

Hipótesis Específicas:

1. *La actividad lúdica es efectiva en el aprendizaje de número de relaciones y operaciones de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 “Virgen Peregrina del Rosario” del distrito de San Martín de Porres-2015.*
2. *La actividad lúdica es efectiva en el aprendizaje de geometría y medición de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 “Virgen Peregrina del Rosario” del distrito de San Martín de Porres-2015.*

3. *La actividad lúdica es efectiva en el aprendizaje de estadística de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 “Virgen Peregrina del Rosario” del distrito de San Martín de Porres-2015. (p. 59-60).*

En atención al proceso que subyace en la investigación, ésta es vislumbrada desde el enfoque cuantitativo, método hipotético deductivo, los cuales se describen a continuación:

La investigación realizada es de tipo teórico básica. El nivel de la investigación es explicativo. El diseño de investigación es experimental de tipo cuasiexperimental. En esta investigación se tendrá una población y que estará conformada por los siguientes: estudiantes del V ciclo de educación primaria de la Institución Educativa 2074 “Virgen Peregrina del Rosario” del distrito de San Martín de Porres UGEL 02. La muestra está conformada por 2 aulas de 5° año de educación primaria.

Los instrumentos aplicados la lista de cotejo, análisis de las sesiones aplicadas y las pruebas de conocimientos de aplicación pre y post prueba para ambos grupos; uno denominado control y el otro experimental, con la intención de verificar las variaciones existentes en la muestra de investigación.

De los resultados obtenidos de la validación de instrumento por el criterio de contenido. Podemos decir, que tanto el cuestionario cerrado como la prueba estructurada presentan una alta validez, con un 85%; según la opinión del juez experto. (p. 63-64-65-66)

Al culminar la investigación, se concluyó que la actividad lúdica influye en el aprendizaje del área de matemática. Por lo tanto, se aceptó la hipótesis general donde se pudo afirmar que la actividad lúdica influye en el aprendizaje en estudiantes del V ciclo de educación primaria. Así pues, las autoras puntualizan cuatro conclusiones, de las cuales para efectos de la presente investigación se reseñan las primeras dos:

Primera: La actividad lúdica es efectiva en el aprendizaje de número de relaciones y operaciones del área de matemática en los estudiantes del V ciclo de educación primaria.

Segunda: La actividad lúdica es efectiva en el aprendizaje de número de relaciones y operaciones de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 “Virgen Peregrina del Rosario” del distrito de San Martín de Porres-2015.

Por los resultados obtenidos nos indica en un promedio que más del 70% de los niños(as) del V ciclo de educación primaria de la institución educativa muestra de estudio logran desarrollar las capacidades propuestas en las áreas curriculares por lo tanto la aplicación la actividad lúdica si influye en el proceso de enseñanza – aprendizaje. (p.80).

Atuncar y Gonzales (2017), desarrollaron un estudio titulado: El juego en la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I.E.P “Virgen de CHAPI”. Los objetivos de la investigación son los siguientes:

Objetivo General:

Describir los juegos para la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I.E. P “Virgen de Chapi” del distrito de Chíncha Alta, mediante la aplicación del juego como herramienta fundamental para mejorar el desarrollo motor de los infantes

Objetivos Específicos:

1. *Observar el tipo de actividades utilizadas por los docentes para estimular la motricidad gruesa en cuanto a coordinación y equilibrio en niños de 5 años de edad la I.E. P “Virgen de Chapi” del distrito de Chíncha Alta.*
2. *Diagnosticar como coordinan y equilibran los niños sus movimientos, aplicando una batería de test físico.*
3. *Aplicar una cartilla de ejercicios para estimular la coordinación y equilibrio, de tal forma que sean aplicadas por las docentes de pre escolar para mejorar la motricidad gruesa de los niños.*

Desde el punto de vista metodológico, la investigación se abordó de la siguiente manera:

La investigación es de tipo descriptivo, porque con ella se busca explicar los resultados obtenidos, a través de la observación para explicar las situaciones estudiadas. La misma permitió estudiar un grupo pequeño de niños en torno a la motricidad gruesa, con la intención de generar teorías desde los resultados obtenidos y la aplicación del juego como elemento dinamizador de movimientos que conlleven a la estimulación de la coordinación y el equilibrio de los objetos estudiados.

Esta investigación se apoya en el paradigma explicativo, bajo los parámetros del modelo descriptivo, porque se busca, en primer lugar, descripciones y relaciones 37 entre características de los fenómenos estudiados. A partir de las relaciones encontradas se posibilitará formulación de las generalizaciones empíricamente fundadas.

La población está conformada por 20 estudiantes. Como Instrumento para convalidar y darle fiabilidad a la observación las investigadoras consignarán las observaciones en un diario de campo que llevarán 39 taxativamente señalada las actividades objeto de la observación, los diálogos informales que se suscitarán como consecuencia de esa interacción, las reuniones que tendrán con algunos padres de familia, la directora, la docente, las experiencias que surgirán de la aplicación de los instrumentos. (p. 36-37-38-39).

Finalmente, los investigadores esgrimen las conclusiones generales del estudio:

Que la estimulación a través del juego de coordinación y el equilibrio de acuerdo a los resultados obtenidos conducen al niño al descubrimiento, dominio y transformación del mundo, y adoptar adecuadamente las diferentes posiciones teniendo en cuenta su edad cronológica. Que la implementación del juego como estrategia para estimular el desarrollo de las variables de coordinación y equilibrio, ayuda en el trabajo pedagógico, porque un niño o niña con dificultad en su motricidad gruesa es un problema para las actividades que la docente desarrolla dentro del aula y puede atrasar lo programado desde el punto de vista del plan de estudio. Se observó a niños con problemas de coordinación en la hora de educación física, logrando superar esta dificultad gracias al juego que es una herramienta para el aprendizaje de los niños estimulando su desarrollo motriz. Los niños a través de los juegos lograron superar dificultades con seguridad, equilibrio y destrezas, en las diferentes actividades teniendo en cuenta su lado dominante. (p. 61).

Guevara (2015), realizó una investigación denominada: Aplicación de un taller basado en actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N.º 11513 “Juan Pardo y Miguel” de Pátapo, Provincia de Chiclayo. El investigador propone una serie de actividades lúdicas, cuyo propósito es el reconocimiento de cada parte del cuerpo, avanzando a partir de los patrones básicos del movimiento por medio del juego (correr, saltar, lanzar, entre otras actividades). Los objetivos de la investigación son los siguientes:

Objetivo General:

Aplicar un taller de actividades lúdicas, para mejorar la motricidad gruesa en los educandos del primer grado de Primaria de la I.E.N.11513 JUAN PARDO Y MIGUEL del Distrito de Pátapo, Provincia de Chiclayo.

Objetivos Específicos:

- a. *Realizar un diagnóstico a través de la aplicación de un pre test a los grupos control y experimental, para detectar los problemas de motricidad gruesa.*
- b. *Ejecutar un taller de actividades lúdicas para el grupo experimental. c) Aplicar un post test al grupo experimental y control, para conocer las mejoras de la motricidad gruesa.*
- c. *Comparar los resultados tanto del pre test como del post test. (p. 17).*

Del mismo modo, formula como hipótesis de la investigación:

Hipótesis General:

¿Si aplicamos el taller de actividades lúdicas entonces mejoraremos la motricidad gruesa en los alumnos de primer grado de la I.E. N° 11513- Juan Pardo y Miguel del distrito de Pátapo? (p.50).

El recorrido metodológico empleado en el desarrollo del estudio, se circunscribió de la siguiente manera:

El presente trabajo de investigación es cuasi experimental, orientado a la aplicación de un taller basado en actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los educandos del primer grado de primaria de la I.E. N° 11513- Juan Pardo y Miguel del distrito de Pátapo. En la presente investigación se utilizará el diseño cuasi experimental con dos grupos, con pre test y post test.

El proyecto de investigación se trabajó con una población de 47 niños de primer grado de la I.E N° 11513- Juan Pardo y Miguel del distrito de Pátapo. De manera escogida al azar se seleccionará dos secciones en donde una será el grupo control y otra el grupo experimental. En esta investigación, dadas las variables, para alcanzar los datos de sus dominios, se requirió aplicar o recurrir, a las siguientes:

- A) *La técnica del análisis documental*
- B) *Técnicas de Campo: Observación, Lista de cotejo y Test (p. 47-48-49)*

La actividad motora gruesa, representa un papel fundamental, puesto que facilita el avance en el educando, evidenciándose en la comprensión del organismo y la fuerza en el proceso de edificación y perfeccionamiento. A través del juego, el estudiante experimenta reconocer su propio cuerpo, despliega su temperamento y haya un lugar en el grupo. En líneas generales, las conclusiones que estriban son las siguientes:

Al aplicar el taller, se llega a la conclusión que; a través de las actividades lúdicas los niños alcanzan tener un perfeccionamiento armónico de su personalidad, ya que no solo desarrolla sus destrezas motoras, sino que también le permite integrar las interacciones a nivel de pensamiento, emociones y su socialización, por lo que; se logró que los educandos desarrollen el equilibrio y la coordinación al realizar actividades que involucren manipulación y desplazamientos.

Es importante mencionar que la actividad lúdica produce en los educandos un mejoramiento de sus capacidades intelectuales, cognitivas y afectivas, aspectos que favorecen indudablemente al proceso educativo dentro del aula.

Por último, se concluye que, si los infantes no adoptan las actividades lúdicas y los juegos, de forma organizada y proyectada para el progreso motor no obtendrán como progreso de modo acertado la coordinación, equilibrio y lateralidad. (p.109).

Gallardo (2015), realizó un estudio titulado: Juegos Psicomotores y su influencia en el desarrollo de las nociones espacio temporales en los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. N° 549 san pedro – Conchán – Chota, 2014. Los objetivos de investigación son los siguientes:

Objetivo General:

Determinar la influencia de las estrategias de los juegos psicomotores en el desarrollo de las nociones de espacio y tiempo en los niños/as de 5 años de edad de la I.E.I. N° 459 San Pedro-2014.

Objetivos Específicos:

Diagnosticar el nivel de desarrollo de las nociones espacio temporales a través de la lista de cotejo de entrada, antes de realizar la investigación en los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I N° 549 San Pedro 2014.

Elaborar y aplicar las estrategias de los juegos psicomotrices para desarrollar las nociones espacio temporales de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 549 San Pedro durante la investigación 2014.

Evaluar el nivel de desarrollo de las nociones espacio temporales, después de la aplicación de la metodología de los juegos psicomotores en los niños/as de cinco años de edad de la I.E.I. N° 549 San Pedro –2014. (p.21)

Hipótesis General:

La influencia de la aplicación de las estrategias de juegos psicomotores mejora significativamente las nociones espacio temporales en los niños y niñas de la I.E.I. N° 549 San Pedro – Conchán-2014. (p. 54).

Los juegos psicomotores representan un conjunto de ejercicios físicos que, realizados en forma lúdica, perfeccionan determinada acción motriz. Por tanto, en el desarrollo del estudio cumplió las siguientes etapas metodológicas:

El presente trabajo es una investigación descriptiva explicativa. De acuerdo al tipo de investigación el diseño es pre- experimental con un solo grupo con aplicación de un pre test y post test. Las Técnicas correspondieron: a) la observación, ha permitido recoger y analizar datos referidos al desarrollo de la psicomotricidad y proponer estrategias de la formación integral de los estudiantes y desenvolverse en el mundo que lo rodea así mismo en el aspecto pedagógico ha servido observar las actividades y habilidades que realiza el niño y la niña en el aula considerando que el juego predispone al niño a desarrollarse positivamente. b. Lista de cotejo, Nos permite evaluar antes y después de cada una de las actividades programadas con la finalidad de tomar decisiones oportunas para desarrollar las nociones de espacio y tiempo para que los niños y niñas alcancen el nivel de logro, se evalúa con SI o NO, para evaluar la lista de cotejo se realizó 03 actividades con sus respectivos indicadores.

Los datos fueron procesados a través de programa Excel y SPSS versión 19 cuyos resultados se presentan en las respectivas tablas y gráficos. Para validar los instrumentos se siguió el siguiente procedimiento: Juicio de expertos, estas personas analizaron detenidamente la estructura interna del instrumento a aplicar para la recolección de la información. (p. 58-59-69).

Si bien, los juegos psicomotores favorecen los procesos de maduración esenciales para el aprendizaje de las disciplinas escolares como el dominio del esquema corporal y la formación de los esquemas de organización espacio-temporales y el dominio del espacio gráfico, la autora concluye en cinco apartados; sin embargo, para efectos de la presente investigación se puntualiza las primeras tres:

1. La aplicación de las estrategias de los juegos psicomotores, influyen significativamente, en el desarrollo de las nociones: espacio- tiempo, en los niños/as de 5 años de edad de la I.E.I. N° 459 San Pedro - 2014.

2. En la noción espacio, con la aplicación de diversas estrategias de los juegos psicomotores, mejoraron significativamente en el desarrollo de su conocimiento espacial, a partir de su propio cuerpo, de los demás y en la representación gráfica, los estudiantes de 5 años de edad, tal como se demuestra en los resultados obtenidos.

3. En la noción tiempo, los estudiantes de 5 años de edad, luego de la aplicación de las estrategias de los juegos psicomotores, permiten ubicarse sin dificultad en esta noción, esto indica que los estudiantes logran ordenar sucesiones de acontecimientos sin dificultad. (p. 97)

Buitrón y Parco (2014), desarrollaron un estudio denominado: Influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 5 años de

la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 1. Como objetivos de investigación, formula los siguientes:

Objetivo General:

General Determinar la influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

Objetivos Específicos:

- 1) *Determinar la influencia de la actividad lúdica en el desplazamiento de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.*
- 2) *Determinar la influencia de la actividad lúdica en el salto de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.*
- 3) *Determinar la influencia de la actividad lúdica en el giro de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.*
- 4) *Determinar la influencia de la actividad lúdica en el manejo y control de objetos de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01. (p.28-29)*

En atención a las hipótesis de la Investigación, se enuncian las siguientes:

Hipótesis General:

La actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

Hipótesis Específicas:

H1: La actividad lúdica influye significativamente en el desplazamiento de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

H2: La actividad lúdica influye significativamente en el salto de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

H3: La actividad lúdica influye significativamente en el giro de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

H4: La actividad lúdica influye significativamente en el manejo y control de objetos de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01. (p.53)

Por su parte, la metodología empleada en el desarrollo de la presente investigación, se esgrime a continuación:

El presente trabajo es una investigación aplicada, “ya que depende de sus descubrimientos y aportes teóricos. Busca confrontar la teoría con la realidad. La investigación realizada responde a un diseño experimental. La población estuvo constituida por 25 niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 7094 Sasakawa Ugel 01. La muestra estuvo conformada por 25 niños y niñas del aula rojo de 5 años de la institución educativa N° 7094 Sasakawa Ugel 01.

El método desarrollado en esta investigación es hipotético deductivo, es aquel que empieza con el planteamiento del problema a partir de la observación, seguida de la elaboración del marco teórico, luego la formulación de hipótesis, comprobación de éstas y finalmente predecir la situación de las variables

La lista de cotejo fue elaborada por el grupo investigador, con 29 ítems, con escalas y valores dicotómicas (si-no), constituida por 4 dimensiones (desplazamiento, salto, giro, manejo y control de objetos) siendo los niveles de rango en inicio (0-10), proceso (11-19), logro (20-29), aplicado a los niños del aula rojo del nivel inicial de la I.E. N° 7094 “Sasakawa”, en un tiempo de 45 minutos. Los resultados del pretest nos sirvieron como diagnóstico de la situación en las que se encontraban respecto a las habilidades motrices básicas y postest como resultado de los avances en cuanto al desarrollo de las habilidades motrices básicas. (p. 56-57-58-59-60-61-62-63)

En líneas generales, los investigadores intentan a partir de la realización del presente estudio, se enfatice el trabajo en aula a través de la aplicación de estrategias metodológicas para mejorar las habilidades motrices básicas, necesaria para el desarrollo de los estudiantes. En consecuencia, puntualizan cinco apartados en cuanto a las conclusiones, las cuales, para efecto de esta investigación, se puntualizará las primeras tres:

Primera. La actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01 ya que el valor de significación observada $p \approx 0.0001$ es menor al valor de significación teórica $\alpha = 0.05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis general del investigador.

Segunda. La actividad lúdica influye significativamente en el desplazamiento de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01 ya que el valor de significación observada $p \approx 0.0001$ es menor al valor de significación teórica $\alpha = 0.05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la primera hipótesis específica de investigación.

Tercera. La actividad lúdica influye significativamente en el salto de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01 ya que el valor de significación observada $p \approx 0.0001$ es menor al valor de significación teórica $\alpha = 0.05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica de investigación. (p. 87)

2.2. BASES TEÓRICAS O CIENTÍFICAS

2.2.1. Actividades Lúdicas.

Lúdica.

La Real Academia Española define la palabra lúdico, lúdica, como: “Del juego o relativo a él. Proviendo etimológicamente del latino ludus, juego, diversión o broma”. La Real Academia traduce este término como un adjetivo calificativo. Del mismo modo, en la época Romana se le denominaba como actividades de recreo, pasatiempos, ocio, esparcimiento y por esta razón tiene su raíz en la antigua cultura romana, allí la palabra latina ludus que connota juego, deporte, formación y también hacía referencia a escuelas de entrenamiento para gladiadores como las conocidas históricamente Ludus Magnus y Dacicus Ludus.

Posada (2014), define la lúdica “es una sensación, una actitud hacia la vida que atrae, seduce y convence en el sentido íntimo de querer hacerlo, de hacer parte de esto hasta olvidando tu propia individualidad” (27). En este sentido, el ser humano a lo largo de su vida interacciona con la naturalidad o esencia que subyace en las prácticas cotidianas del percibir los olores, ver y degustar colores, sabores y por ende la sensación del tocar, desplazarse, correr, saltar, jugar que lo dirige a una comprensión del mundo y su desarrollo motriz (cuerpo), cognitivo (observar, experiencia, selección de información significativa, contextualización).

En consideración con lo expuesto, la educación hace necesaria la comprensión y transformación que se dirija al ser humano y su conexión con un mundo cordial, recreativo, promoviendo las actividades lúdicas para el desarrollo efectivo motriz, permitiendo disfrutar de su contexto circundante, asimismo de una comprensión y apropiación del conocimiento. Así pues, Borja (citado por Posada, ob.cit), lo define:

Desarrollar la comunicación con el grupo de iguales no es solo una actividad agradable y enriquecedora, sino que además responde a las demandas motrices, cognoscitivas, obliga a ellas y, si se ha creado un clima propicio, enriquece los conocimientos adquiridos a partir de la fantasía, el humor y la ironía. (p. 27).

En resumidas cuentas, la lúdica es una grandiosa oportunidad para que los estudiantes que son los protagonistas del proceso de enseñanza- aprendizaje, se apropien de lo aprendido y cómo hacer de la lúdica una actividad recreativa, creativa, constructiva, abierta de interacción con el conocimiento. Entendiéndose que la lúdica está inserta en la complejidad de la vida del ser humano, promoviendo el desarrollo y el aprendizaje particular e integral de las competencias de los estudiantes, así también, es una manera de investigar conocimientos de interés, reflexionando sobre cuestionamientos, inquietudes, intereses, necesidades, expectativas y evitar cualquier efecto de cansancio o estrés.

En líneas generales Posada (ob.cit), lo conceptúa como “una actitud lúdica conlleva curiosear, experimentar, dialogar, reflexionar, es a través de la vivencia de distintas experiencias que se puede llegar a la pedagogía lúdica la cual se presenta como una propuesta didáctica de disfrute y desafío”. (28). De esta manera, el hecho estriba en aprender en un clima de libertad, de puertas abiertas al conocimiento sobre su propio desarrollo motriz y por ende de su capacidad de cultivarse en el raciocinio del mundo, pues bien es sabido, la lúdica

abre la brecha para un auténtico aprendizaje que apunte a la alegría del conocer y de las experiencias diarias como fuentes del ser y aprender en los estudiantes, transformando el proceso inherente al desarrollo tanto motriz como psíquica, social y cultural.

Actividades Lúdicas.

Por su parte, las actividades lúdicas según Posada (ob.cit), “En su accionar vivencial y por su alta interacción con otros y con el medio aumenta la capacidad al cambio, de relacionarse dentro de ambientes posibilitantes, flexibles y fluidos” (p. 28). Por lo tanto, las actividades lúdicas representan el juego y la recreación natural del ser humano, potenciando sus habilidades motrices y por ende aprendiendo de manera divertida y agradable, siendo espontánea que toma en cuenta el cumplimiento de algunas reglas a seguir para el buen desenvolvimiento de la actividad. En consecuencia, la actividad lúdica favorece la autoconfianza en los estudiantes, la autonomía y la formación de la personalidad, dado los alcances de su práctica, se considera en una de las estrategias recreativas y educativas primordiales.

Del mismo modo, Montessori (citado por Carrasco y Teccsi, 2015), menciona que “la actividad lúdica es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa” (p. 17). En otras palabras, la actividad lúdica enriquece, estimula la participación activa de los estudiantes o bien de las personas, puesto que fortalece cualidades que poseen en el caso de los aprendices, entendiéndose que subyace en una intención psicomotora, cognitiva, afectiva, social, beneficios asumidos por los docentes debido a la trascendencia para la acción educativa, enalteciendo su relevancia en el ámbito.

Volviendo la mirada sobre la conceptualización de Montessori, ésta muestra el juego como el instrumento para que el individuo realice un contacto con las normas que guían el proceso de la actividad lúdica, dónde se pone de manifiesto los valores del respeto, la tolerancia, la aceptación de reglas en grupos. Si bien, el juego como actividad lúdica es una acción que se realiza dentro de unos parámetros temporales y espaciales determinados, dada las reglas y bajo un propósito educativo, cuyo ambiente es emotivo, tenso y alegre que denota sentimientos de libertad.

Con base a lo descrito, el juego como estrategia didáctica según Posada (ob.cit) “el juego genera un ambiente innato de aprendizaje, el cual puede ser aprovechado como estrategia didáctica, una forma de comunicar, compartir y conceptualizar conocimiento y finalmente de potenciar el desarrollo social, emocional y cognitivo en el individuo” (p. 26). Entre tanto, el juego es considerado como estrategia didáctica tanto en el desarrollo motriz como en el enriquecimiento del conocimiento dada su actividad motivadora, siendo una herramienta educativa, pues los estudiantes crean un ambiente de disfrute, diversión y recreación placentera.

El juego constituye una actividad que favorece el conocimiento de la realidad, permitiendo al estudiante afirmarse su personalidad y desarrollo motriz, socializando reglas aceptadas y compartidas en un ambiente agradable. Además, en el juego se desarrolla y es necesaria una actitud constructivista e investigativa tanto del docente que busca la generación del conocimiento o bien el fortalecimiento de las habilidades motrices de los estudiantes, adecuando los estilos de aprendizaje a lo que se intenta construir de una manera grata. En síntesis, el juego es una herramienta propicia, puesto que crea un sinnúmero de logros en el estudiante, posibilita la curiosidad, experimentación, investigación y por ende fortalece el desarrollo de sus aptitudes físicas y del nivel interactivo como la comunicación y el trabajo en equipo.

Con base a las ideas expuestas, surge el aprendizaje significativo que deviene de las teorías de aprendizaje, señalando las actividades lúdicas como una de las principales herramientas del proceso enseñanza- aprendizaje en las instituciones educativas. Sobre este aspecto, Ausubel en su libro “La Psicología Educativa” donde destaca según Posada (ob.cit):

Las explicaciones, demostraciones y la práctica lúdica cuando se desarrollan de forma intencional y como tarea del aprendizaje significativo influyen en la estructura cognoscitiva al aumentar la fuerza de sociabilidad de los significados recién aprendidos en una actividad dada, facilitando la retención y la relación de estos con los que ya tiene, mejora la argumentación del estudiante en presentaciones subsiguientes del mismo tema. (p. 36).

A la luz de estas consideraciones, la lúdica impulsa y motiva a los estudiantes para la interacción de significados y por ende éstos puedan ser aplicados a nuevos conocimientos, un engranaje entre conocimientos previos y conocimientos nuevos, generando seguridad,

autoconfianza y de esta manera integrando el pensamiento, la actuación y el afecto auspicando la experiencia y la resignificación de lo aprendido en su estructura conceptual.

Fases de las actividades lúdicas

Las actividades lúdicas comprenden tres fases según Carrasco y Teccsi (ob.cit), consideradas como aporte para aplicar un programa determinado con fines educativos:

1. **Introducción:** Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.
2. **Desarrollo:** Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.
3. **Culminación:** El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando “logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades”. (p.23)

A la luz de estas consideraciones, los docentes de educación física que planifican y desarrollan juegos didácticos deben tener en cuenta las particularidades de los estudiantes a fin de diseñar las actividades lúdicas optimas al desarrollo de habilidades en determinados contenidos o temáticas de interés, en el caso específico de la presente investigación, al desarrollo de la coordinación motriz. Asimismo, permiten el perfeccionamiento de las capacidades para la toma de decisiones, fomentando los hábitos y destrezas requeridos.

Elementos que favorecen las actividades lúdicas

De acuerdo a Carrasco y Teccsi (ob.cit), las actividades lúdicas benefician aspectos pedagógicos, el cual se puntualiza a continuación:

En el desarrollo psicomotor: Coordinación motriz, equilibrio, fuerza, manipulación de objetos, dominio de los sentidos, discriminación sensorial, coordinación visomotora y capacidad de imitación.

En el desarrollo cognitivo: Estimula la atención, memoria, imaginación, creatividad, discriminación de la fantasía y la realidad, pensamiento científico y matemático, desarrolla el rendimiento y la comunicación, el lenguaje, el pensamiento abstracto.

En el desarrollo social: Juegos simbólicos, a través de los procesos de comunicación y cooperación con los demás, también se evidencia el conocimiento del mundo del adulto, la preparación para la vida laboral y finalmente, la estimulación del desarrollo moral. Por otra parte, los juegos cooperativos que favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos, potencia el desarrollo de las conductas prosociales, disminuye las conductas agresivas y pasivas y facilita la aceptación interracial.

En el desarrollo emocional: Desarrolla la subjetividad del niño, produce satisfacción emocional, controla la ansiedad, controla la expresión simbólica de la agresividad, “facilita la resolución de conflictos y facilita patrones de identificación sexual”. (p. 26-27)

En líneas generales, las actividades lúdicas cumplen un papel primordial y relevante en el entorno educativo, pues ofrece ciertos indicadores de complacencia en el desarrollo motriz y en la adquisición del conocimiento, en virtud del placer y alegría que experimentan los estudiantes, siendo una herramienta poderosa de motivación para el aprendizaje y desarrollo integral descrito.

Sesiones de Aprendizaje

Pacheco y Porras (2015), sostienen “son las actividades técnico pedagógicas a tener presente en el tiempo que les corresponda planificar, ejecutar y evaluar una sesión de aprendizaje” (p. 78). Las sesiones de aprendizaje se concretan a través de la planificación, el cual es un proceso que permite recoger, ordenar y plantear acciones para lograr determinados objetivos educativos, haciendo uso de los recursos disponibles. Así pues, planificar sesiones de aprendizaje es anticiparse a la acción, es decir, determinar cómo, dónde y cuándo se va a realizar lo que se quiere lograr. Por lo tanto, se puede esquematizar cuatro (4) momentos de la sesión de aprendizaje, los cuales se explican a continuación:

1. Antes de iniciar la sesión de aprendizaje.

Según Pacheco y Porras (ob.cit) sostienen:

Previos a comenzar una sesión de aprendizaje, el docente debe realizar previamente un mapeo de las representaciones sociales del conocimiento de los alumnos, es decir reconocer su realidad familiar y social, condición económica y procedencia. No se puede desarrollar el ejercicio de la enseñanza si se ignora las necesidades e intereses de los estudiantes y el entorno colectivo del cual forma parte (barrio, comunidad...). (p. 79).

En este punto, el docente debe realizar una breve diagnosis sobre las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, o bien las carencias, fortalezas y expectativas que presentan con la finalidad de planificar las sesiones de aprendizaje y lograr los objetivos trazados en la planificación. Para la planificación de las sesiones de aprendizaje, evidentemente el docente debe organizar el contenido a ser aprendido por los estudiantes, conocer la relevancia, la utilidad y la trascendencia que se intenta transmitir, en otras palabras, dominar los contenidos en toda su complejidad, conociendo los materiales didácticos más pertinentes al entorno socioeducativo del aprendiz.

Con base en lo expuesto, es preciso que el docente maneje los referentes teóricos desde el plano teórico y práctico del desarrollo de las capacidades y competencias requeridas, sean éstos conocimientos, habilidades cognitivas, destrezas motrices, entre otros. En consecuencia, se trata de realizar una sinopsis del escenario de aprendizaje y la manera como trabajar las sesiones de aprendizaje.

2. Actividades de inicio.

La actividad de inicio contempla el contexto social y cultural de los estudiantes, es decir, los conocimientos y los sentimientos compartidos en el medio donde se desenvuelven. Pacheco y Porras (ob.cit), conciben:

Toda sesión se plantea desde la realidad individual y social del estudiante, con cuestiones cotidianas que pongan a prueba sus competencias y capacidades para resolverlas o asumirlas. La motivación, los saberes previos, el conflicto cognitivo y la enunciación del propósito de la sesión deben guardar una interrelación activa con la problematización. (p.79)

Para el desarrollo de las actividades de inicio, el docente debe generar un ambiente armónico y motivacional a través de la comunicación empática con los estudiantes, promoviendo un clima positivo que capte la buena receptividad y atención de las actividades programadas. En lo esencial, se busca la espontaneidad de los estudiantes al exponer sus conocimientos conceptuales, procedimentales y actitudinales, de manera que se genere una sincronización

con los objetivos de aprendizaje, puesto que de la motivación inicial dependerá la expectativa que el estudiante tendrá en referencia al desarrollo de las competencias.

Ciertamente, el docente debe convertirse en un mediador de aprendizaje por excelencia, conduciendo adecuadamente el debate, los cuestionamientos, las interrogantes de los estudiantes, conducir el proceso que subyace en el proceso de enseñanza- aprendizaje. Por supuesto, el docente, debe clarificar el propósito de la sesión de aprendizaje, dar a conocer lo que se espera al finalizar la clase y por ende las actividades que se van a realizar con su respectiva evaluación del desempeño escolar.

3. Actividades de proceso.

Pacheco y Porras (ob.cit), señalan “El docente presenta el contenido contextualizado (conocimiento disciplinar científico transformado en conocimiento didáctico) en función a las necesidades del alumno y a su realidad social” (p. 81). En lo se refiere a las actividades de proceso, el docente debe realizar una presentación amena y directa, planificándose con las técnicas didácticas que sean atrayentes y de fácil manejo para los estudiantes, respondiendo al diagnóstico encontrado, dada las necesidades e inquietudes de los educandos. Evidentemente, el contenido presentado debe ser significativo para el aprendiz, de manera que se pueda obtener una transferencia del nuevo conocimiento a las ideas preexistentes en su estructura cognoscitiva.

En atención a lo antes señalado, se trata de trabajar la capacidad cognoscitiva (informativa o motora) y por ende la comprensión del contenido, sea ésta en equipo o individual, dependerá de las estrategias y recursos dispuestos por el docente, de manera que, los estudiantes empleen las herramientas cognitivas o motoras para procesar la nueva información. Este logro lo regula la capacidad cognitiva, la capacidad motora o la actitud asumida frente a una estructura de nuevas informaciones, la cual es monitoreada y orientada constantemente por el docente, con la finalidad de alcanzar los objetivos propuestos.

4. Actividades de salida

Durante este momento de actividades de salida, el docente debe evaluar el aprendizaje adquirido por los estudiantes a través de las técnicas y los instrumentos diseñados para tal fin. En este sentido cabe señalar que, la evaluación de cada sesión de aprendizaje (actividades

planificadas), están dirigidas en función de los indicadores planteados por el docente y observadas durante el desempeño del aprendiz, verificando los avances y logros alcanzados en concordancia con lo esperado y lo que ha alcanzado. Al respecto, Pacheco y Porras (ob.cit), indican “Se debe evaluar y calificar lo que se trabajó en la sesión, atendiendo el conocimiento, las habilidades y herramientas cognitivas, lo mismo que las actitudes. El instrumento de evaluación debe corresponder al propósito o logro de aprendizaje” (p. 82).

A la luz de estas consideraciones, al aplicarse una evaluación al estudiante, éstas se relacionan con las competencias y sus capacidades, habilidades, destrezas, considerando la autoevaluación y coevaluación que promueva la reflexión sobre el propio desempeño y las estrategias utilizadas por el estudiante durante el proceso de información, todo ello con la finalidad de mejorar la actuación escolar.

Habilidades Cognitivas.

Morales, M., et al (2014), define habilidades cognitivas:

Son un conjunto de habilidades que permiten al individuo, actuar de manera competente y habilidosa en las distintas situaciones de la vida cotidiana y con su entorno, favoreciendo comportamientos saludables en las distintas esferas; permiten a las personas, controlar y dirigir sus vidas. (P. 03).

Lo anteriormente expuesto, las habilidades cognitivas en estudiantes de secundaria equivalen a destrezas psicosociales que les permite aprender a desenvolverse eficazmente en contextos determinados. La habilidad cognitiva parte necesariamente de los juicios que cada ser humano hace sobre sus capacidades, con base a los cuales ha de sistematizar, organizar y desarrollar para alcanzar el desempeño deseado, asimismo, favorece en el adolescente el fortalecimiento de las relaciones interpersonales. Del mismo modo, la habilidad cognitiva responde a diversos factores económicos, sociales, educacionales y culturales que inciden en la adopción de comportamientos característicos en los adolescentes.

2.2.2. Desarrollo de la Coordinación Motriz

Coordinación Motriz.

Robles (2018), define la coordinación motriz como “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” (p. 140). Así pues, ésta organización se direcciona 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. Por lo tanto, Robles (ob.cit), destaca “la coordinación está conformada por capacidad de equilibrio, capacidad de ritmo, capacidad de orientación espacio-temporal, capacidad de reacción motora, capacidad de diferenciación kinestésica, capacidad de adaptación y transformación y capacidad de combinación - de acoplamiento de los movimientos” (p. 140).

En atención a lo antes señalado, la coordinación motriz representa el componente de localización espacial y por ende de las respuestas direccionales precisas, cimentadas sobre la percepción de los sentidos que regulan las sensaciones y siendo transcendental en el desarrollo humano. En otras palabras, desde temprana edad se construye esquemas o constructos mentales, como consecuencia de la experiencia con el medio circundante y de esta forma se forman patrones a la coordinación motriz, pues bien es sabido, los movimientos dependen de los estímulos que devienen de los centros vestibulares centrales. Al respecto, Petrone (2006):

Todo movimiento que persigue un objetivo y lo logra, es la resultante de una acción coordinada de desplazamientos corporales, parciales o totales, producto de cierta actividad muscular regulada desde lo sensomotriz y dependientes de los procesos intelectuales y perceptivo – comprensivos del sujeto. Incluye en ello lo afectivo (p.01).

Desarrollo de la Coordinación Motriz

Por su parte, Panez (citado por Robles, ob.cit), define el desarrollo motriz como “la maduración de las estructuras neuronales, los huesos, los músculos y los cambios de las proporciones corporales. El aprendizaje es también un factor de importancia, pero cuando se ajusta a la maduración” (p. 141). En este contexto, se entiende que el desarrollo del control del cuerpo guarda una estrecha relación con el desarrollo de las áreas motoras cerebrales (función que controla los movimientos). Además, estas áreas cerebrales se desarrollan durante los primeros años de vida, es decir, en la infancia, asimismo, en el desarrollo motor también se evidencia el nivel de madurez en los elementos musculares.

En síntesis, el desarrollo motor está resguardado por 4 áreas principales: la cabeza, el tronco, los brazos, manos, las piernas y los pies, en las cuales se ha encontrado normas o edades para el logro del control. En este sentido, la coordinación y la motricidad están estrechamente

relacionadas, siendo el control de los movimientos inherentes a la coordinación y con la práctica se origina un desarrollo específico del cerebro. En consecuencia, las actividades lúdicas implementadas por los docentes dependen de la edad de los estudiantes y por ende del desarrollo de la coordinación motora, considerándose una evaluación previa a fin de aplicar programas que permitan el fortalecimiento, perfeccionamiento y afianzamiento de determinados indicadores que propicie la consolidación de los objetivos planteados a ser abordados.

Las Capacidades Coordinativas Motrices.

La capacidad coordinativa del desarrollo motriz es una condición imperante y necesaria para los logros motrices, siendo entrenada desde la realización de una determinada actividad lúdica. En este sentido, el entrenamiento será productivo si se determina el para qué de cada actividad seleccionada, en virtud que, para el docente y el estudiante, el control y el autocontrol consciente de cómo las realiza, exige la precisión técnica necesaria para sus propósitos específicos. Petrone (ob.cit), señala al respecto “Las capacidades coordinativas dependen de los procesos sensomotores que se aplican conscientemente en dirección de una acción motriz con una finalidad determinada. Se agrupan por sus características de regulación y dirección de los movimientos, o sea por los procesos informativos” (p. 06).

En resumidas cuentas, el docente debe considerar que las actividades dirigidas a los estudiantes sean adquiridas con un objetivo claro, es decir, hacia una determinada capacidad, con la precisión técnica requerida, con una notable e inteligente economía de esfuerzo, rapidez y seguridad de logros alcanzados. En este proceso se presentan los esquemas básicos que corresponde al caminar, correr, saltar, girar, rodar, lanzar, etc., y los esquemas motores técnicos, considerados las variantes de desplazamientos, saltos, giros y equilibrios, aprendidos con las nociones correctas. En otras palabras, Petrone (ob.cit), puntualiza:

Los patrones motores básicos son los que deben, experimentarse, variar y manejarse para obtener la disponibilidad corporal suficiente para que los patrones motores técnicos puedan aprenderse, variarse, complejizarse y dominarse a fin de ser utilizados con significación gimnástica, es decir, combinarse en series y secuencias creativas de movimientos con resultados estético - expresivos, o sea cualitativos y no cuantitativos lo que da la particularidad a esta actividad motriz (P. 06).

Tomando en consideración lo antes descrito, las capacidades coordinativas Motrices se hacen efectivas en el rendimiento deportivo a través de la complementación de las capacidades condicionales y la movilidad las cuales según Petrone (ob.cit), se dividen en:

Generales o Básicas:

- a) Regulación del movimiento: Se define como el alto compromiso del equilibrio y de las capacidades de la condición física, componentes todos, que implican la exigencia de “regular” la ejecución del movimiento.
- b) Adaptación del movimiento y cambios motrices: Se basa en la adaptación del organismo y de sus programas de acción a nuevas situaciones. Precisa de la velocidad y exactitud en la percepción de los cambios de situación y en la experiencia motora.

Especiales:

- a) Orientación: Esta capacidad favorece puntualmente, la adaptación del cuerpo a los ejes, planos, direcciones y sentidos, posiciones de los segmentos (en especial de la cabeza en relación con los ejes necesarios de rotación debido a la localización de los analizadores vestibulares y ópticos que proporcionan una fundamental información) según la vinculación con los aparatos fijos y manuales.
- b) Equilibración: Es la capacidad de mantener y restablecer la estabilidad del cuerpo sobre la base de sustentación deseada, o necesaria, ya sea en posiciones determinadas o luego de cambios importantes de las mismas durante los desplazamientos.
- c) Reacción: Es la capacidad de dar respuestas motoras oportunas en el menor tiempo posible a determinados estímulos o señales acústicas, ópticas o táctiles.
- d) Ritmización: Es la capacidad motriz de registrar y reproducir un ritmo dado exteriormente adaptándose a los ritmos grupales o los individuales exigidos y de realizar corporalmente el ritmo interior proveniente de la propia imagen.
- e) Anticipación: Es la capacidad de adecuar la acción presente de un movimiento a la acción necesaria posterior.

f) Diferenciación: Es la capacidad de discriminar un esfuerzo de otro según la habilidad que se realiza, poniendo en funcionamiento las partes esenciales del cuerpo con la tensión y relajación musculares justas y necesarias en las coordinaciones más finas.

g) Acoplamiento: Hace referencia a las combinaciones motrices sucesivas y simultáneas de los segmentos corporales, fases de movimientos o movimientos globales independientes en estructuras unificadas

Complejas:

a) Aprendizaje motor.

b) Agilidad. Ambas dependen de las capacidades especiales ya que son el producto de su desarrollo y también de la movilidad. En otras palabras, según el autor antes descrito:

Se puede decir que en el Aprendizaje motor hay mayor acento en las capacidades coordinativas generales y en la Agilidad de las especiales, pero en síntesis existe una interdependencia entre todas que determinan el ritmo del aprendizaje motor y la progresividad de la agilidad de las habilidades específicas. (p.07-08)

En líneas generales, el desarrollo de la coordinación motriz hace referencia específicamente a la coordinación física y motora que les permite a las personas moverse, desplazarse, interactuar, etc., se relaciona con la capacidad que tiene el cerebro para enviar o emitir los impulsos nerviosos que sincronizan y coordinan los movimientos de los músculos y de las extremidades del cuerpo, con la finalidad de viabilizar la realización de actividades lúdicas. Además, la coordinación global, la coordinación fina y su equilibrio, equivale a un entrenamiento sostenido de adecuación a estímulos en función de determinadas situaciones, logrando con ellos la disposición corporal adecuada para aprendizajes.

Desarrollo global (general).

El desarrollo global no es cosa que la organización de las acciones motrices orientadas hacia un objetivo determinado. En este sentido, Ruiz, L., et al (2017), sostienen “significa la armonización de todos los parámetros del movimiento en el proceso de interacción entre el individuo y la situación” (p. 286). Si bien es sabido, las pruebas motrices aplicadas en el contexto escolar para valorar el desarrollo global han sido empleadas con objetivos diversos, según la intención y situación de aprendizaje. En efecto, la coordinación es considerada por

numerosos investigadores como la piedra angular de la competencia motriz, pues en ella, existe una función compleja que se evidencia en el desenvolvimiento de la vida del ser humano, cuya deficiencia es la primera que se destaca de forma clara en los escolares que poseen una baja competencia motriz.

En líneas generales, para estos autores antes descritos, un escolar coordinado debe mostrar: 1) Capacidad de diferenciación de sus movimientos, 2) Capacidad de acoplamiento, 3) Capacidad de reacción, 4) Capacidad de orientación, 5) Capacidad de equilibrarse, 6) Capacidad para cambiar y 7) Ritmo.

En resumidas cuentas, el desarrollo global es una interacción armoniosa, de músculos, nervios y sentidos que permite realizar los movimientos equilibrados, como también la reacción a una determinada situación. Evidentemente, el problema del desarrollo global en los estudiantes surge cuando “estas cualidades no se manifiestan claramente en los gestos y acciones de los escolares y los profesores de educación física no prestan demasiada atención a estas dificultades considerando que cambiarán con la edad y la maduración” (p. 287).

Actividades lúdicas en el Desarrollo Motor.

Garaigordobil (citado por Velázquez, 2015), señala “La actividad lúdica potencia el desarrollo del cuerpo y los sentidos: desarrolla la coordinación motriz y la estructuración perceptiva” (p.23). Las actividades lúdicas que realizan los estudiantes a lo largo de su formación educativa, fomenta el desenvolvimiento de las funciones psicomotrices, es decir, la coordinación motriz y la estructura perceptiva, descubriendo sensaciones a través de los movimientos del cuerpo, ampliando el descubrimiento de sí mismo, creando autoconfianza, seguridad.

Sobre la base de las ideas expuestas, son múltiples las potencialidades que la actividad lúdica tiene para el desarrollo de la psicomotricidad y motricidad en general, entendiéndose que la primera constituye la relación cerebro sensorial de las reacciones motoras que inicialmente promueven con especialidad la motricidad fina a desarrollarse, siendo en definitiva la gestora de las habilidades y destrezas que el estudiante necesita para lograr los aprendizajes y conocimientos.

Por otra parte, mediante la actividad lúdica el niño realiza nuevos descubrimientos, coordinando el movimiento de su cuerpo, estructura la representación mental y lo más importante, toma conciencia de sus diferentes transformaciones en cuanto a su somatología, capacidades, habilidades y destrezas que desarrolla. Es notorio señalar que la potencialización de la actividad lúdica no solo se dirige al desarrollo del cuerpo y los sentidos sino y fundamentalmente a la motricidad y la estructura perceptiva.

2.3 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Lúdica. Posada (2014) destaca “Lo lúdico es el juego connatural del ser humano que le presenta la posibilidad de potenciar sus habilidades y de conocer de forma agradable y generalmente divertida. (p.28)

Actividades Lúdicas. Montessori (citado por Carrasco y Teccsi, 2015), concibe la actividad lúdica “es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa” (p. 17).

Programa de Actividades Lúdicas. García (2013), Son actividades lúdicas desarrolladas para cubrir las necesidades educativas, sociales y afectivas, diseñadas en base a un diagnóstico elaborado a partir de la observación de las conductas y el trabajo con estudiantes. (03).

El juego. Posada (2014) “Es una actividad que seduce y motiva, genera cercanía social y afectiva dentro de sus participantes, a nivel físico lleva a entornos dinámicos y a efectos placenteros por medio de la risa y la incertidumbre que generalmente los acompañan” (p.17)

Coordinación Motriz. Robles (2018), define la coordinación motriz como “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” (p. 140).

Capacidad Coordinativa Motriz. Petrone (2006), señala “Las capacidades coordinativas dependen de los procesos sensomotores que se aplican conscientemente en dirección de una acción motriz con una finalidad determinada y se agrupan por sus características de regulación y dirección de los movimientos” (p. 06).

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1 HIPÓTESIS GENERAL

Explicaría significativamente el efecto de la aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de la coordinación motriz, en los estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanca- Apurímac, 2019

3.2 HIPOTESIS ESPECÍFICAS

1. Explicaría el efecto de la aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo óculo manual, en los estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanca- Apurímac, 2019
2. Explicaría el efecto de la aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo óculo pédica, en los estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanca- Apurímac, 2019
3. Explicaría el efecto de la aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo global, en los estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanca- Apurímac, 2019

3.3 DEFINICION CONCEPTUAL Y OPERACIONAL DE LAS VARIABLES

Las variables constituyen los atributos o características cuantitativas que prevalecen en individuos, objetos o datos numéricos, situándose en un determinado ámbito de estudio. La palabra variable proviene del latín “variabilis”, que significa aquello que está sujeto a algún tipo de cambio. En este sentido, las variables cuantitativas se pueden medir porque tiene un cuerpo lingüístico en el que el investigador estudia, explora, indaga sus propiedades, las cuales se han de modificar debido al escrutinio teórico -metodológico aplicado. Al respecto, García y Ahumada (2018), define variables “son propiedades, características o atributos cuantitativos que se dan en grados o modalidades diferentes en las personas y, por derivación de ellas, en los grupos o categorías sociales” (p.206).

En líneas generales, las variables son las bases o columnas de cualquier proyecto de investigación, en virtud que, dirige el recorrido del estudio a través de los objetivos propuestos por el investigador, asimismo las hipótesis formuladas, asimismo, puede connotar diferentes valores numéricos o categóricos como bien lo define el autor antes mencionado. Si bien es cierto, los investigadores desarrollan estudios para observar o bien medir determinadas variables, y si estas, tienen variaciones en cantidad, intensidad o tipo. En consecuencia, las variables de la presente investigación se delimitaron como: Programa de Actividades Lúdicas, considerándose como la variable independiente y Desarrollo de la Coordinación Motriz, reseñada como la variable dependiente.

3.4 CUADRO DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Tabla 1. Operacionalización de las variables de estudio

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE VALOR
VI Programa de Actividades Lúdicas	En su accionar vivencial y por su alta interacción con otros y con el medio aumenta la capacidad al cambio, de relacionarse dentro de ambientes posibilitantes, flexibles y fluidos. Posada (2014).	La variable se medirá de acuerdo a la escala de medición del dato. Además, se empleará una ficha de evaluación (Lista de Verificación), para medir los indicadores señalados en las bases teóricas conceptuales. Del mismo modo, se aplicará un PreTest y Postest. Así pues, primero se utilizará la Z Calculada y la Caja Bigotes para poder apreciar las medias e inferir el efecto que suscitó el programa.	8 Sesiones de Aprendizaje	Realiza el recorrido de circuito con efectividad. Realiza lanzamiento de balón al aro con las manos sin dificultad. Realiza conducción de balón con las dos manos sin dificultad. Realiza conducción de balón con ambos pies en recta sin dificultad. Realiza conducción de balón con obstáculos sin dificultad. Realiza carreras y saltos con obstáculos sin dificultad. Realiza el recorrido de circuito con efectividad. Realiza el recorrido de circuito con efectividad.	Siempre= 3 A veces= 2 Nunca=1
VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE VALOR
VD Desarrollo de la Coordinación Motriz	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. Robles (2018)	La variable se medirá de acuerdo a la escala de medición del dato. Además, se empleará una ficha de evaluación (Lista de Verificación), para medir los indicadores señalados en las bases teóricas conceptuales. Del mismo modo, se aplicará un PreTest y Postest. Así pues, primero se utilizará la Z Calculada y la Caja Bigotes para poder apreciar las medias e inferir el efecto que suscitó el programa.	Óculo Manual (fina) Óculo Pédica (gruesa) Desarrollo Global (general)	Realiza el recorrido de circuito con efectividad. Realiza lanzamiento de balón al aro con las manos sin dificultad. Realiza conducción de balón con las dos manos sin dificultad. Realiza conducción de balón con ambos pies en recta sin dificultad. Realiza conducción de balón con obstáculos sin dificultad. Realiza carreras y saltos con obstáculos sin dificultad. Realiza el recorrido de circuito con efectividad. Realiza el recorrido de circuito con efectividad.	Siempre= 3 A veces= 2 Nunca=1

Fuente: Elaboración propia

CAPÍTULO IV:

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN

4.1.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Según Quintana, J., et al (2018), la investigación aplicada “se centra en la práctica y se preocupa de aplicar el conocimiento obtenido en la actividad cotidiana. Se trata, pues, de dar solución a cuestiones concretas de la de la práctica educativa buscando mejorar la calidad y eficacia de la misma” (p. 19). Por lo tanto, la finalidad de la investigación fue aplicada, puesto que se pretendió mejorar una determinada realidad o escenario educativo.

4.1.2 NIVEL DE INVESTIGACIÓN

En este trabajo de investigación el nivel o alcance fue Explicativo porque se manipuló una de las variables, siendo ésta la aplicación de un programa de actividades lúdicas y ulteriormente se apreció los resultados a través de un Postest implementado en 8 sesiones de aprendizaje. De esta manera, se pudo dirimir la evaluación de la aplicación del programa y por ende observar los efectos generados. Así pues, Quintana, J., et al (ob.cit), señala “la investigación puede ser explicativa, cuando además se pretende explicar una determinada realidad” (p. 20).

4.2 MÉTODO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

4.2.1 MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

En la presente investigación se empleó el método hipotético deductivo. Quintana, J., et al (ob.cit), reseña “cuando se adopta este método, el investigador plantea unas predicciones concretas o hipótesis a partir de una determinada teoría o conjunto de leyes generales, mediante la observación de hechos y realidades concretas y particulares, estas hipótesis deberán ser corroboradas o modificadas” (p. 16). En otras palabras, resultó de un proceso sistemático, armónico, organizado durante el cual se evaluaron las hipótesis previamente formuladas, considerando los datos que resultaron del análisis de la estadística que explica el fenómeno de estudio emprendido.

4.2.2 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Para Quintana, J., et al (ob.cit), un diseño de investigación “permite operativizar en la práctica las hipótesis planteadas, estableciendo de forma correcta la estructura en la que se organizan variables y sujetos; todo ello con el fin último de recoger los datos para dar respuesta a las preguntas a resolver en la investigación” (p. 75). Por lo tanto, el diseño de investigación constituye el plan de trabajo a desarrollar a fin de garantizar los datos que se van a recoger, de la forma más adecuada y óptima para lograr contrastar las hipótesis planteadas y por ende dar respuesta al propósito del estudio.

En la presente investigación, se utilizó el diseño Pre- Experimental. Al respecto, Quintana, J., et al (ob.cit), señala “la lógica de este tipo de investigación se limita a someter a medida a las variables implicadas y a buscar relaciones estadísticas entre ellas” (78). En consecuencia, los diseños pre- experimentales, la investigación se limita a observar en condiciones naturales, el fenómeno de estudio sin intervenir o alterarlo. De tal manera, el estudio fue pre- experimental con un solo grupo y éste fue evaluado con un instrumento que se denominó Prueba de entrada o Pretest; posteriormente se aplicó el programa de actividades lúdicas, denominado Postest.

Quintana, J., et al (ob.cit), sostiene como un Pretest “Todo cuestionario conviene probarlo antes de su aplicación definitiva al objeto de comprobar la adecuada presentación de las preguntas que se comprendan bien, que provoquen la respuesta adecuada” (p. 52). En este

contexto, las siguientes características del diseño Pre- experimental han sido:

G: 01 x 02

Dónde:

G: Grupo Único

O: Observación 1

O: Observación 2

X: Sesiones de Aprendizaje (Programa de Actividades Lúdicas)

4.3 POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN

4.3.1 POBLACIÓN

Quintana, J., et al (ob.cit), define población “es el conjunto de todos los elementos (individuos) que cumplen una o varias características o propiedades. Pueden ser finitas, si están compuestas de un número concreto de elementos, o finitas, su número es ilimitado” (p. 56). En lo que se refiere a la población del estudio, el proyecto de investigación abordó 84 estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Chalhuanca, considerando las siguientes características:

1. Son estudiantes de Secundaria.
2. Este grupo etario oscila entre 12 años y 13 años.
3. Su condición de vida socioeconómica se encuentra entre la clase media y baja.
4. Proviene de las diferentes Provincias de Apurímac y Regiones del país.

Tabla 2

SECCION	Alumnos	%
A	25	25%
B	25	25%

C	25	25%
D	25	25%
TOTAL	100	100%

Fuente: Elaboración propia

4.3.2 MUESTRA

Quintana, J., et al (ob.cit), concibe “es un subconjunto de los elementos de una población cuyos componentes deben ser representativos de la misma” (p.56). En el caso concreto del estudio, la muestra correspondió a 84 estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Chalhuauca, considerando los siguientes criterios de selección:

Criterios de Inclusión: Estudiantes cursantes del tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Chalhuauca, entre edades de 12 años y 13 años.

Criterios de Exclusión: Estudiantes que manifestaron su deseo de no participar en el desarrollo de las actividades referentes al estudio por motivos de salud o algún grado de discapacidad. Asimismo, aquellos que no acudieron regularmente al colegio.

Por su parte, el tipo de muestreo fue no probabilístico por conveniencia. En este sentido, Quintana, J., et al (ob.cit), define muestreo no probabilístico “se selecciona un grupo de sujetos que cumplan las características que deseamos en nuestra muestra, pero sin seguir criterios estadísticos estrictos de selección; nuestra muestra será recogida más bien en función de nuestras posibilidades de acceso a ella” (p. 46).

4.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

4.4.1 TÉCNICAS

Quintana, J., et al (ob.cit), sostiene “las técnicas de investigación son aquellos procedimientos que nos permiten recoger los datos para llevar la investigación a cabo” (p.

34). En este sentido, se comprende que las técnicas representan la forma más adecuada y pertinente de recoger los datos directa o indirectamente a fin de obtener los resultados con veracidad. En la presente investigación, la técnica utilizada fue la observación sistemática.

Observación Sistemática: Para Quintana, J., et al (ob.cit), señala “la observación es una técnica de recogida de datos que nos permite registrar, de una forma metódica y sistemática, el comportamiento de un individuo o grupo de individuos” (p. 34). Evidentemente, su principal objetivo es describir comportamientos, la apreciación del objeto de investigación cumpliendo rasgos de objetividad, validez y confiabilidad. En consecuencia, el presente estudio tuvo como propósito evaluar el efecto de la aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de la coordinación motriz de los estudiantes del tercer año del Colegio de Alto Rendimiento de Chalhuanca.

4.4.2 INSTRUMENTOS

Escala Likert: Al respecto Quintana, J., et al (ob.cit), asevera “Se emplea cuando se desean preguntar varias cuestiones que compartan las mismas opciones de respuesta” (p.50). Resulta claro que este instrumento permitió apreciar la intensidad o valoración de los indicadores descritos en la ficha de evaluación por cada sesión de aprendizaje, aplicado en el programa de actividades lúdicas en el desarrollo de la coordinación motriz de los estudiantes, registrado mediante la observación sistemática.

Test: Por su parte Quintana, J., et al (ob.cit), expresa “contienen un conjunto de proposiciones relativas a determinadas actitudes expresadas en formas categóricas (como aseveración)” (p. 50). En líneas generales, se trató de un instrumento que permitió la comprobación de los objetivos trazados en la exploración y la contrastación de la hipótesis formulada a través del tratamiento de los resultados. Por lo tanto, se aplicó el Pretest a la muestra representativa inicialmente del estudio y posteriormente el Posttest en la aplicación del programa de actividades lúdicas contempladas en las 8 sesiones de aprendizaje a fin de demostrar el efecto provocado en el desarrollo de la coordinación motriz de los estudiantes.

4.4.3 VALIDEZ Y CONFIABILIDAD

Durante el proceso de investigación y cumpliendo con la linealidad metodológica, la validez y la confiabilidad se refrenda en el instrumento diseñado para la recolección de datos, el cual contiene una revisión y control que garantizó la veracidad de los resultados. Al respecto, Quintana, J., et al (ob.cit), concibe la validez como “los resultados obtenidos son de fácil generalización a otras muestras y contextos” (p. 44). Por su parte, el mismo autor se refiere a confiabilidad “al ser un proceso estructurado permite la replicación por parte de otros investigadores” (p. 44).

En este escenario, para establecer la validez y confiabilidad del instrumento se aplicó una Prueba Piloto a fin de garantizar la adecuada planificación del programa de actividades lúdicas y los indicadores se hayan establecido correctamente con la construcción de la Operacionalización de la Variables, considerando la población del 20% (prueba piloto). Sobre este punto, Quintana, J., et al (ob.cit), sostiene “un estudio piloto (o preliminar) es una pequeña muestra de sujetos, estudio que nos indicará todo aquellos que puede ir mal y la mejor manera de solucionarlo, sin necesidad de tener que intervenir demasiado tiempo ni esfuerzo” (p. 28).

Del mismo modo, en la presente investigación, se contó con cuatro expertos para la validación del instrumento:

Validez de juicio de expertos

Tabla 3

Experto	Juicio
Dr. Miguel Ángel Valdivia Pinto	Aplicable
Dra. Georgina Alejandrina Pinto Sotelo	Aplicable
Dra. Evelin Rivas Briceño	Aplicable
Magíster. Jorje Andrés Ayala Balboa	Aplicable
Magíster. Alejandro Sánchez Pomalaza	Aplicable

Fuente: Elaboración propia

4.4.4 PROCESAMIENTO DE ANÁLISIS DE DATOS

En este apartado, Quintana, J., et al (ob.cit), destaca “una vez recogida la información, es necesario tabular y codificar adecuadamente los datos obtenidos, con el objeto de someterlos al análisis estadístico que se requiera para dar respuesta a los objetivos que nos hemos planteado” (p.55). En efecto, se codificaron todos los datos a través del Programa SPSS en su versión número 24, que permitió una comodidad en el proceso a fin de realizar una adecuada interpretación de los resultados emanados por la estadística, asimismo, se hizo una comparación con los resultados de las investigaciones previas, con la finalidad de analizarlas y compararlas.

Del mismo modo, el procesamiento de análisis de datos fue producto de la aplicación de Pretest y Postest. Así pues, primero se utilizó la Z Calculada que significa mayor de 30 personas, a las cuales se aplicó el programa de actividades lúdicas, a su vez, se empleó la Caja de Bigotes para poder apreciar las medias e inferir el efecto que suscitó el programa.

4.4.5 ÉTICA EN LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación reviste el respaldo fehaciente y auténtico del estudio, en concordancia con las normas APA y por ende la comunidad científica, otorgando el debido respeto de autoría de los teóricos que respaldan los aportes epistemológicos en el desarrollo investigativo y reseñados en las fuentes bibliográficas. Al respecto, Quintana, J., et al (2018), “todo procedimiento de investigación, debe responder a un código ético por parte del investigador, que garantice la corrección de su desarrollo y, a su vez, que se responsabilice de ello” (p. 29). En este sentido, significa respetar íntegramente la autoría y los trabajos de investigación con personas y animales.

En líneas generales, el presente trabajo de investigación presentado a la Universidad Alas Peruanas, filial Abancay, nivel de Posgrado, denominado “Aplicación de un Programa de Actividades Lúdicas en el Desarrollo de la Coordinación Motriz, en los estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento, Chalhuanca- Apurímac, 2019”, es construcción auténtica y original, cumpliendo con las normas y requerimientos de la

comunidad científica y los estatutos éticos del investigador, asimismo, el respeto de la propiedad intelectual de cada uno de los autores consultados en las fuentes bibliográficas.

CAPÍTULO V

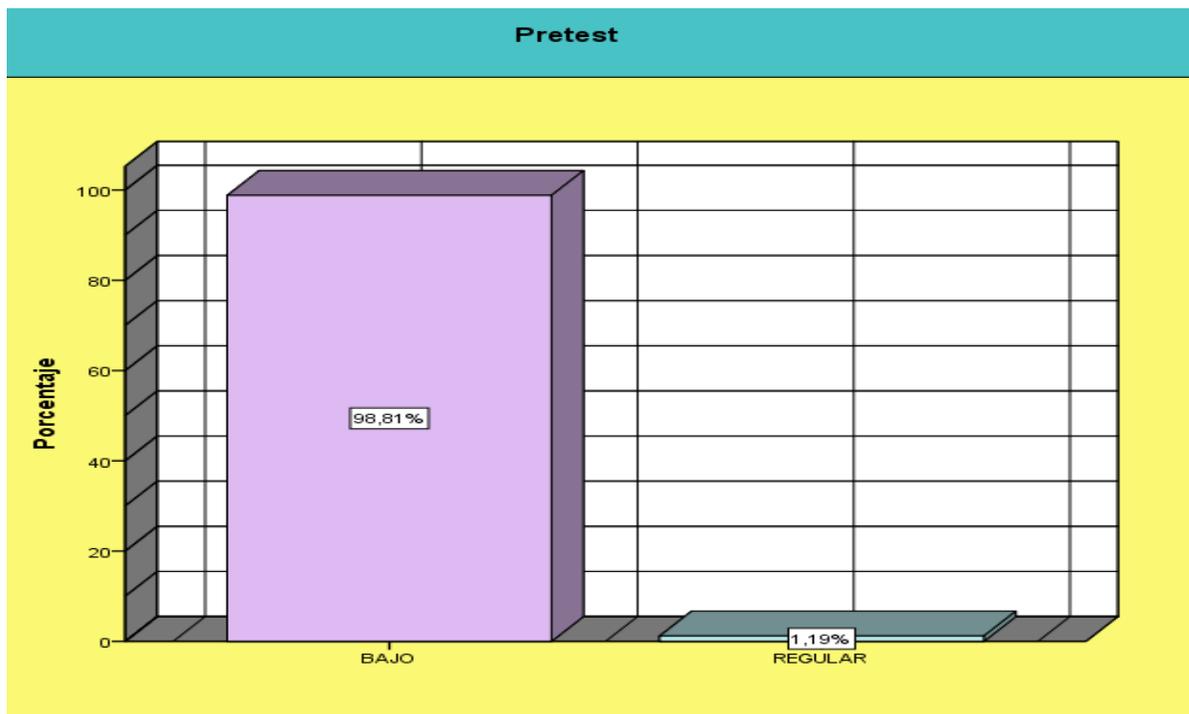
RESULTADOS

ANÁLISIS DESCRIPTIVO

Tabla 4

Pretest					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	BAJO	83	98,8	98,8	98,8
	REGULAR	1	1,2	1,2	100,0
Total		84	100,0	100,0	

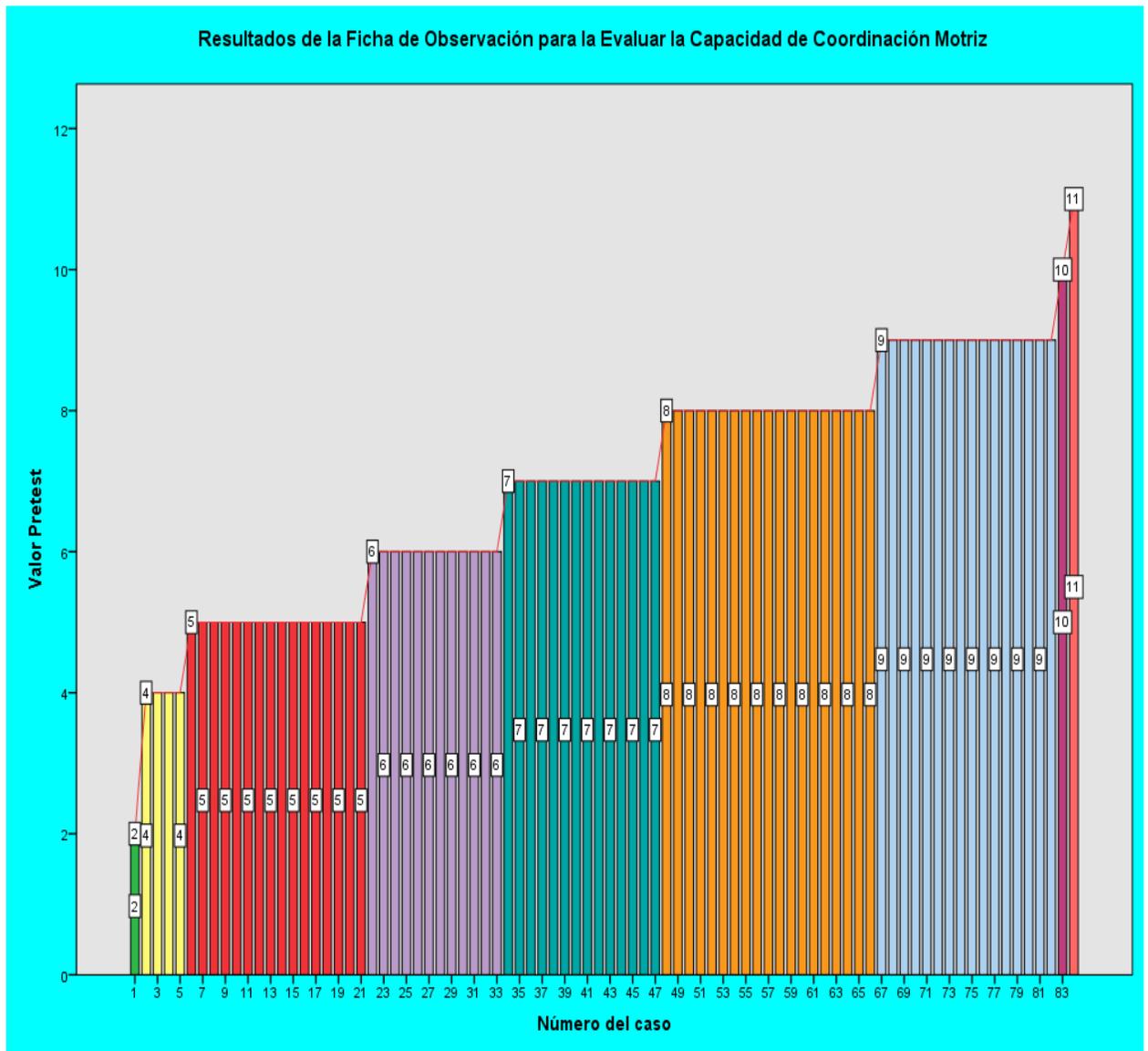
Figura 1



Interpretación

De acuerdo a los resultados presentados en la tabla 4 del pretest y la figura 1, se presenta que un 98.8 % que significa numéricamente, 83 estudiantes es Baja la Coordinación Motriz, en los Estudiantes del Tercer Grado de Secundaria del Colegio de Alto Rendimiento, esto se presenta en la ficha de observación para evaluar la capacidad de coordinación motriz, por consiguiente podemos inferir que los estudiantes seleccionados de las cuatro secciones del tercer año carecen de una buena coordinación motriz, sin embargo el 1.19 % que significa numéricamente 1 un estudiante señala mediante la evaluación de la coordinación motriz del pretest tener una regular coordinación óculo manual, coordinación óculo podal y coordinación dinámica general, lo cual como investigador y como docente del área de educación física me llamo poderosamente la atención puesto que debe ir de la mano la parte cognitiva con la parte motriz, es por ello este estudio experimental.

Figura 2



La pregunta es cómo encontramos a los estudiantes del tercer grado de secundaria en su coordinación motriz? fue quizás la pregunta que me motivo este estudio y la preocupación, por tal razón podemos observar en los resultados de la evaluación, porque para este estudio debemos de conocer primero como están estos estudiantes en su estado natural de motricidad, era necesario observarlos , evaluarlos y a partir de ahí realizar un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de la coordinación motriz y sus tres dimensiones, los valores de las notas que consignan esta figura nos indica la importancia de dicho estudio, solo vemos a un estudiante con la nota de 11 y es el único que regularmente tiene una buena coordinación

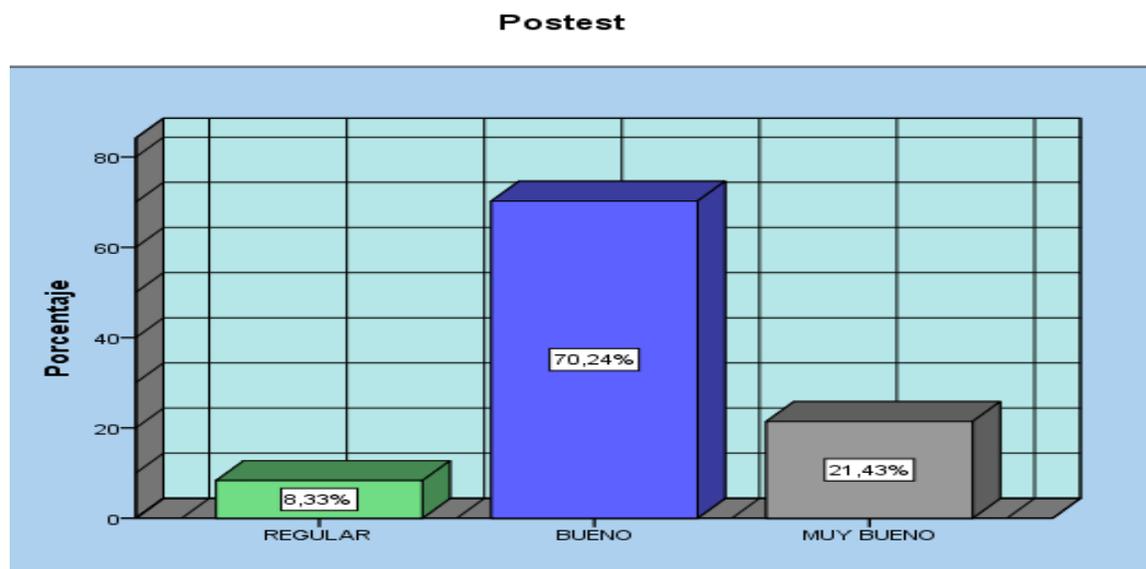
motriz, los demás estudiantes oscilan entre 9, 8, 7, 6, 5, 4 y 2 de las nota vigesimal de 0 a 20 es decir que estarían reprobando la Coordinación Motriz .

Tabla 5

POSTEST					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	REGULAR	7	8,3	8,3	8,3
	BUENO	59	70,2	70,2	78,6
	MUY BUENO	18	21,4	21,4	100,0
	Total	84	100,0	100,0	

Fuente: ACP

Figura: 3



Interpretación

Como podemos observar en la tabla 5 del postest y la figura 3, nos presenta que un 70.24 % que significa numéricamente 59 estudiantes señalando que después de aplicado el programa de Actividades Lúdicas en el Desarrollo Motriz en las dimensiones coordinación óculo manual, coordinación óculo podal y coordinación dinámica general fueron **BUENAS**,

mientras que el 21.43% que significa numéricamente 18 estudiantes, señalan que después de aplicado el programa de Actividades Lúdicas en el Desarrollo Motriz en las dimensiones coordinación óculo manual, coordinación óculo podal y coordinación dinámica admiten mejorar y que el programa aplicado fue **MUY BUENO**, sin embargo el 8.33% que significa numéricamente 7 estudiantes señalan que después de aplicado el programa de Actividades Lúdicas en el Desarrollo Motriz en las dimensiones coordinación óculo manual, coordinación óculo podal y coordinación dinámica admiten mejorar y que el programa aplicado, fue **REGULAR**, en esta interpretación podemos darnos cuenta que tan solo en la estadística descriptiva podemos deducir que el programa aplicado a los estudiantes del tercer grado de secundaria de Challhuanca del Colegio de Alto Rendimiento de Apurímac tuvo en efecto positivo lo cual se observara mejor en la estadística inferencia.

PRUEBA DE NORMALIDAD

VARIABLE I:

Planteamiento de hipótesis

H₀ (Hipótesis nula): La distribución de la Variable Independiente. La aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de la coordinación motriz, en los estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanca- Apurímac, 2019. No es una distribución normal.

H₁ (Hipótesis alterna): La distribución de la Variable Independiente. La aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de la coordinación motriz, en los estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanca- Apurímac, 2019. Tiene una distribución normal.

Nivel de significancia

Nivel de Significancia (alfa) $\alpha = 5\% = 0.05$

Estadístico de prueba seleccionado

Kolmogorov-Smirnov Lilliefors

Cálculo del valor de P= 0.000= 0.00%

Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra

		Postest
N		84
Parámetros normales ^{a,b}	Media	16,20
	Desviación típica	1,543
	Absoluta	,136
Diferencias más extremas	Positiva	,136
	Negativa	-,135
Z de Kolmogorov-Smirnov		1,242
Sig. asintót. (bilateral)		,091

a. La distribución de contraste es la Normal.

b. Se han calculado a partir de los datos.

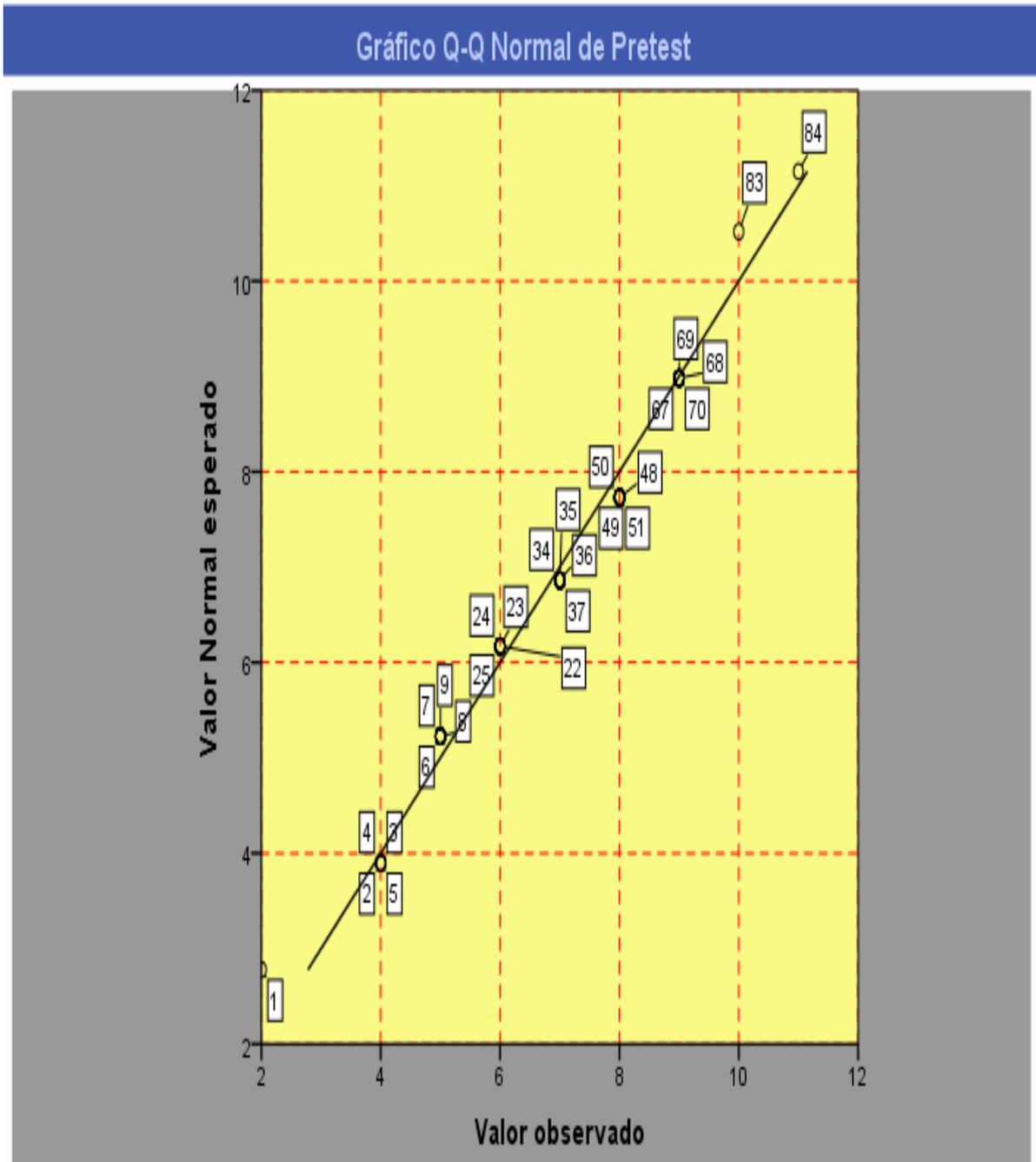
Fuente: Base de datos

REGIÓN CRÍTICA

$$(\text{SIG.}) P = .001 < \alpha = 0.05$$

DECISIÓN

La variable Aprendizaje Constructivista. tiene una distribución normal. Por lo tanto, aceptamos H_1 (Hipótesis alterna) y rechazamos H_0 (Hipótesis nula).

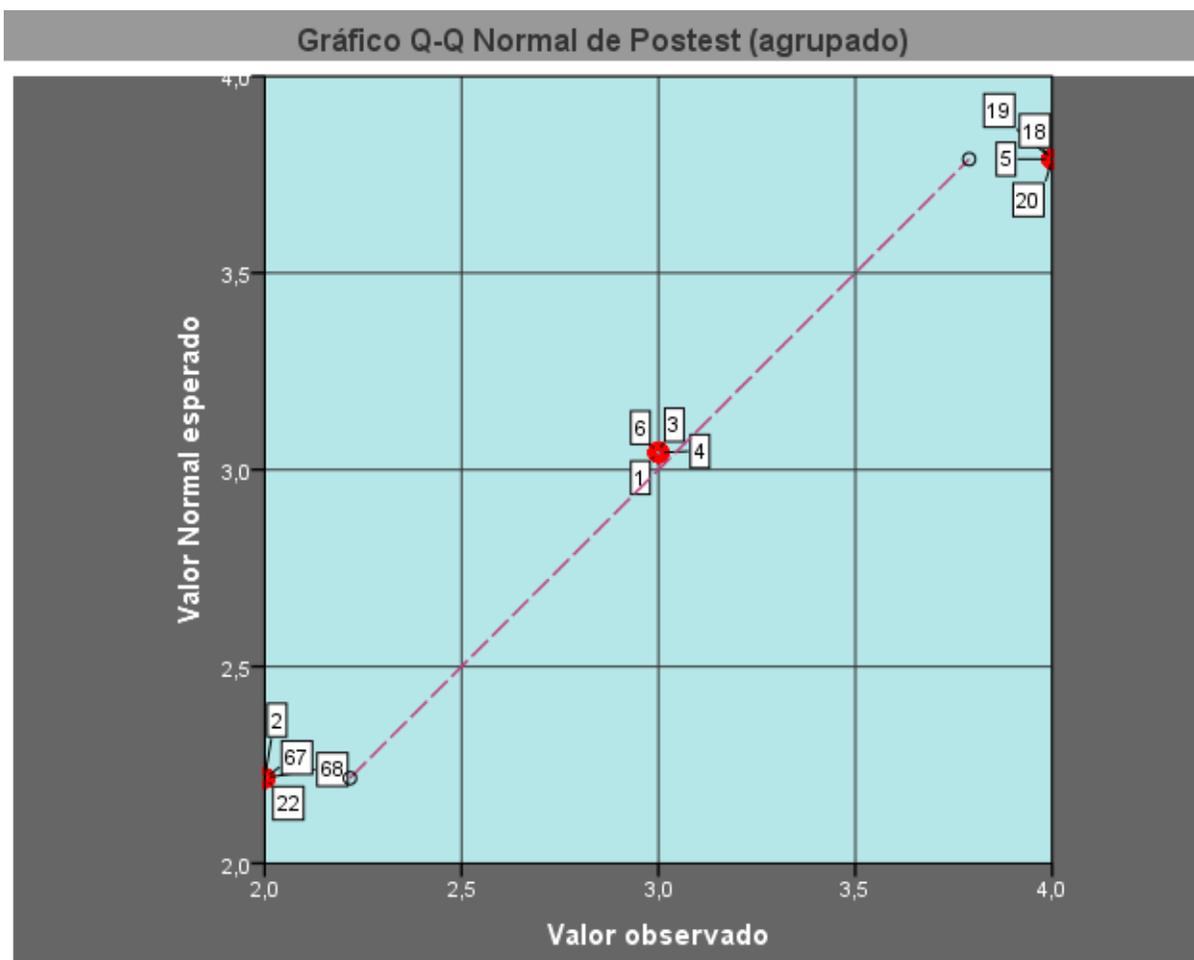


Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra

Posttest (agrupado)		
N		84
Parámetros normales ^{a,b}	Media	3,13
	Desviación típica	,533
	Absoluta	,383
Diferencias más extremas	Positiva	,383
	Negativa	-,320
Z de Kolmogorov-Smirnov		3,508
Sig. asintót. (bilateral)		,000

a. La distribución de contraste es la Normal.

b. Se han calculado a partir de los datos.



ANÁLISIS INFERENCIAL

HIPÓTESIS GENERAL

Planteamiento de hipótesis

Ha Explicar significativamente el efecto de la aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de la coordinación motriz, en los estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanca- Apurímac, 2019

Ho No Explicar significativamente el efecto de la aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de la coordinación motriz, en los estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanca- Apurímac, 2019.

Prueba T

Tabla 6

Estadísticas de muestra única

	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
Pretest	84	6,96	1,718	,187
Posttest	84	16,20	1,543	,168

Prueba de muestras emparejadas

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Par 1 Pretest - Posttest	-9,238	2,516	,274	-9,784	-8,692	- 33,658	83	,000

Tabla 7

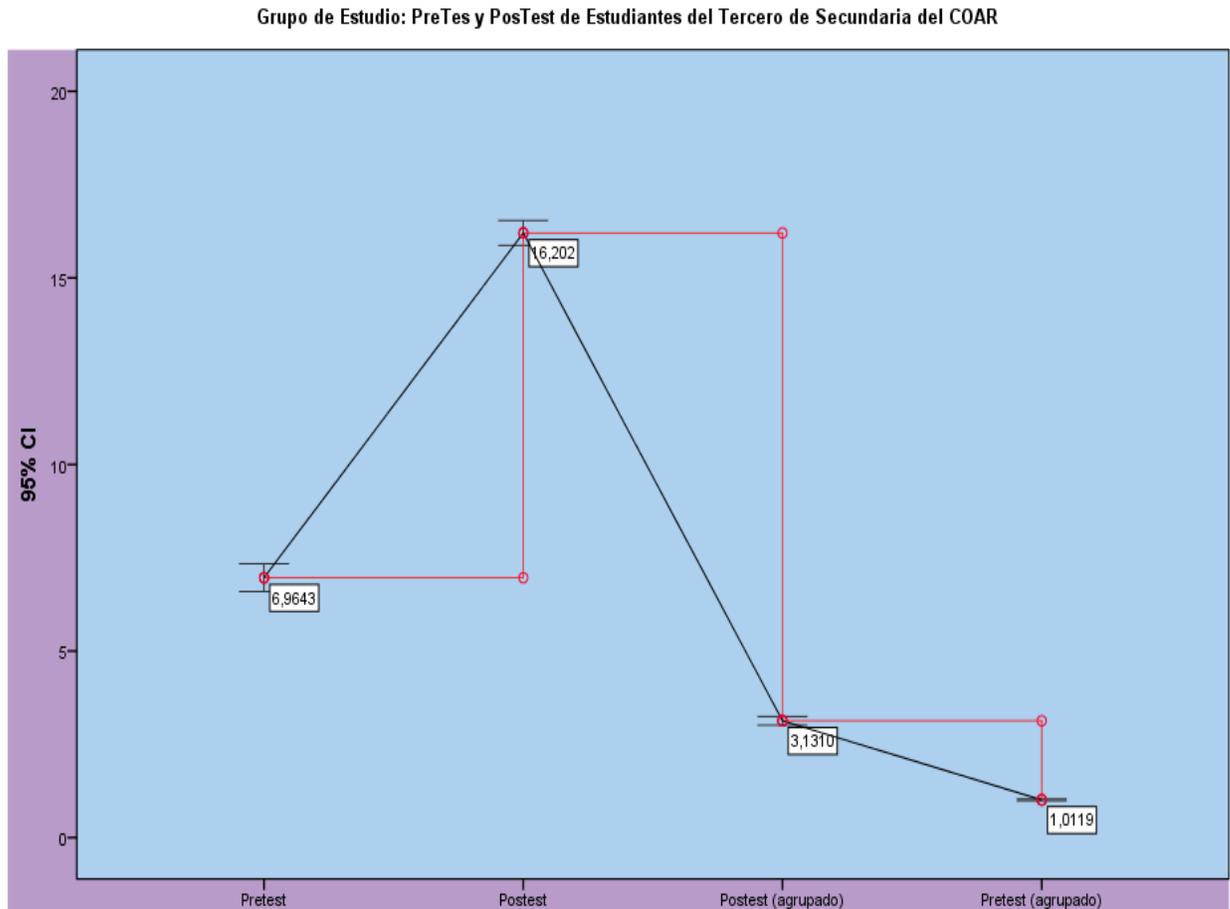
Prueba t						
Valor de prueba = 0						
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Pretest	37,159	83	,000	6,964	6,59	7,34
Postest	96,252	83	,000	16,202	15,87	16,24

Interpretación

Como se puede observar en la Tabla 7 de la contrastación de hipótesis general se visualiza que la Media del Pre test es = 6,96 del promedio de los aspectos observados como son la Coordinación óculo manual. Coordinación óculo podal y la coordinación dinámica general estudiantes de las cuatro secciones del Colegio de Alto Rendimiento de Apurímac, lo cual nos permite inferir antes de aplicar el programa que los estudiantes tenían ciertos déficit en estos aspectos observados, es por ello que al presentar el Programa de Actividades Lúdicas para el Desarrollo de la Coordinación Motriz, en diferentes sesiones de aprendizaje y en el desarrollo de la misma pues vimos un avance significativo como se muestra Tabla 7, en la muestra de estadística única, donde se visualiza el Pos test con una Media= 16,20 lo cual nos permite afirmar que si existe un EFECTO positivo de dicho programa y de las sesiones desarrolladas como se puede observar en la gráfica de caja y bigotes.

Razón por la cual el sig (bilateral) 0.00 por lo tanto se acepta la hipótesis alterna y rechaza la hipótesis nula. Afirmando que el efecto del programa y la realización del mismo ha sido positivo en los estudiantes de Tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanca de Apurímac.

Figura 4. Caja y Bigotes.



HIPÓTESIS ESPECÍFICA 1

Planteamiento de hipótesis

Ho No Explicar el efecto de la aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo óculo manual, en los estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanca- Apurímac, 2019.

Ha Explicar el efecto de la aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo óculo manual, en los estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanca- Apurímac, 2019.

Tabla 8

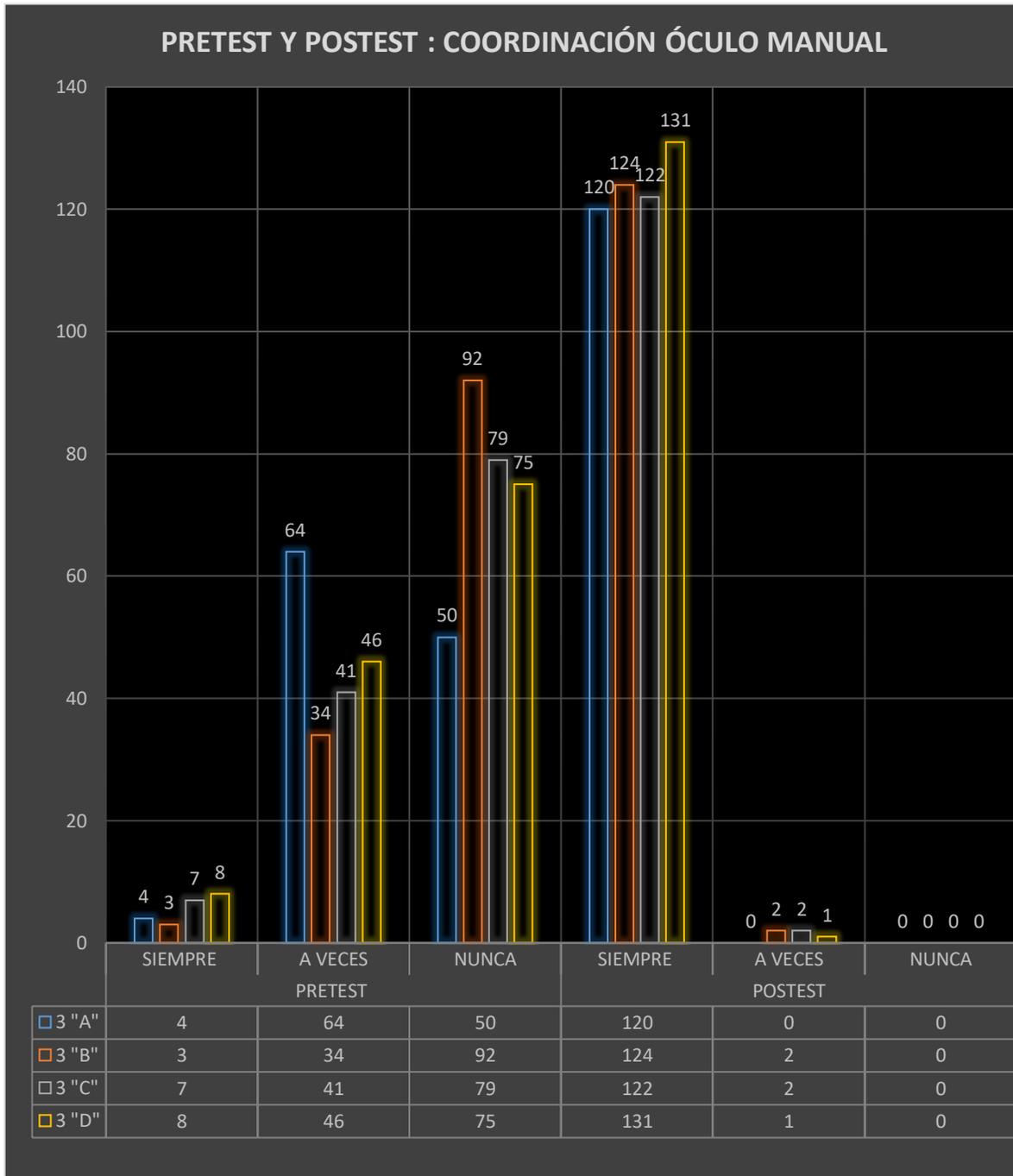
	t	gl	Sig. (bilateral)	Prueba T		
				Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Pretest Coordinación Óculo Manual	17,138	83	,000	3,964	2,30	7,34
Postest Coordinación Óculo Manual	54,272	83	,000	16,23	1,33	1,56

Interpretación

Como se puede observar en la Tabla 8 de la contrastación de hipótesis Especifica 1 se visualiza que la Media del Pretest es = 3.9 del promedio del Primer aspectos observados como es la Coordinación Óculo Manual en los estudiantes del tercer grado de secundaria de las cuatro secciones del Colegio de Alto Rendimiento de Apurímac , también se visualiza la Media del Postest es = 16.2 el promedio aspectos observados como es la Coordinación Óculo Manual lo cual nos permite inferir que tuvo **EFFECTO POSITIVO** la aplicación del programa de actividades lúdicas en el desarrollo de la Coordinación Motriz en los estudiantes del tercer grado de secundaria del COAR-Apurímac.

Razón por la cual el sig (bilateral) 0.00 por lo tanto se acepta la hipótesis especifica 1 Alterna y rechaza la hipótesis especifica 1 Nula. Afirmando que el efecto del programa y la realización del mismo tuvo un efecto positivo en los estudiantes de Tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanca de Apurímac.

Figura 5



Además de ello se presenta la figura 5, resumen del pretest y posttest donde se observa todas las secciones donde se visualiza el efecto positivo del programa.

HIPÓTESIS ESPECÍFICA 2

Planteamiento de hipótesis

Ho No Explica el efecto de la aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo óculo pédica, en los estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanca- Apurímac, 2019.

Ha Explicar el efecto de la aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo óculo pédica, en los estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanca- Apurímac, 2019.

Tabla 9

	Prueba T					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Pretest Coordination Óculo Pédica	6,032	83	,000	2,54	1,03	5,52
Postest Coordination Óculo Pédica	35,86	83	,000	15,76	,15	,48

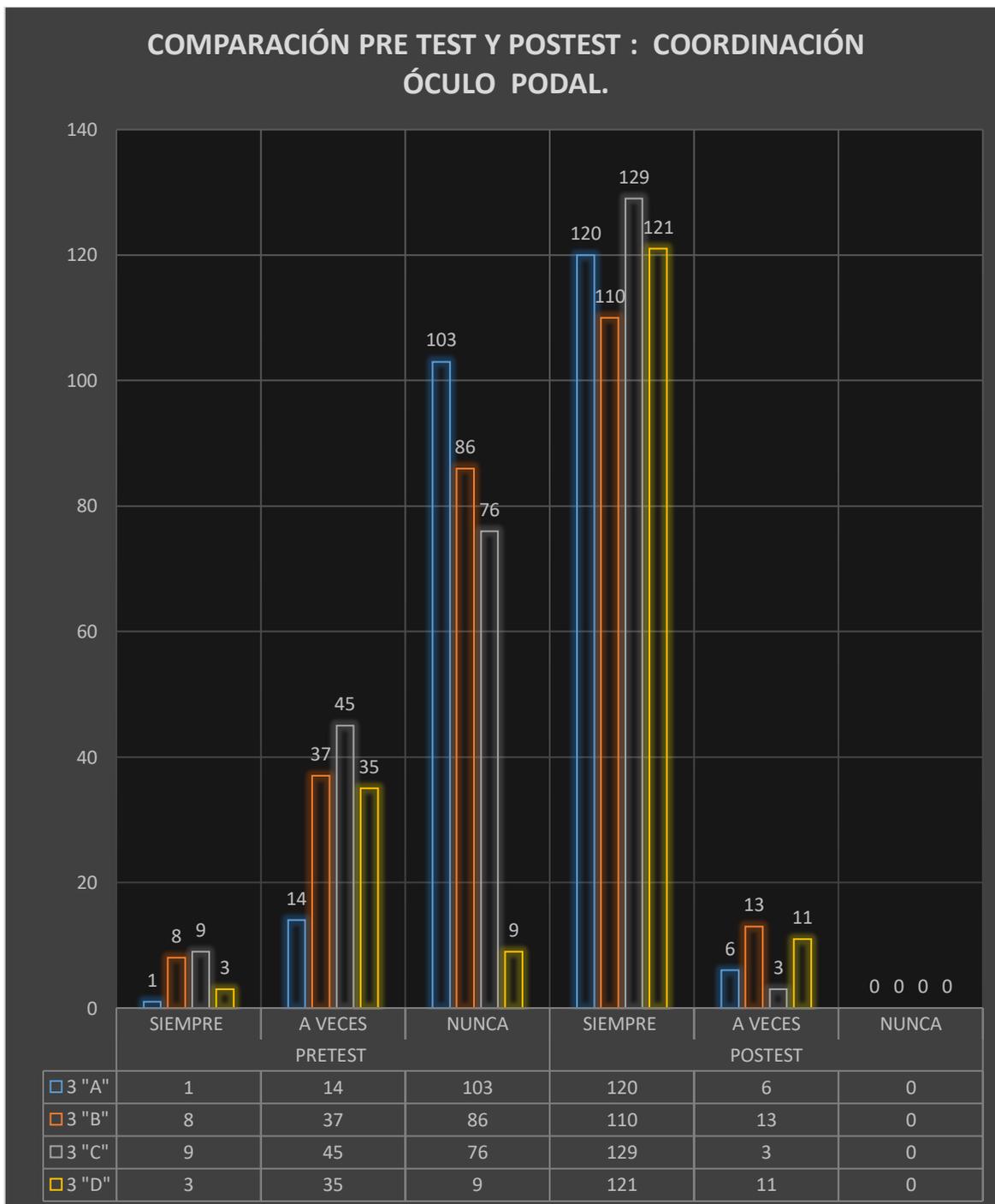
Interpretación

Como se puede observar en la Tabla 9 de la contrastación de hipótesis Especifica 2 se visualiza que la Media del Pretest es = 2.5 del promedio del Segundo Aspectos Observado cómo es la Coordinación Óculo Pédica en los estudiantes del tercer grado de secundaria de las cuatro secciones del Colegio de Alto Rendimiento de Apurímac , también se visualiza la Media del Postest es = 15.7 el promedio aspectos observados como es la Coordinación Óculo Pédica lo cual nos permite inferir que tuvo **EFFECTO POSITIVO**, en la Aplicación del Programa de Actividades Lúdicas en el Desarrollo de la Coordinación Motriz en los estudiantes del tercer grado de secundaria del COAR-Apurímac.

Razón por la cual el sig (bilateral) 0.00 por lo tanto se acepta la hipótesis especifica 2 Alterna y rechaza la hipótesis especifica Nula 2. Afirmando que el efecto del programa y la

realización del mismo tuvo un efecto positivo en los estudiantes de Tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanca de Apurímac.

Figura 6



Por otra parte, la figura 6 nos presenta la comparación del pretes y postest en el aspecto a

observar Coordinación Óculo Pédica de todas las secciones y nos permite inferir estadísticamente el efecto positivo en los estudiantes de Tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanca de Apurímac.

HIPÓTESIS ESPECÍFICA 3

Planteamiento de hipótesis

Ho No Explicar el efecto de la aplicación de un programa de actividades lúdicas en el Desarrollo Global (Coordinación Dinámica General), en los estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanca- Apurímac, 2019

Ha Explicar el efecto de la aplicación de un programa de actividades lúdicas en el Desarrollo Global (Coordinación Dinámica General), en los estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanca- Apurímac, 2019.

Tabla 10

	t	gl	Sig. (bilateral)	Prueba T		
				Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Pretest Coordination Óculo Pédica	2,58	83	,000	1,06	1,03	3,18
Postest Desarrollo Global(Coordination Dinámica General),	87,34	83	,000	17,0	,8	,21

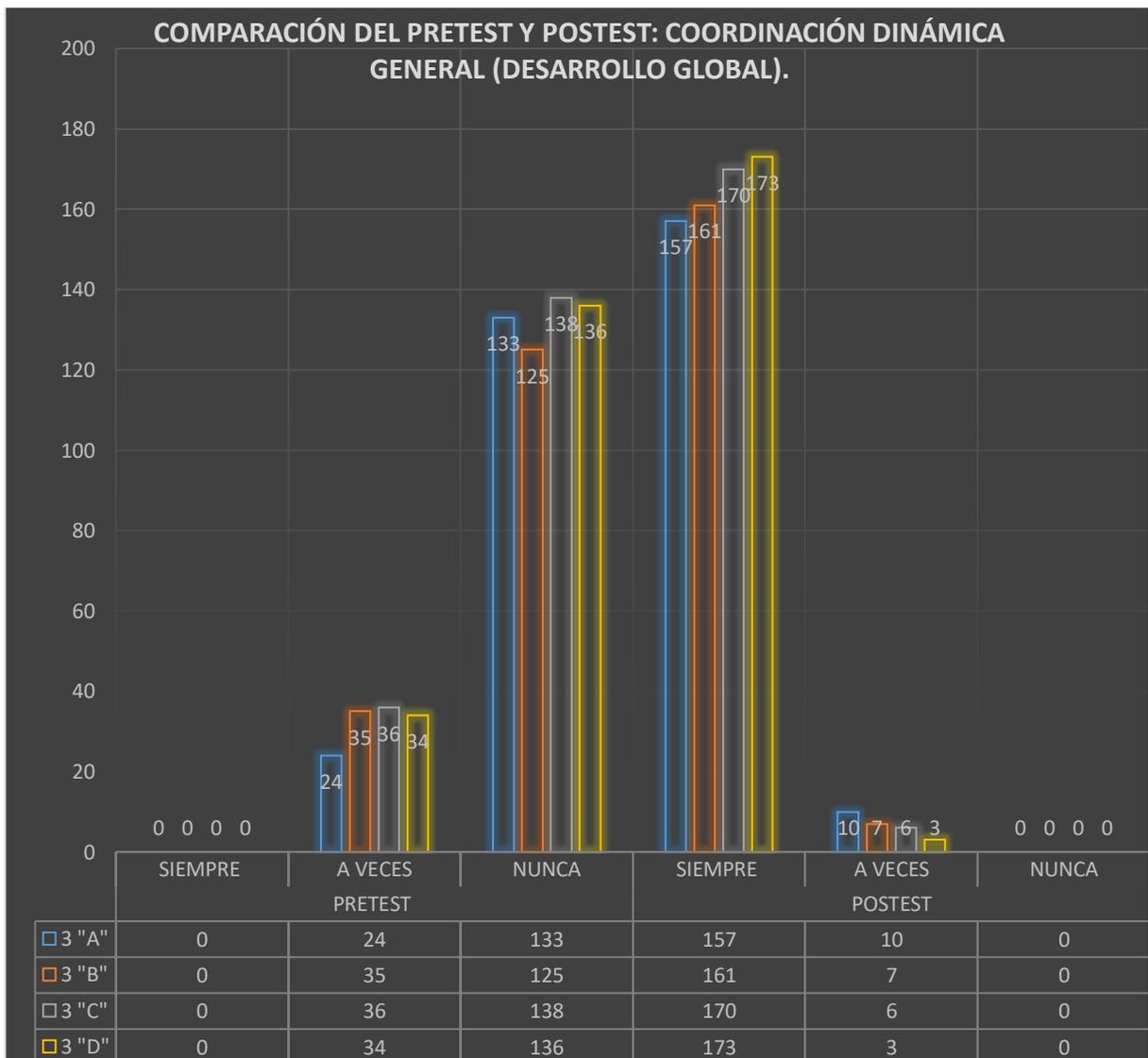
Interpretación

Como se puede observar en la Tabla 10 de la contrastación de hipótesis Especifica 3 se visualiza que la Media del Pretest es = 1.06 del promedio del Tercer Aspectos Observado cómo es la Coordinación Dinámica General (Coordinación Dinámica General), en los estudiantes del tercer grado de secundaria de las cuatro secciones del Colegio de Alto Rendimiento de Apurímac , también se visualiza la Media del Postest es = 17.0 el promedio

aspectos observados como es la Coordinación Dinámica General (Coordinación Dinámica General), lo cual nos permite inferir que tuvo **EFFECTO POSITIVO** La Aplicación del Programa de Actividades Lúdicas en el Desarrollo de la Coordinación Motriz en los estudiantes del tercer grado de secundaria del COAR-Apurímac.

Razón por la cual el sig (bilateral) 0.00 por lo tanto se acepta la hipótesis específica 3 Alternativa y rechaza la hipótesis específica Nula 3. Afirmando que el efecto del programa y la realización del mismo tuvo un efecto positivo en los estudiantes de Tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanka de Apurímac.

Figura 7



Por otra parte, la figura 7 nos presenta la comparación del pretes y postest en el aspecto a observar la Coordinación Dinámica General de todas las secciones y nos permite inferir estadísticamente el efecto positivo en los estudiantes de Tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanca de Apurímac.

CAPÍTULO VI

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En esta parte del trabajo de investigación los resultados encontrados coinciden con nuestros resultados como es en la primera variable de estudio del Programa de Actividades Lúdicas y la segunda variable abordada el Desarrollo de la Coordinación Motriz que tiene: $(t_{83}) = -33.658$, $p < 0.05$) entre las mediciones efectuadas antes ($X = 6,96$) y después ($X = 16,20$) . encontrando similitud con el siguiente antecedente nacional Guevara (2015), realizó una investigación denominada: Aplicación de un taller basado en actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N.º 11513 “Juan Pardo y Miguel” de Pátapo, Provincia de Chiclayo. Teniendo en la parte concluyente:

Al aplicar el taller, se llega a la conclusión que; a través de las actividades lúdicas los niños alcanzan tener un perfeccionamiento armónico de su personalidad, ya que no solo desarrolla sus destrezas motoras, sino que también le permite integrar las interacciones a nivel de pensamiento, emociones y su socialización, por lo que; se logró que los educandos desarrollen el equilibrio y la coordinación al realizar actividades que involucren manipulación y desplazamientos.

Es importante mencionar que la actividad lúdica produce en los educandos un mejoramiento de sus capacidades intelectuales, cognitivas y afectivas, aspectos que favorecen indudablemente al proceso educativo dentro del aula.

Por último, se concluye que, si los infantes no adoptan las actividades lúdicas y los juegos, de forma organizada y proyectada para el progreso motor no obtendrán como progreso de modo acertado la coordinación, equilibrio y lateralidad. (p.109).

Conducentemente es lo que deseamos plantear en la postura del investigador y en mi investigación, es decir los hallazgos encontrados son concordantes en todo sentido, la aplicación del programa de actividades lúdicas fue o tuvieron un efecto positivo, como lo sostiene también este antecedente.

También podemos mencionar a otro antecedente internacional Bravo (2014), efectuó una investigación titulada: Programa de intervención motriz para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de niños(as) de educación inicial con discapacidad visual, de la escuela municipal de ciegos “cuatro de enero” de la ciudad de Guayaquil y estudio de factibilidad de la implementación de una sala lúdica, realizado en Ecuador, dicho trabajo realiza un primer diagnóstico en la escuela , en ello también se comparte con el investigador puesto que nosotros también realizamos dicho estudio acercándonos a un promedio ínfimo de una nota vigesimal de 0 a 20 de 6 razón por lo cual el trabajo nuestro era viable , este antecedente presenta entre sus conclusiones y una de ella es muy importante para esta discusión teórica:

Las actividades lúdicas tienen un papel fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje psicomotor, porque proveen de una serie de características importantes, tales como: motivación participación, diversión, formas de explorar el entorno, implantación de reglas, adquisición de experiencias, etc. (p.106).

Por lo tanto, vemos que las actividades lúdicas juegan un papel preponderante en nuestro trabajo de investigación. Así mismo este antecedente internacional de Velázquez (2015), formalizó un estudio titulado: Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños y niñas de educación inicial, realizado en Pontificia Universidad Católica del Ecuador , la autora destaca la relevancia que subyace en el desarrollo de la motricidad fina, como parte de la educación inicial tendiente a desenvolver las habilidades y destrezas que facilitarían la adquisición de conocimientos y competencias necesarias en el proceso de la enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de 3 y 4 años. En este escenario, contextualiza las conclusiones de la siguiente manera:

Las docentes parvularias no cuentan con una guía de actividades lúdicas que estimulen la motricidad fina de niños y niñas de los centros de educación inicial señalados, como una propuesta de la presente investigación. (p.70)

En términos generales estos antecedentes al cruzar la información con mi trabajo de investigación son válidos.

CONCLUSIONES

PRIMERA: En cuanto a la efectividad del Programa de Actividades Lúdicas para modificar el Desarrollo de la Coordinación Motriz en los estudiantes del Tercer grado de Secundaria Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanca de Apurímac., 2019, hubo un incremento en el Desarrollo de la Coordinación Motriz y de los tres aspectos a observar (Coordinación Óculo Manual, Coordinación Óculo Podal, Coordinación Dinámica general –Desarrollo Global). ($t(83) = -33.658, p < 0.05$) entre las mediciones efectuadas antes ($X = 6,96$) y después ($X = 16,20$) . Lo cual nos permite inferir que hubo un efecto positivo en dicho programa.

SEGUNDA: En cuanto a la efectividad de la Aplicación del Programa de Actividades Lúdicas tuvo en efecto positivo en el Desarrollo Óculo Manual en los estudiantes del Tercer grado de Secundaria Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanca de Apurímac., 2019, como lo demuestra la prueba ($t(83) = 54,272 p < 0.05$) entre las mediciones efectuadas antes ($X = 3,09$) y después ($X = 16,23$) . Lo cual nos permite inferir que hubo un efecto positivo en dicho programa.

TERCERA: En cuanto a la efectividad de la Aplicación del Programa de Actividades Lúdicas tuvo en efecto positivo en el Desarrollo Óculo Podal en los estudiantes del Tercer grado de Secundaria Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanca de Apurímac., 2019, como lo demuestra la prueba ($t(83) = 35,86 p < 0.05$) entre las mediciones efectuadas antes ($X = 2,54$) y después ($X = 15,76$) . Lo cual nos permite inferir que hubo un efecto positivo en dicho programa en el aspecto dos a observar cómo es la Coordinación Óculo Podal.

CUARTA: En cuanto a la efectividad de la Aplicación del Programa de Actividades Lúdicas tuvo en efecto positivo en el Desarrollo Global (Coordinación Dinámica General) en los estudiantes del Tercer grado de Secundaria Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanca de Apurímac., 2019, como lo demuestra la prueba ($t(83) = 87,34 p < 0.05$) entre las mediciones efectuadas antes ($X = 1,06$) y después ($X = 17,0$) . Lo cual nos permite inferir que hubo un efecto positivo en dicho programa en el aspecto dos a observar cómo es la Coordinación Desarrollo Global (Coordinación Dinámica General).

RECOMENDACIONES

PRIMERA: Recomendamos a los Directivos del Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanca –Abancay, prestar más atención en la motricidad de todos los estudiantes, porque creemos que es necesario mirarlos holísticamente para su desempeño en la sociedad.

SEGUNDA: Recomendamos a los Maestros del Área de Educación Física del COAR-Challhuanca - Apurímac, más interés en el desarrollo motriz de del alumnado, manejando las diferentes herramientas como son las estrategias didácticas para cumplir con la competencias que exigen el Diseño Curricular Nacional que también exigen una buena diversificación curricular no sin antes realizar un diagnóstico situacional de cómo esta nuestros estudiantes en los tres aspectos a observar como son la Coordinación Óculo Manual, Pédica y Dinámica General , esto nos permitirá tomar decisiones y mejorar nuestra labor en nuestra propia cotidianidad.

TERCERA: Recomendamos a la población en General, a nuestros colegas de diferentes Áreas que la EDUCACIÓN FÍSICA no es un curso de relleno que esta debe entrar en las aulas articulándose coherentemente con Matemáticas, Lenguaje, Ciencias Sociales con la Investigación , entonces solo así nos podrán mirar bien nuestra área porque no solamente es correr , saltar , rodar sino más allá ... la educación física trabaja para una vida sana , activa previniendo enfermedades de todo tipo que están asociadas al lenguaje , a la matemática y a todas las ciencias.

CUARTA: Recomendamos a los estudiantes de todos los niveles o grados del COAR-Challhuanca – Apurímac, que le presten interés al Área de Educación Física.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Área de Educación Física. Orientaciones para el trabajo pedagógico. Secundaria. Perú-2010
- Atuncar, D. y Gonzales, C. (2017). El juego en la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I.E.P “Virgen de CHAPI”. P. 69. Internet <http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1518/TESIS%20ATUNCAR%20SARAVIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Obtenido enero 2019
- Bravo, S. (2014). Programa de intervención motriz para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de niños(as) de educación inicial con discapacidad visual, de la escuela municipal de ciegos “cuatro de enero” de la ciudad de Guayaquil y estudio de factibilidad de la implementación de una sala lúdica. Ecuador. P. 210. Internet http://www.lareferencia.info/vufind/Record/EC_d57fdbd1d121b02b976ad721d8d2bfba Obtenido enero 2019
- Buitrón, J. y Parco, M. (2014). Influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 1. P. 127. Internet http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/4736/Buitr%C3%B3n_AJV-Parco_FMK.pdf?sequence=6&isAllowed=y Obtenido enero 2019
- Carrasco, C. y Teccsi, M. (2017). La actividad lúdica en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 “Virgen Peregrina del Rosario” del distrito de San Martín de Porres-2015. P. 110. Internet http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/5128/Carrasco_AC-Teccsi_BM.pdf?sequence=6&isAllowed=y Obtenido enero 2019
- Caminero, F. (2009). Diseño y Estudio Científico para la validación de un Test Motor Original, que mida la coordinación motriz en alumnos/as de educación secundaria obligatoria. P. 412. Internet <https://hera.ugr.es/tesisugr/18509241.pdf> Obtenido enero 2019
- Educación Física. El componente psicomotor. Serie 1 para docentes de Secundaria. Fascículo 5. Dirección Nacional de Educación Básica Regular. Dirección de Educación Secundaria. Santillana. Lima-2.007
- Guevara, W. (2015). Aplicación de un taller basado en actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E.N.° 11513 “Juan Pardo y Miguel” de Pátapo, Provincia de Chiclayo. P. 169. Internet http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/3650/guevara_sw.pdf?sequence=1&isAllowed=y Obtenido enero 2019
- Gallardo, B. (2015). Juegos Psicomotores y su influencia en el desarrollo de las nociones espacio temporales en los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. N° 549 san pedro – Conchán – Chota, 2014. P. 158. Internet <http://repositorio.unc.edu.pe/handle/UNC/1584> Obtenido enero 2019
- García, D. y Ahumada, L. (2018). Fundamentos epistemológicos de la Investigación y aspectos prácticos. Ediciones Doctrina y Ley. Bogotá- Colombia

- García, A. (2013). PROGRAMA DE ENSEÑANZA LUDICA: Un espacio para todos. P. 10. Internet
<https://pdfs.semanticscholar.org/d4ff/7284e4bc7ba61c05c95e61c98b876b36824b.pdf> Obtenido mayo 2019
- León, L. (2010). Orientaciones para el Trabajo Pedagógico del Área de Educación Física. Biblioteca Nacional del Perú. 4ta Edición. Ministerio de Educación.
- Morales, M., et al (2014). Habilidades para la vida (cognitivas y sociales) en adolescentes de zona rural. P. 10. Internet
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412013000300007 Obtenido julio 2019
- Posligua, J., et al (2017), en el artículo científico titulado: Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica. P. 33. Internet <file:///C:/Users/usuario/Downloads/Dialnet-IncidenciaDeLasActividadesLudicasEnElDesarrolloDel-6244047.pdf> Obtenido enero 2019
- Posada, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. P. 89. Internet
<http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf> Obtenido enero 2019
- Petrone, N. (2006). Coordinación Motora. P. 13. Internet
<http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/EDUCACION%20ESPECIAL/PSICOMOTRICIDAD%20-%20FISIOTERAPIA/CUALIDADES%20MOTRICES/Coordinacion%20Motora%20-%20Petrone%20-%20art.pdf> Obtenido enero 2019
- Pacheco, E. y Porras, S. (2015). Los momentos de la sesión a través de las rutas de aprendizaje. Propuesta de trabajo para los alumnos de las carreras de educación secundaria de la UNDAC. P. 07. Internet <file:///C:/Users/usuario/Downloads/113-448-1-PB.pdf> Obtenido julio 2019
- Quintana, J., et al (2018). Fundamentos básicos de metodología de investigación educativa. 3ª Edición. Editorial CCS. Bogotá, Colombia.
- Reyes, T. (2015), desarrolló una tesis doctoral denominada: Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de educación primaria, realizado en la UNA Venezuela. P. 256. Internet
<https://helvia.uco.es/xmlui/bitstream/handle/10396/13789/2016000001489.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Obtenido enero 2019
- Robles, H. (2008). La coordinación y motricidad. P. 154. Internet.
<http://www.unife.edu.pe/pub/revpsicologia/coordinacionmotricidad.pdf> Obtenido enero 2019
- Ruiz, L., et al (2017). Evaluar la Coordinación Motriz Global en Educación Secundaria: El Test Motor SportComp. P. 18. Internet
<https://www.redalyc.org/pdf/710/71051616007.pdf> Obtenido julio 2019
- Velázquez, B. (2015). Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños y niñas de educación inicial, realizado en Pontificia Universidad Católica del Ecuador.

P. 100. Internet
<https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/531/1/VELASQUEZ%20BENITEZ%20BRENDA%20TATIANA.pdf> Obtenido enero 2019

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Aplicación de un Programa de Actividades Lúdicas en el desarrollo de la Coordinación Motriz, en los estudiantes del Tercer Grado de Secundaria del Colegio de Alto Rendimiento, Chalhuanca- Apurímac, 2019

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	VARIABLES	METODOLOGÍA
¿Cuál sería el efecto de la aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de la coordinación motriz, en los estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Chalhuanca, Apurímac, 2019?	Evaluar el efecto de la aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de la coordinación motriz, en los estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Chalhuanca, Apurímac, 2019	Explicaría significativamente el efecto de la aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de la coordinación motriz, en los estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Chalhuanca, Apurímac, 2019	<p style="text-align: center;">VARIABLE I:</p> <p style="text-align: center;">Programa de Actividades Lúdicas</p> <p style="text-align: center;">DIMENSIONES VARIABLE I:</p> <p style="text-align: center;">8 Sesiones de Aprendizaje</p> <p style="text-align: center;">VARIABLE D:</p> <p style="text-align: center;">Desarrollo de la Coordinación Motriz</p> <p style="text-align: center;">DIMENSIONES VARIABLE D:</p> <p style="text-align: center;">-Óculo Manual (fina)</p> <p style="text-align: center;">-Óculo Pédica (gruesa)</p> <p style="text-align: center;">-Desarrollo Global (general)</p>	<p style="text-align: center;">TIPO DE INVESTIGACIÓN:</p> <p style="text-align: center;">Aplicada</p> <p style="text-align: center;">NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN:</p> <p style="text-align: center;">La investigación se suscribe en un nivel o alcance Explicativo</p> <p style="text-align: center;">MÉTODO:</p> <p style="text-align: center;">Hipotético Deductivo</p> <p style="text-align: center;">DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN:</p> <p style="text-align: center;">Diseño Pre- Experimental contentivo en un solo grupo de estudiantes, evaluado con la Prueba de entrada o Pretest, y posteriormente, una vez aplicado el programa de actividades lúdicas, se evaluará con el Postest.</p> <p style="text-align: center;">POBLACIÓN: MUESTRA:</p> <p style="text-align: center;">100 estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento, de Chalhuanca, Apurímac.</p>
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS		
¿Cómo sería el efecto de la aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo óculo manual, en los estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Chalhuanca, Apurímac, 2019?	Verificar el efecto de la aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo óculo manual, en los estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Chalhuanca, Apurímac, 2019	Explicaría el efecto de la aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo óculo manual, en los estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Chalhuanca, Apurímac, 2019		
¿De qué manera a aplicación de un programa de actividades lúdicas, tendría efecto en el desarrollo óculo pédica, en los estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Chalhuanca, Apurímac, 2019?	Contrastar el efecto de la aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo óculo pédica, en los estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Chalhuanca, Apurímac, 2019	Explicaría el efecto de la aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo óculo pédica, en los estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Chalhuanca, Apurímac, 2019		
¿De qué manera la aplicación de un programa de actividades lúdicas, tendría efecto en el desarrollo global, en los estudiantes del tercer grado de	Valorizar el efecto de la aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo global, en los estudiantes del tercer grado de	Explicaría el efecto de la aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo global, en los estudiantes del tercer grado de		

<p>secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanca, Apurímac, 2019?</p>	<p>secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanca, Apurímac, 2019</p>	<p>secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Challhuanca, Apurímac, 2019</p>		<p>TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO DE DATOS:</p> <p>Se codificaron todos los datos a través del Programa SPSS en su versión número 24. Del mismo modo, el procesamiento de análisis de datos es producto de la aplicación de Pretest y Postest. Así pues, primero se utilizó la Z Calculada que significa mayor de 30 personas, a las cuales se aplicó el programa de actividades lúdicas, a su vez, se utilizó la Caja de Bigotes para poder apreciar las medias e inferir el efecto que suscitó el programa.</p>
---	--	--	--	---

Fuente: Elaboración propia

ANEXO 02: PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN MOTRIZ

I. DATOS GENERALES:

- ❖ Institución Educativa : Colegio de Alto Rendimiento de Apurímac
- ❖ Área : Educación Física
- ❖ Grado : Tercer Grado de Secundaria
- ❖ Docente : Lic. Alejandro Contreras Palomino

II. PRESENTACIÓN:

El Programa de Actividades Lúdicas para el desarrollo de Coordinación motriz, se fundamenta en el desarrollo de la coordinación óculo manual, coordinación óculo podal y coordinación dinámica general. A partir de estos aspectos, contribuye con la formación integral de los estudiantes en sus dimensiones corporal, cognitiva y afectiva, enfatizando los aprendizajes motrices.

Se orienta especialmente a promover el desarrollo motor, así como la competencia motriz, para el logro de una disponibilidad que les permita realizar en óptimas condiciones sus actividades de la vida cotidiana, participar en juegos, deportes, acceder a un estilo de vida saludable e interactuar adecuadamente con los otros.

Para lograr estas finalidades se requiere que los estudiantes se conozcan a sí mismo y tomen conciencia sobre sus posibilidades motrices, para realizar una práctica reflexiva y autónoma de actividades ludo recreativo y físico deportivo; valorando las prácticas coordinativas de su entorno próximo y lejano. En este sentido, estos medios se organizan pedagógicamente en actividades de aprendizajes para atender las necesidades, interés y expectativas de aprendizaje de los estudiantes en la Institución Educativa.

El trabajo pedagógico del programa se realizará a partir del conocimiento de la situación inicial de los estudiantes y en función del desarrollo de sus capacidades motrices. Por tanto, es necesario buscar el desarrollo progresivo y la creatividad en el desarrollo de las sesiones, respetando el desarrollo evolutivo y las posibilidades individuales de los estudiantes.

III. OBJETIVO:

Desarrollar capacidades motrices respaldada en fundamentos teóricos y prácticos que propicie la coordinación motriz en sus dimensiones: coordinación óculo manual, coordinación óculo podal y coordinación dinámica general, aspectos operativos del desarrollo motriz y como dimensión de desarrollo del movimiento.

IV. FUNDAMENTO:

La educación de la coordinación motriz tiene como objetivo incrementar la eficacia en la recepción de información sobre la posición corporal y a través del trabajo del sistema nervioso central; se trata, pues, de mejorar la comunicación del sistema nervioso y el muscular para el control sistemático del movimiento, es decir, el funcionamiento entre el sistema nervioso y el muscular sea lo más correcto y fluido posible.

ANEXO 03: CRONOGRAMA DEL PROGRAMA

Tabla: 3

Nº	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	INDICADORES DE LOGRO	FECHA
01	“Jugando a lanzamientos de balones desarrollo coordinación óculo manual”	Realiza lanzamiento de balón al aro con las manos sin dificultad.	30 al 04/10/19
02	“Jugando a la conducción de balones con las manos desarrollo mí coordinación óculo manual”	Realiza conducción de balón con las dos manos sin dificultad.	07 al 11/10/19
03	“Jugando a la conducción de balón desarrollo mi coordinación óculo podal”	Realiza conducción de balón con ambos pies en recta sin dificultad.	14 al 18/10/19
04	“Jugando a pasar obstáculos con la conducción de balón desarrollo mi coordinación óculo podal”	Realiza conducción de balón con obstáculos sin dificultad.	21 al 25/10/19
05	“Jugando a las carrera y saltos desarrollo mi coordinación dinámica general”	Realiza carreras y saltos con obstáculos sin dificultad.	28/10/ al 01/11/19
06	“Jugando a recorrer el circuito desarrollo coordinación dinámica general”	Realiza el recorrido de circuito con efectividad.	04 al 08/11/19
07	“Jugando a recorrer el circuito desarrollo coordinación dinámica general”	Realiza el recorrido de circuito con efectividad.	11 al 14/11/19
08	“Jugando a recorrer el circuito desarrollo coordinación dinámica general”	Realiza el recorrido de circuito con efectividad.	18 al 22/11/19

ANEXO 04: SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

- Institución Educativa : Colegio de Alto Rendimiento de Apurímac
- Área : Educación Física
- Grado : Tercer Grado de Secundaria A, B, C y D
- Docente : Lic. Alejandro Contreras Palomino
- Tiempo de duración : 90 minutos
- Fecha : 30 al 04/10/19

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugando a lanzamientos de balones desarrollo mi coordinación óculo manual”

III. CAPACIDAD A DESARROLLAR: Coordinación óculo manual.

IV. MEDIOS Y MATERIALES: loza deportiva, silbato, cronometro, tablero, ficha de evaluación, pelotas de tenis, balones de básquet, balones de voleibol, balones de balonmano, aros, ligas y masking.

V. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

TEORIA	MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES
<p><i>Fase inicial</i> <u>-Activación fisiológica</u> Por parejas, perseguir al compañero intentar tocar con balón, movimientos articulares de arriba abajo, estiramientos musculares brazo, abdomen, piernas trabajos de flexibilidad brazo, abdomen y piernas, luego la recuperación.</p>		10 minutos	Realiza la activación fisiológica
<p><i>Fase principal</i> <u>-Técnica individual:</u> Arriba y Abajo. - en parejas, lanzar el balón al compañero y luego agarrar sin que se caiga al suelo. -En parejas lanzar el balón arriba y agarrar sin que se caiga al suelo. -en parejas lanzar el balón al aro que sujeta el compañero en diferentes lados. -Lanzar el aro de arriba abajo al balón y al cono sin tocarlos. <u>-Aplicación en juego del tema del día</u> -Juegos de lanzamientos de balón al aro en grupo de 3 x 3 en campo reducido. <u>- Evaluación de lo aprendido</u></p>	Loza deportiva Silbato Cronometro Tablero Ficha de evaluación Pelotas de tenis Balones Aros Ligas Cinta masking	45 minutos	Ejecuta la técnica sin dificultad Automatiza su motricidad
<p><i>Fase de finalización</i> <u>-Regulación fisiológica y acontecimientos del tema del día:</u> Recuperación del esfuerzo físico con respiraciones, orientaciones de la técnica correcta, reforzamiento de lo aprendido.</p>		20 minutos	Realiza la técnica En el juego.
<p>ASEO PERSONAL Aseo personal con sus implementos de aseo e hidratación.</p>		10 minutos	Realiza ejercicio de recuperación
		5 minutos	Realiza su aseo personal.

FICHA DE EVALUACIÓN

N°	ASPECTOS A OBSERVAR	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
	COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL			
01	Realiza lanzamientos de balón a una distancia de ocho metros al aro con precisión.			
02	Realiza conducción de balón con dos manos en recta a distancia de diez metros con precisión.			
03	Realiza conducción de balón con mano derecha en recta a distancia de diez metros con precisión.			
04	Realiza conducción de balón con mano izquierda en recta a distancia de diez metros con precisión.			
05	Realiza conducción de balón con obstáculos con ambas manos a distancia de diez metros con precisión.			
06	Realiza rebotes de balón en eslalon con las manos sin tocar los conos con precisión.			
SUB TOTAL				
TOTAL				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

- Institución Educativa : Colegio de Alto Rendimiento de Apurímac
- Área : Educación Física
- Grado : Tercer Grado de Secundaria A, B, C y D
- Docente : Lic. Alejandro Contreras Palomino
- Tiempo de duración : 90 minutos
- Fecha : 07 al 11/10/19

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugando a la conducción de balones con las manos desarrollo mi coordinación óculo manual”

III. CAPACIDAD A DESARROLLAR: Coordinación óculo manual.

IV. MEDIOS Y MATERIALES: Loza deportiva, silbato, cronometro, tablero, ficha de evaluación, pelotas de tenis, balones de básquet, balones de voleibol, balones de balonmano, conos, platillos, ligas y masking.

V. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

TEORIA	MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES
<p>Fase inicial <u>-Activación fisiológica</u> Por parejas, perseguir al compañero intentar tocar con balón, movimientos articulares de arriba abajo, estiramientos musculares brazo, abdomen, piernas trabajos de flexibilidad brazo, abdomen y piernas, luego la recuperación.</p>		10 minutos	Realiza la activación fisiológica
<p>Fase principal <u>-Técnica individual:</u> rebote a la altura de la cintura. - en parejas, conducir el balón en rectas diferentes de ida y vuelta. -En parejas, conducir el balón pasando obstáculos de ida y vueltas. -en parejas, conducir el balón con rebotes de ida y vuelta. -Conducir, el balón en forma de ocho. <u>-Aplicación en juego del tema del día</u> -Juegos de conducción de balón para en sestar al aro en grupo de 3 x3 en campo reducido. <u>- Evaluación de lo aprendido.</u></p>	Loza deportiva Silbato Cronometro Tablero Ficha de evaluación Pelotas de tenis Balones Conos Platillos Ligas Masking	45 minutos	Ejecuta la técnica sin dificultad Automatiza su motricidad
<p>Fase de finalización <u>-Regulación fisiológica y acontecimientos del tema del día:</u> Recuperación del esfuerzo físico con respiraciones, orientaciones de la técnica correcta, reforzamiento de lo aprendido</p>		20 minutos	Realiza la técnica En el juego.
<p>ASEO PERSONAL Aseo personal con sus implementos de aseo e hidratación..</p>		10 minutos	Realiza ejercicio de recuperación
		5 minutos	Realiza su aseo personal.

FICHA DE EVALUACIÓN

N°	ASPECTOS A OBSERVAR	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
	COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL			
01	Realiza lanzamientos de balón a una distancia de ocho metros al aro con precisión.			
02	Realiza conducción de balón con dos manos en recta a distancia de diez metros con precisión.			
03	Realiza conducción de balón con mano derecha en recta a distancia de diez metros con precisión.			
04	Realiza conducción de balón con mano izquierda en recta a distancia de diez metros con precisión.			
05	Realiza conducción de balón con obstáculos con ambas manos a distancia de diez metros con precisión.			
06	Realiza rebotes de balón en eslabon con las manos sin tocar los conos con precisión.			
SUB TOTAL				
TOTAL				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS

- Institución Educativa : Colegio de Alto Rendimiento de Apurímac
- Área : Educación Física
- Grado : Tercer Grado de Secundaria A, B, C y D
- Docente : Lic. Alejandro Contreras Palomino
- Tiempo de duración : 90 minutos
- Fecha : 14 al 18/10/19

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugando a la conducción de balón desarrollo mi coordinación óculo podal”

III. CAPACIDAD A DESARROLLAR: Coordinación óculo pódal.

IV. MEDIOS Y MATERIALES: Loza deportiva, silbato, cronometro, tablero, ficha de evaluación, pelotas de tenis, balones de futbol, balones de balonmano, conos, platillos y ligas.

V. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

TEORIA	MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES
<p>Fase inicial <u>-Activación fisiológica</u> Por parejas, perseguir al compañero intentar tocar con balón, movimientos articulares de arriba abajo, estiramientos musculares brazo, abdomen, piernas trabajos de flexibilidad brazo, abdomen y piernas, luego la recuperación.</p>		10 minutos	Realiza la activación fisiológica
<p>Fase principal <u>-Técnica individual:</u> Arriba y Abajo. - en parejas, conducir el balón en rectas diferentes de ida y vuelta. -En parejas, conducir el balón pasando obstáculos de ida y vueltas. -en parejas, conducir el balón con paradas de ida y vuelta. -Conducir, el balón en forma de ocho. <u>-Aplicación en juego del tema del día</u> -Juegos de conducción de balón para en sestar al aro en grupo de 3 x3 en campo reducido. <u>- Evaluación de lo aprendido.</u></p>	Loza deportiva Silbato Cronometro Tablero Ficha de evaluación Pelotas de tenis Balones Conos Platillos Bastones Vallas Ligas	45 minutos	Ejecuta la técnica sin dificultad Automatiza su motricidad
<p>Fase de finalización <u>-Regulación fisiológica y acontecimientos del tema del día:</u> Recuperación del esfuerzo físico con respiraciones, orientaciones de la técnica correcta, reforzamiento de lo aprendido</p>		10 minutos	Realiza ejercicio de recuperación
<p>ASEO PERSONAL Aseo personal con sus implementos de aseo e hidratación.</p>		5 minutos	Realiza su aseo personal.

FICHA DE EVALUACIÓN

N°	ASPECTOS A OBSERVAR	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
	COORDINACIÓN ÓCULO PODAL			
01	Realiza conducción de balón con ambos pies en recta a distancia de diez metros sin dificultad.			
02	Realiza conducción de balón con ambos pies con obstáculos a distancia de diez metros sin dificultad.			
03	Realiza carreras saltando vallas y esquivando conos a distancia de diez metros sin dificultad.			
04	Realiza saltos en diez aros continuos con pies alternados sin dificultad.			
05	Realiza carreras de cuatro metros de distancia de cada cono en "eslalon" sin dificultad.			
06	Realiza gateo por debajo del banco sueca y luego pasa por la barra de equilibrio 20m sin caerse.			
SUB TOTAL				
TOTAL				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

- Institución Educativa : Colegio de Alto Rendimiento de Apurímac
- Área : Educación Física
- Grado : Tercer Grado de Secundaria A, B, C y D
- Docente : Lic. Alejandro Contreras Palomino
- Tiempo de duración : 90 minutos
- Fecha : 21 al 25/10/19

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugando a pasar obstáculos con la conducción de balón desarrollo mi Coordinación óculo podal”

III. CAPACIDAD A DESARROLLAR: Coordinación óculo podal.

IV. MEDIOS Y MATERIALES: Loza deportiva, silbato, cronometro, tablero, ficha de evaluación, pelotas de tenis, balones de futbol, balones de balonmano, conos, platillos, bastones y ligas.

V. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

TEORIA	MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES
<p>Fase inicial <u>-Activación fisiológica</u> Por parejas, perseguir al compañero intentar tocar con balón, movimientos articulares de arriba abajo, estiramientos musculares brazo, abdomen, piernas trabajos de flexibilidad brazo, abdomen y piernas, luego la recuperación.</p>		10 minutos	Realiza la activación fisiológica
<p>Fase principal <u>-Técnica individual:</u> Arriba y Abajo. - en parejas, salta por los aros en rectas de ida y vuelta. -En parejas, patear el balón pasando por pies separados del compañero de ida y vueltas. -en parejas, conducir el balón en eslalon de ida y vuelta. <u>-Aplicación en juego del tema del día</u> -Juegos de conducción de balón para patear en los arcos al aro en grupo de 3 x3 en campo reducido. <u>- Evaluación de lo aprendido.</u></p>	Loza deportiva Silbato Cronometro Tablero Ficha de evaluación Pelotas de tenis Balones Conos Platillos Bastones Ligas	45 minutos	Ejecuta la técnica sin dificultad
<p>Fase de finalización <u>-Regulación fisiológica y acontecimientos del tema del día:</u> Recuperación del esfuerzo físico con respiraciones, orientaciones de la técnica correcta, reforzamiento de lo aprendido</p>		20 minutos	Realiza la técnica En el juego.
<p>ASEO PERSONAL Aseo personal con sus implementos de aseo e hidratación.</p>		10 minutos	Realiza ejercicio de recuperación
		5 minutos	Realiza su aseo personal.

FICHA DE EVALUACIÓN

N°	ASPECTOS A OBSERVAR	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
	COORDINACIÓN ÓCULO PODAL			
01	Realiza conducción de balón con ambos pies en recta a distancia de diez metros sin dificultad.			
02	Realiza conducción de balón con ambos pies con obstáculos a distancia de diez metros sin dificultad.			
03	Realiza carreras saltando vallas y esquivando conos a distancia de diez metros sin dificultad.			
04	Realiza saltos en diez aros continuos con pies alternados sin dificultad.			
05	Realiza carreras de cuatro metros de distancia de cada cono en "eslalon" sin dificultad.			
06	Realiza gateo por debajo del banco sueca y luego pasa por la barra de equilibrio 20m sin caerse.			
SUB TOTAL				
TOTAL				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

- Institución Educativa : Colegio de Alto Rendimiento de Apurímac
- Área : Educación Física
- Grado : Tercer Grado de Secundaria A, B, C y D
- Docente : Lic. Alejandro Contreras Palomino
- Tiempo de duración : 90 minutos
- Fecha : 28/10/ al 01/11/19

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugando a las carreras y saltos desarrollo mi coordinación dinámica general”

III. CAPACIDAD A DESARROLLAR: Coordinación Dinámica General.

IV. MEDIOS Y MATERIALES: Loza deportiva, silbato, cronometro, tablero, ficha de evaluación, colchonetas, aros, conos, Vallas, balones de futbol, pelotas de tenis, ligas y escaleras

V. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

TEORIA	MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES
<p>Fase inicial <u>-Activación fisiológica</u> Por parejas, perseguir al compañero intentar tocar con balón, movimientos articulares de arriba abajo, estiramientos musculares brazo, abdomen, piernas trabajos de flexibilidad brazo, abdomen y piernas, luego la recuperación.</p>	Loza deportiva Silbato Cronometro Tablero Ficha de evaluación Colchonetas Aros Vallas Balones de futbol Balones de básquet Balones de tenis Ligas Escaleras Conos	10 minutos	Realiza la activación fisiológica
<p>Fase principal <u>-Técnica individual:</u> Arriba y Abajo. - en parejas, dar vueltas por las colchonetas en de ida y vuelta. -En parejas, pasar por encima de una madera de ida y vueltas. -en parejas, pasar por los aros de ida y vuelta. <u>-Aplicación en juego del tema del día</u> -Juegos de conducción y rebotes de balón para patear en los arcos y sestar al aro en grupo de 3 x3 en campo reducido. <u>- Evaluación de lo aprendido.</u></p>		45 minutos	Ejecuta la técnica sin dificultad
<p>Fase de finalización <u>-Regulación fisiológica y acontecimientos del tema del día:</u> Recuperación del esfuerzo físico con respiraciones, orientaciones de la técnica correcta, reforzamiento de lo aprendido</p>		20 minutos	Realiza la técnica En el juego.
<p>ASEO PERSONAL Aseo personal con sus implementos de aseo e hidratación.</p>		10 minutos	Realiza ejercicio de recuperación
		5 minutos	Realiza su aseo personal.

FICHA DE EVALUACIÓN

N°	ASPECTOS A OBSERVAR	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
	COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL			
01	Realiza rodamiento y vueltas adelante y atrás en dos colchonetas de ida y vuelta sin dificultad.			
02	Realiza carrera con balón medicinal de 10 m línea recta luego, 10 m en barra de equilibrio sin dificultad.			
03	Realiza carrera con balón medicinal de 10 m línea recta luego, 10 m en barra de equilibrio sin dificultad.			
04	Realiza saltos en aros continuos con dos pies juntos (8) aros, luego giro en el aire lanzar balón al aire con dos manos y recepción Continuos sin dificultad.			
05	Realiza carreras en ocho con obstáculos de vallas pasando uno por encima y otro por debajo sin dificultad.			
06	Realiza carrera saltando vallas y aros continuados sin dificultad.			
07	Realiza revotes con balón al suelo y luego con obstáculos en carrera sin dificultad.			
08	Realiza rodamiento y vueltas adelante y atrás en dos colchonetas de ida y vuelta sin dificultad.			
SUB TOTAL				
TOTAL				

FICHA DE EVALUACIÓN

N°	ASPECTOS A OBSERVAR	SIEMPRE	AVECES	NUNCA
	COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL			
01	Realiza rodamiento y vueltas adelante y atrás en dos colchonetas de ida y vuelta sin dificultad.			
02	Realiza carrera con balón medicinal de 10 m línea recta luego, 10 m en barra de equilibrio sin dificultad.			
03	Realiza carrera con balón medicinal de 10 m línea recta luego, 10 m en barra de equilibrio sin dificultad.			
04	Realiza saltos en aros continuos con dos pies juntos (8) aros, luego giro en el aire lanzar balón al aire con dos manos y recepción Continuos sin dificultad.			
05	Realiza carreras en ocho con obstáculos de vallas pasando uno por encima y otro por debajo sin dificultad.			
06	Realiza carrera saltando vallas y aros continuados sin dificultad.			
07	Realiza revotes con balón al suelo y luego con obstáculos en carrera sin dificultad.			
08	Realiza rodamiento y vueltas adelante y atrás en dos colchonetas de ida y vuelta sin dificultad.			
SUB TOTAL				
TOTAL				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

- Institución Educativa : Colegio de Alto Rendimiento de Apurímac
- Área : Educación Física
- Grado : Tercer Grado de Secundaria A, B, C y D
- Docente : Lic. Alejandro Contreras Palomino
- Tiempo de duración : 90 minutos
- Fecha : 11 al 14/11/19

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugando a recorrer el circuito desarrollo coordinación dinámica general”

III. CAPACIDAD A DESARROLLAR: Coordinación Dinámica General.

IV. MEDIOS Y MATERIALES: Loza deportiva, silbato, cronometro, tablero, ficha de evaluación, colchonetas, aros, conos, vallas, balones de básquet, balones de futbol, pelotas de tenis, ligas, barra de equilibrio y escaleras.

V. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

TEORIA	MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES
<p><i>Fase inicial</i> <u>-Activación fisiológica</u> Por parejas, perseguir al compañero intentar tocar con balón, movimientos articulares de arriba abajo, estiramientos musculares brazo, abdomen, piernas trabajos de flexibilidad brazo, abdomen y piernas, luego la recuperación.</p>	Loza deportiva Silbato Cronometro Tablero Ficha de evaluación Colchonetas Aros Vallas Balones de básquet Balones de futbol Pelotas de tenis Balones Ligas Escaleras Conos Barra de equilibrio	10 minutos	Realiza la activación fisiológica
<p><i>Fase principal</i> <u>-Técnica individual:</u> Arriba y Abajo. - en parejas, adelante y atrás por los bastones de ida y vuelta. -En parejas, pasar por encima de los bastones de ida y vueltas. -en parejas, pasar los balones en trenza de ida y vuelta. <u>-Aplicación en juego del tema del día</u> -Juegos de conducción y rebotes de balón para patear en los arcos y sestar al aro en grupo de 3 x3 en campo reducido. -carreras de pasar vallas por abajo y por arriba. <u>- Evaluación de lo aprendido.</u></p>		45 minutos	Ejecuta la técnica sin dificultad
<p><i>Fase de finalización</i> <u>-Regulación fisiológica y acontecimientos del tema del día:</u> Recuperación del esfuerzo físico con respiraciones, orientaciones de la técnica correcta, reforzamiento de lo aprendido</p>		20 minutos	Automatiza su motricidad
<p>ASEO PERSONAL Aseo personal con sus implementos de aseo.</p>		10 minutos	Realiza la técnica En el juego.
		5 minutos	Realiza ejercicio de recuperación
		5 minutos	Realiza su aseo personal.

FICHA DE EVALUACIÓN

N°	ASPECTOS A OBSERVAR	SIEMPRE	AVECES	NUNCA
	COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL			
01	Realiza rodamiento y vueltas adelante y atrás en dos colchonetas de ida y vuelta sin dificultad.			
02	Realiza carrera con balón medicinal de 10 m línea recta luego, 10 m en barra de equilibrio sin dificultad.			
03	Realiza carrera con balón medicinal de 10 m línea recta luego, 10 m en barra de equilibrio sin dificultad.			
04	Realiza saltos en aros continuos con dos pies juntos (8) aros, luego giro en el aire lanzar balón al aire con dos manos y recepción Continuos sin dificultad.			
05	Realiza carreras en ocho con obstáculos de vallas pasando uno por encima y otro por debajo sin dificultad.			
06	Realiza carrera saltando vallas y aros continuados sin dificultad.			
07	Realiza revotes con balón al suelo y luego con obstáculos en carrera sin dificultad.			
08	Realiza rodamiento y vueltas adelante y atrás en dos colchonetas de ida y vuelta sin dificultad.			
SUB TOTAL				
TOTAL				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

- Institución Educativa : Colegio de Alto Rendimiento de Apurímac
- Área : Educación Física
- Grado : Tercer Grado de Secundaria A, B, C y D
- Docente : Lic. Alejandro Contreras Palomino
- Tiempo de duración : 90 minutos
- Fecha : 18 al 22/11/19

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugando a recorrer el circuito desarrollo coordinación dinámica general”

III. CAPACIDAD A DESARROLLAR: Coordinación Dinámica General.

IV. MEDIOS Y MATERIALES: Loza deportiva, silbato, cronometro, tablero, ficha de evaluación, colchonetas, aros, conos, vallas, balones de futbol, pelotas de tenis, ligas, barra de equilibrio y escaleras

V. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

TEORIA	MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES
<p>Fase inicial <u>-Activación fisiológica</u> Por parejas, perseguir al compañero intentar tocar con balón, movimientos articulares de arriba abajo, estiramientos musculares brazo, abdomen, piernas trabajos de flexibilidad brazo, abdomen y piernas, luego la recuperación.</p>	Loza deportiva Silbato Cronometro Tablero Ficha de evaluación Colchonetas Aros Vallas Balones de futbol Balones de tenis Ligas Escaleras Conos Barra de equilibrio	10 minutos	Realiza la activación fisiológica
<p>Fase principal <u>-Técnica individual:</u> Arriba y Abajo. - en parejas, adelantar y atrás por los bastones de ida y vuelta. -En parejas, pasar por encima de los bastones de ida y vueltas. -en parejas, pasar los balones en trenza de ida y vuelta. <u>-Aplicación en juego del tema del día</u> -Juegos de conducción y rebotes de balón para patear en los arcos y sestar al aro en grupo de 3 x3 en campo reducido. -carreras de pasar vallas por abajo y por arriba. <u>- Evaluación de lo aprendido.</u></p>		45 minutos	Ejecuta la técnica sin dificultad Automatiza su motricidad
<p>Fase de finalización <u>-Regulación fisiológica y acontecimientos del tema del día:</u> Recuperación del esfuerzo físico con respiraciones, orientaciones de la técnica correcta, reforzamiento de lo aprendido</p>		20 minutos	Realiza la técnica En el juego.
<p>ASEO PERSONAL Aseo personal con sus implementos de aseo e hidratación.</p>		10 minutos	Realiza ejercicio de recuperación
		5 minutos	Realiza su aseo personal.

FICHA DE EVALUACIÓN

N°	ASPECTOS A OBSERVAR	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
	COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL			
01	Realiza rodamiento y vueltas adelante y atrás en dos colchonetas de ida y vuelta sin dificultad.			
02	Realiza carrera con balón medicinal de 10 m línea recta luego, 10 m en barra de equilibrio sin dificultad.			
03	Realiza carrera con balón medicinal de 10 m línea recta luego, 10 m en barra de equilibrio sin dificultad.			
04	Realiza saltos en aros continuos con dos pies juntos (8) aros, luego giro en el aire lanzar balón al aire con dos manos y recepción Continuos sin dificultad.			
05	Realiza carreras en ocho con obstáculos de vallas pasando uno por encima y otro por debajo sin dificultad.			
06	Realiza carrera saltando vallas y aros continuados sin dificultad.			
07	Realiza revotes con balón al suelo y luego con obstáculos en carrera sin dificultad.			
08	Realiza rodamiento y vueltas adelante y atrás en dos colchonetas de ida y vuelta sin dificultad.			
SUB TOTAL				
TOTAL				

ANEXO 5: FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LA CAPACIDAD DE COORDINACIÓN MOTRIZ

Pre – Test y Pos – Test

ALUMNO:

GRADO: Tercer Grado

FECHA:/...../.....

Marca con un aspa (x) según corresponda: **SIEMPRE= 3** **AVECES= 2** **NUNCA=1**

N°	ASPECTOS A OBSERVAR	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
	COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL			
01	Realiza lanzamientos de balón a una distancia de ocho metros al aro con precisión.			
02	Realiza conducción de balón con dos manos en recta a distancia de ocho metros con precisión.			
03	Realiza lanzamiento de balón al aire para cogerlo en eslon a distancia de diez metros con precisión.			
04	Realiza lanzamientos de aros a distancia de síes metros con precisión.			
05	Realiza conducción de balón en eslon con ambas manos a distancia de seis metros con precisión			
06	Realiza rebotes de balón en eslon a seis metros con las manos sin tocar los conos con precisión.			
COORDINACIÓN ÓCULO PODAL				
07	Realiza conducción de balón con ambos pies en recta a distancia de ocho metros sin dificultad.			
08	Realiza conducción de balón con ambos pies en eslon a distancia de seis metros sin dificultad.			
09	Realiza conducción en recta y parar el balón cada tres metros a distancia de nueve metros sin dificultad.			
10	Realiza saltos en ocho aros paralelos continuos con pies alternados sin dificultad.			
11	Realiza chutes al balón a portería pequeña a distancia de ocho metros sin dificultad.			
12	Realiza pases por el costado del cono y lo recepciona por el otro lado a seis conos sin dificultad			
COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL				
13	Realiza vueltas adelante y atrás en una colchoneta sin dificultad.			
14	Realiza carrera con balón medicinal en línea recta 6m y luego en barra de equilibrio sin dificultad.			
15	Realiza saltos con cuerda en su mismo lugar sin dificultad.			
16	Realiza saltos al aro con pies separados levantando el balón arriba con las manos, luego saltar al aro con los pies juntos y bajar el balón.			
17	Realiza carrera en ocho con obstáculos de vallas pasando uno por encima y otro por debajo sin dificultad.			
18	Realizar trenza de pases con desplazamiento de ida y vuelta en 8m sin dificultad.			
19	Realiza rebotes con balón avanzando y retrocediendo por los bastones con rapidez sin dificultad.			

20	Realiza vueltas en la colchoneta, luego pasa por debajo de la valla y salta el taburete sin dificultad.			
Sub Total				
PUNTAJE TOTAL				

Lic. Alejandro Contreras Palomino

SOLICITUD DE PERMISO PARA LA APLICACIÓN DEL TEST PARA EL ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

"Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad"

SOLICITUD: Aplicación de test de coordinación motriz en estudiantes tercer grado.

Director: Jorge Andrés Ayala Balboa

Director general del Colegio de Alto Rendimiento de Apurímac



Yo, Alejandro Contreras Palomino, identificado con DNI N° 10210533, con dirección domiciliaria

Jr. Grau S/N - Abancay, ante Ud. Me presento y digo:

La presente comunicación tiene como propósito dar a conocer el Plan de Tesis que estoy desarrollando para optar el Grado Académico de Maestro en Docencia Universitaria y Gestión Educativa, cuyo Título se denomina: APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN MOTRIZ EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE SECUNDARIA DEL COLEGIO DE ALTO RENDIMIENTO DE APURÍMAC, CHALHUANCA - APURÍMAC, 2019, asumiendo como línea de investigación "Formación y Desarrollo Profesional en el Campo Educativo". En este sentido es pertinente y necesario la autorización para aplicar un Test y conjunto de sesiones de aprendizaje como diseño experimental (concebida en la metodología de la investigación), como prueba piloto a fin de convalidar la confiabilidad y fiabilidad del instrumento a ser aplicado en los estudiantes de tercer grado del Colegio de Alto Rendimiento de Apurímac - chalhuanca, con la finalidad de cumplir con el proceso o etapas inherentes al rigor científico emanada de la investigación.

Agradeciendo la receptividad y colaboración en la presente solicitud, se suscribe:

Muy Atentamente:

Abancay, 02 de agosto de 2019.


Alejandro Contreras Palomino

Candidato a Maestro en:
DOCENCIA UNIVERSITARIA Y
GESTIÓN EDUCATIVA
DNI: 10210533

ANEXO 06: VALIDACIÓN DE EXPERTOS



**UNIVERSIDAD
ALAS PERUANAS**

**VICERRECTORADO ACADEMICO
ESCUELA DE POSGRADO
FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTO**

I. DATOS GENERALES

1.1 Apellidos y nombres del experto: JORGE ANDRÉS AYALA BALBOA

1.2 Grado académico: MAGÍSTER

1.3 Cargo e institución donde labora: COLEGIO DE ALTO RENDIMIENTO DE APURÍMAC

1.4 Título de la Investigación: APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN MOTRIZ, EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE SECUNDARIA DEL COLEGIO DE ALTO RENDIMIENTO, CHALHUANCA- APURÍMAC, 2019

1.5 Autor del instrumento: CONTRERAS PALOMINO, ALEJANDRO

1.6 Maestría/ Doctorado/ Mención: DOCENCIA UNIVERSITARIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

1.7 Nombre del instrumento: BATERIA DE PRUEBA

INDICADORES	CRITERIOS CUALITATIVOS/CUANTITATIVOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					94
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					96
3. ACTUALIDAD	Adecuado al alcance de ciencia y tecnología.					96
4. ORGANIZACION	Existe una organización lógica.					94
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad.					96
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos del estudio.					96
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos Teóricos-Científicos y del tema de estudio.					96
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores, dimensiones y variables.					95
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del estudio.					96
10. CONVENIENCIA	Genera nuevas pautas en la investigación y construcción de teorías.					96
SUB TOTAL						
TOTAL						

VALORACION CUANTITATIVA (Total x 0.20): _____

VALORACION CUALITATIVA: _____

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable en el trabajo de estudio.

Lugar y fecha: 06/01/2020

Firma y Posfirma del experto



 COLEGIO DE ALTO RENDIMIENTO
 REGIÓN APURÍMAC
 MINISTERIO DE EDUCACIÓN

 Mg. JORGE A. AYALA BALBOA
 DIRECTOR GENERAL
 DNI: 2843016

**VICERRECTORADO ACADEMICO
ESCUELA DE POSGRADO
FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTO**

I. DATOS GENERALES

1.1 Apellidos y nombres del experto: EVELIN DEL CARMEN RIVAS BRICEÑO

1.2 Grado académico: DOCTOR

1.3 Cargo e institución donde labora:

1.4 Título de la Investigación: APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN MOTRIZ, EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE SECUNDARIA DEL COLEGIO DE ALTO RENDIMIENTO, CHALHUANCA- APURÍMAC, 2019

1.5 Autor del instrumento: CONTRERAS PALOMINO, ALEJANDRO

1.6 Maestría/ Doctorado/ Mención: DOCENCIA UNIVERSITARIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

1.7 Nombre del instrumento: BATERIA DE PRUEBA

INDICADORES	CRITERIOS CUALITATIVOS/CUANTITATIVOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					96
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					97
3. ACTUALIDAD	Adecuado al alcance de ciencia y tecnología.					96
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					96
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad.					97
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos del estudio.					98
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos Teóricos-Científicos y del tema de estudio.					98
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores, dimensiones y variables.					96
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del estudio.					98
10. CONVENIENCIA	Genera nuevas pautas en la investigación y construcción de teorías.					97
SUB TOTAL						
TOTAL						

VALORACION CUANTITATIVA (Total x 0.20) : _____

VALORACION CUALITATIVA: _____

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable

Lugar y fecha: 12/01/2020

Firma y Posfirma del experto

DNI:

02120584

Dra. Evelin Rivas Briceño
DOCENTE INVESTIGADOR
CEASPIC

**VICERRECTORADO ACADEMICO
ESCUELA DE POSGRADO
FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTO**

I. DATOS GENERALES
1.1 Apellidos y nombres del experto: GEORGINA ALEJANDRINA PINTO SOTELO

1.2 Grado académico: DOCTOR

1.3 Cargo e institución donde labora:
1.4 Título de la Investigación: APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN MOTRIZ, EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE SECUNDARIA DEL COLÉGIO DE ALTO RENDIMIENTO, CHALHUANCA- APURÍMAC, 2019

1.5 Autor del instrumento: CONTRERAS PALOMINO, ALEJANDRO

1.6 Maestría/ Doctorado/ Mención: DOCENCIA UNIVERSITARIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

1.7 Nombre del instrumento: BATERIA DE PRUEBA

INDICADORES	CRITERIOS CUALITATIVOS/CUANTITATIVOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					93
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					93
3. ACTUALIDAD	Adecuado al alcance de ciencia y tecnología.					72
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					91
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad.					91
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos del estudio.					92
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos Teóricos-Científicos y del tema de estudio.					93
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores, dimensiones y variables.					91
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del estudio.					93
10. CONVENIENCIA	Genera nuevas pautas en la investigación y construcción de teorías.					93
SUB TOTAL						95.1
TOTAL						95-

VALORACION CUANTITATIVA (Total x 0.20) : 95-
 VALORACION CUALITATIVA: excelente
 OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable para el trabajo de investigación.

Lugar y fecha: 12/01/2020

Firma y Posfirma del experto

 DNI: 01288656

**VICERRECTORADO ACADEMICO
ESCUELA DE POSGRADO
FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTO**

I. DATOS GENERALES
1.1 Apellidos y nombres del experto: MIGUEL ANGEL VALDIVIA PINTO

1.2 Grado académico: DOCTOR

1.3 Cargo e institución donde labora:
1.4 Título de la Investigación: APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN MOTRIZ, EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE SECUNDARIA DEL COLEGIO DE ALTO RENDIMIENTO, CHALHUANCA- APURÍMAC, 2019

1.5 Autor del instrumento: CONTRERAS PALOMINO, ALEJANDRO

1.6 Maestría/ Doctorado/ Mención: DOCENCIA UNIVERSITARIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

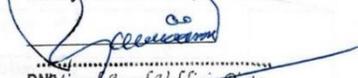
1.7 Nombre del instrumento: BATERIA DE PRUEBA

INDICADORES	CRITERIOS CUALITATIVOS/CUANTITATIVOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					91
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					92
3. ACTUALIDAD	Adecuado al alcance de ciencia y tecnología.					92
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					94
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad.					94
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos del estudio.					94
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos Teóricos-Científicos y del tema de estudio.					94
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores, dimensiones y variables.					94
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del estudio.					94
10. CONVENIENCIA	Genera nuevas pautas en la investigación y construcción de teorías.					94
SUB TOTAL						95.6
TOTAL						96.7

VALORACION CUANTITATIVA (Total x 0.20) : 96.7
 VALORACION CUALITATIVA: EXCELENTE
 OPINIÓN DE APLICABILIDAD: CONCORDA CON EL TRABAJO ABERRADO

Lugar y fecha: 10/01/2020

Firma y Posfirma del experto



DNI: Miguel Angel Valdivia Pinto
 DOCENTE - INVESTIGADOR
 CPPe. 2201326270
 CEASPIC



UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS
VICERRECTORADO ACADEMICO
ESCUELA DE POSGRADO
FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

1.1 Apellidos y nombres del experto: ALEJANDRO SANCHEZ POMALAZA

1.2 Grado académico: MAGISTER

1.3 Cargo e institución donde labora: COLEGIO DE ALTO RENDIMIENTO DE APURÍMAC

1.4 Título de la Investigación: APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN MOTRIZ, EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE SECUNDARIA DEL COLEGIO DE ALTO RENDIMIENTO, CHALHUANCA- APURÍMAC, 2019

1.5 Autor del instrumento: CONTRERAS PALOMINO, ALEJANDRO

1.6 Maestría/ Doctorado/ Mención: DOCENCIA UNIVERSITARIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

1.7 Nombre del instrumento: BATERIA DE PRUEBA

INDICADORES	CRITERIOS CUALITATIVOS/CUANTITATIVOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					94
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					96
3. ACTUALIDAD	Adecuado al alcance de ciencia y tecnología.					96
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					96
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad.					96
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos del estudio.					96
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos Teóricos-Científicos y del tema de estudio.					96
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores, dimensiones y variables.					96
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del estudio.					96
10. CONVENIENCIA	Genera nuevas pautas en la investigación y construcción de teorías.					96
SUB TOTAL						
TOTAL						96

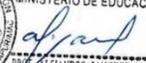
VALORACION CUANTITATIVA (Total x 0.20): _____

VALORACION CUALITATIVA: _____

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable

Lugar y fecha: 06/01/2020

Firma y Posfirma del experto


COLEGIO DE ALTO RENDIMIENTO
REGION APURIMAC
MINISTERIO DE EDUCACION
ALEJANDRO SANCHEZ POMALAZA
DIRECTOR ACADEMICO
DNI: 19964482

ANEXO 07: BASE DATOS

ALJANDRO BASE DE DATOS PRE EXPERIMENTAL.sav [Conjunto_de_datos3] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Visible: 5 de 5 variables

	PRETES	POSTES	GRUPO	Postesagrupado	Pretestagrupado	var													
1	2	16	1	3	1														
2	4	14	1	2	1														
3	4	15	1	3	1														
4	4	16	1	3	1														
5	4	18	1	4	1														
6	5	16	1	3	1														
7	5	17	1	3	1														
8	5	17	1	3	1														
9	5	15	1	3	1														
10	5	17	1	3	1														
11	5	16	1	3	1														
12	5	15	1	3	1														
13	5	17	1	3	1														
14	5	15	1	3	1														
15	5	16	1	3	1														
16	5	15	1	3	1														
17	5	17	1	3	1														
18	5	19	1	4	1														
19	5	18	1	4	1														
20	5	18	1	4	1														
21	5	18	1	4	1														
22	6	14	1	2	1														
23	6	15	1	3	1														
24	6	15	1	3	1														
25	6	16	1	3	1														
26	6	17	1	3	1														
27	6	15	1	3	1														
28	6	17	1	3	1														
29	6	15	1	3	1														
30	6	19	1	4	1														
31	6	18	1	4	1														
32	6	18	1	4	1														
33	6	18	1	4	1														
34	7	15	1	3	1														
35	7	16	1	3	1														
36	7	15	1	3	1														
37	7	17	1	3	1														

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode: ON

11:32 28/03/2020

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	PRETES	Númerico	8	0	Pretest	Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
2	POSTES	Númerico	8	0	Postest	Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
3	GRUPO	Númerico	8	0	Grupo de Estudio	{1, contro}...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
4	Postesagru...	Númerico	8	0	Postest (agrup...	{1, BAJO}...	Ninguna	16	Derecha	Nominal	Entrada
5	Pretestagru...	Númerico	8	0	Pretest (agrupa...	{1, BAJO}...	Ninguna	17	Derecha	Nominal	Entrada
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											

allegando hipotesis 2020.sav [Documento2] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Resultado

/MISSING=ANALYSIS
/VARIABLES=Pretestagrupado Postestagrupado PRETES POSTES GRUPO
/CRITERIA=CI (.95).

Prueba de muestras emparejadas^a

	Diferencias emparejadas						t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia					
				Inferior	Superior				
Par 1 Pretest (agrupado)- Postest (agrupado)	-2,119	,568	,062	-2,242	-1,996	-34,172	83	,000	
Par 2 Pretest-Pretest	-9,238	2,516	,274	-9,794	-8,692	-33,658	83	,000	

a. Grupo de Estudio = control

Prueba T

Grupo de Estudio = control

Estadísticas de muestra única^a

	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
Pretest (agrupado)	84	1,01	,109	,012
Postest (agrupado)	84	3,13	,533	,058
Pretest	84	6,96	1,718	,187
Postest	84	16,20	1,543	,168
Grupo de Estudio	84	1,00	,000 ^b	,000

a. Grupo de Estudio = control
b. No se puede calcular porque la desviación estándar es 0.

Prueba de muestra única^a

	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Pretest (agrupado)	85,000	83	,000	1,012	,99	1,04
Postest (agrupado)	53,861	83	,000	3,131	3,02	3,25
Pretest	37,159	83	,000	6,964	6,59	7,34
Postest	96,252	83	,000	16,202	15,87	16,54

a. Grupo de Estudio = control

FREQUENCIES VARIABLES=Pretestagrupado Postestagrupado PRETES POSTES GRUPO
/STATISTICS=STDDEV MEAN MEDIAN MODE

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON 11:36 20/03/2020

ANEXO 08: EVIDENCIAS









DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DE TESIS.

Yo, Contreras Palomino, Alejandro, DNI 983789718, cursante de la Maestría en **DOCENCIA UNIVERSITARIA Y GESTIÓN EDUCATIVA** de la Universidad Alas Peruanas, Filial Abancay, certifico la autenticidad de mi Trabajo de Investigación Titulado: Aplicación de un Programa de Actividades Lúdicas en el desarrollo de la Coordinación Motriz, en los estudiantes del Tercer Grado de Secundaria del Colegio de Alto Rendimiento, Chalhuanca- Apurímac, 2019.



Contreras Palomino, Alejandro

Móvil: 983789718
Correo: basfutvol@gmail.com