

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS EN EDUCACIÓN SECUNDARIA



**Juegos psicomotrices para el desarrollo de capacidades
corporales en estudiantes de la I.E. N° 80393**

**Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación
Secundaria, en la especialidad de Educación Física**

Autor

Alvarez Flores, Juan José

Asesor (ORCID: 0000- 0001-5854-9731)

Valverde Sarmiento, Alan

Chimbote – Perú

2019

ÍNDICE

ÍNDICE	ii
PALABRAS CLAVE.....	iii
TÍTULO	iv
Title.....	iv
RESUMEN.....	v
ABSTRACT	vi
INTRODUCCIÓN	7
METODOLOGÍA	35
Tipo y diseño de investigación.....	35
Población y muestra.....	35
Técnicas e instrumentos y fuentes de información.....	36
Procesamiento y análisis de información ejecutada:	36
RESULTADOS	37
Procesamiento, análisis e interpretación de datos:	37
Prueba de Normalidad.....	37
Descripción:	38
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN	43
CONCLUSIONES	45
RECOMENDACIONES	47
AGRADECIMIENTO.....	48
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	49

PALABRAS CLAVE

Tema	Juegos Psicomotrices, capacidades Corporales
Especialidad	Educación secundaria

Keywords

Theme	Psychomotor Games, Body skills
Specialty	Secondary education

Línea de Investigación

Línea de investigación	Área	Sub Área	Disciplina
Teoría y métodos Educativos	Ciencias Sociales	Ciencias de la Educación	Educación General

TÍTULO

Juegos psicomotrices para el desarrollo de capacidades corporales en estudiantes de la I.E. N° 80393

Title

Psychomotor games for the development of corporal capacities in students of the I.E. No. 80393

RESUMEN

Esta investigación tuvo como objetivo principal, determinar en qué medida los juegos psicomotrices desarrollan las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393 Puente Mayta –Chepén, considerando la normatividad vigente de la universidad San Pedro, para grados y títulos .En cuanto a la metodología usada, la muestra estuvo constituida por 30 estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 80393 de Puente Mayta. El diseño adoptado fue Pre experimental de un grupo con pre y post test, se utilizó la observación como técnica de recolección de datos y también se usó el método deductivo inductivo. Los datos muestran que en el post test, la Media es 43,160 esto indica un nivel bueno en el desarrollo de las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393, en la desviación típica es de 0,854 y el coeficiente de variación fue de 1,22%, esto evidencia un grupo homogéneo en relación a las capacidades corporales, comprobándose la hipótesis alterna de la investigación.

ABSTRACT

The main objective of this research was to determine to what extent psychomotor games develop the bodily capacities of sixth grade students of the IE N ° 80393 Puente Mayta - Chepén, considering the current regulations of the San Pedro University, for degrees and Titles. Regarding the methodology used, the sample consisted of 30 students from the Primary Educational Institution No. 80393 of Puente Mayta. The adopted design was Pre-experimental of a group with pre and post test, observation was used as a data collection technique and the inductive deductive method was also used. The results indicate that in the post test, the mean is 43.160, this indicates a good level in the development of the physical capacities of sixth grade students of EI No. 80393, the standard deviation is 0.854 and the coefficient of variation was 1.22%, this shows a homogeneous group in relation to body capacities, verifying the alternative hypothesis of the investigation.

INTRODUCCIÓN

La ejecución de este trabajo de investigación consideró antecedentes en las diferentes fuentes de información fidedignas, considerando los ámbitos internacional, nacional, local y regional. Dentro de los cuales se menciona los siguientes:

Melo (2012), en su tesis titulada: El desarrollo del esquema corporal y las dificultades en las operaciones básicas del área de matemática (resta y suma), en la Universidad Central de Ecuador, aplicó una investigación correlacional a una muestra censal de 60 estudiantes, considerando un escala tipo Likert para cada variables; llego a las siguientes conclusiones: La hipótesis expresa que: "La conciencia del cuerpo son componentes significativos que permiten al joven una variación superior a su entorno general. El avance del cuerpo conspirar es una etapa inicial para la obtención de nuevos aprendizajes" y en la práctica rastreamos que: Falta el grado de mejora corporal que introducen los chicos de tercer año de formación básica en la Escuela "Ciudad de Zaruma", concentrando una alta tasa (63,48%) de alumnos en la clasificación de razonables e inadecuados (p. 70)

Mercado et al (2014), en su tesis sobre los juegos grupales como pedagógica estrategia para disminuir las conductas agresivas en los educandos de nivelación de la I.E.D Santa María de Barranquilla – Colombia, aplicaron una investigación pre experimental a una censal muestra de 40 estudiantes, considerando una escala para las conductas disruptivas para el recojo de información. Concluyeron que las recreativas actividades son indispensables para desarrollar los procesos de integración y si tienen estrategias que al grupo posibiliten la tolerancia, aceptación, respeto, comunicación, participación y cooperación a través del juego (p. 84).

A nivel nacional, Moraleda (2016) en su tesis La actividad lúdica a través de los juegos tiene un carácter simbólico, aplicó un diseño descriptivo simple en un población muestral de 30 estudiantes, considerando una guía de entrevista para recoger información y arribando a la conclusión siguiente: el niño ejecuta actividades en el juego sobre entendiendo otra y manejando un objeto sobre entendiendo otro"; así mismo concluye; "En la lúdica actividad el niño cumple un determinado papel y actúa como tal, identifica

sus obligaciones con los que le rodean, las relaciones con los adultos y sus derechos en función con las personas cuyo rol interpretan otros en el juego (p. 89).

Chávez (2015) en su tesis *El juego bajo los planteamientos de Vygotski, en estudiantes de secundaria, una investigación descriptiva propositiva* aplicó a una muestra censal de 42 estudiantes y usando una escala para el juego como instrumento para recoger datos, llegando a la conclusión: El juego tiene un inicio social registrado, tiene un carácter social ya que se somete a la cultura. Los jóvenes en sus juegos muestran una conducta que tiene su referencia en el público en general en el que viven. Uno de los lugares de mayor interés habita con todo el respeto que es importante examinar. El juego en la historia para aclarar el trabajo actual del juego en el avance mental del joven y para comprender que la conducción del juego no varía en los marcos sociales distintivos que son el producto de varias sociedades. Legítima cómo jóvenes de otras sociedades registradas y actuales no practican juegos emblemáticos por la ausencia de división entre ejercicios de trabajo y juego, en todo caso, consintiendo en representar ejercicios ritualizados (p. 102).

Cruzado y Mego (2015), sustentan la tesis: *Programa con juegos psicomotrices “Mi cuerpo se mueve” con material reciclable para la mejora del esquema corporal en los estudiantes de 3 años del aula Arco Iris de la IE N° 215 – Trujillo*, aplicaron una investigación cuasi experimental a una muestra universal de 26 estudiantes de 03 años y usando un cuestionario para el esquema corporal como instrumento de recojo de datos, concluye que la propuesta “Mi cuerpo se mueve” evidenció en el pre test un 56.8 % de nivel esquema corporal y en el post test 85.2 % de significativa mejora (p. 88).

Por su parte, Plasencia (2015), en su estudio: *juegos psicomotrices en el conocimiento del esquema corporal en niños y niñas de 3 años de la IEP: Valle Grande, Trujillo*, aplicó una investigación con diseño pre experimental, a una muestra universal de 28 estudiantes del nivel inicial y usando un cuestionario para el esquema corporal como instrumento de recojo de información; concluye la medición de las 20 sesiones aplicadas a educandos de 3 años, sobre el conocimiento del esquema corporal y la psicomotricidad, se lograron los esperados resultados. Por lo que, se demostró que el programa de juegos psicomotrices mejora la imagen corporal de los educandos de 3 años (p. 78).

Salvatierra (2015), en su indagación: Taller muévete y aprende fundamentado en el juego en el desarrollo del esquema corporal en estudiantes de cinco años de la IEI N° 1564, Trujillo, aplicó una investigación experimental en una muestra de 60 estudiantes y usando una escala tipo Likert para el desarrollo corporal como instrumento; concluyendo así: Fue factible conocer el grado de trama corporal en los jóvenes y señoritas de cinco años, mediante la aplicación del test de conspiración corporal, antes de haber ejecutado el estudio, obteniendo así el 74% del ejemplo en un nivel normal, 22 % al inicio y solo 4% en el gran nivel. El grado de mapeo corporal de los jóvenes y señoritas de cinco años se corrió la voz después de la utilización del estudio, dado que, al aplicar la prueba de construcción corporal, se adquirió la información adjunta: 96% del ejemplo está en el nivel aceptable y el 4% restante en un nivel razonable (p. 82).

Arotaype y Alpaca (2016) en su estudio: El programa jugando con mis segmentos finos y gruesos en las relaciones espaciales de los educandos de la I.E.P. Amigo de Jesús Miraflores – Arequipa, aplicaron un diseño pre experimental en un muestra universal de 42 estudiantes y usaron una escala para las relaciones espaciales para recoger datos; concluyen: Aplicando el programa se determinó que más del 91% de los educandos se hallan en un nivel alto de desarrollo en las relaciones espaciales, se demostró la eficacia del programa como estrategia para el buen desarrollo en los niños (p. 88).

A nivel local, Taboada (2016) en su tesis: Programa de juegos infantiles en el esquema corporal en educandos de 5 años de la I.E. N° 1692, Chimbote, aplico una investigación con diseño preexperimental a una muestra de 46 estudiantes, usando una escala para el esquema corporal como instrumento; concluye: en la pre prueba de la intervención la media fue 14 puntos sobre el desarrollo del esquema corporal; es decir que el 54,54 % logró un nivel bajo en su esquema corporal. En la post prueba se halló una media de 26.08 % es decir se logró una diferencia de 13.09 % donde los niños lograron un alto nivel en su esquema corporal con un 91.90 %, demostrando la efectividad del programa de juegos infantiles (p. 96).

Cabañas (2018) en su tesis La estrategia didáctica fundamentada en juegos recreativos en la expresión oral de los estudiantes del 4° grado de primaria de la I.E N° 89011, Chimbote, aplicó una investigación experimental en una población muestra de 26 estudiantes de primaria, usando una escala para la expresión oral como pre y post test; concluye: Posterior a la estrategia

didáctica fundamentada en juegos recreativos mejoró la expresión oral del grupo experimental, ya que en un inicio lograron el 16%; y después el 92% lo que demuestra un nivel bueno (p. 96).

Pedrerros (2018) propusieron la tesis Juegos infantiles en el desarrollo del esquema corporal de los niños de 4 años; I.E N° 1613, Cascajal Bajo. Aplicaron una investigación pre experimental a una muestra censal de 36 estudiantes y usando un cuestionario para el esquema corporal como instrumento para recoger datos. Concluyen que el juego puede potencializar en el niño diferentes habilidades, destrezas pues desarrolla no solo a nivel mental si no también físico haciendo uso de la originalidad y del ingenio que posee, también de su imaginación y capacidad intelectual. El esquema corporal cotidianamente se construye en relación con la organización propia de las nociones del tiempo, espacio y del mundo de los objetos (p. 83).

Atoche (2016) en su estudio: El programa de psicomotricidad en la motricidad gruesa en los educandos de 5 años de la I.E N° 1648 “Carlota Ernestina” – Chimbote, aplicó una investigación preexperimental en una muestra censal de 42 estudiantes y usando un test para la motricidad gruesa como pre y post test; concluye que en el post test se evidencian que la mayoría de los educandos poseen un buen desarrollo motor grueso. Además, la aplicación de los talleres de psicomotricidad significativamente mejora la motricidad gruesa en educandos tal como se nota en el post test (p. 68).

Ponte (2016) en su indagación: Programa de psicomotricidad colaborativo en el desarrollo motor fino de los educandos de 4 años de la I.E N° 88400 Jesús de Nazaret – Nuevo Chimbote, aplicó una investigación pre experimental con una muestra censal de 40 estudiantes, usando una escala tipo Likert para el desarrollo motor fino como instrumento de recojo de datos; concluye: Luego de comparar la hipótesis se determinó que existe significativa diferencia entre el logro obtenido en el pre test con el del post test, pues los educandos demostraron un nivel mejor de la psicomotricidad fina después de la aplicación la estrategia didáctica (p. 80).

En cuanto a las teorías del juego tenemos a la Teoría Psicoevolutiva, para Piaget (1970), el juego es una impresión de diseños mentales y se suma a la base y el avance de nuevas construcciones mentales. Las diferentes estructuras que el juego toma en la vida del joven son el resultado de su giro transformador de eventos. Posteriormente, en las etapas subyacentes, los niños fomentan planes de motor utilizando objetos y sus propios cuerpos durante el juego;

Practicándolos, prestando poca atención a las propiedades particulares de cada artículo, el niño percibe poco a poco la realidad mientras disfraza el mundo y lo descifra. La capacidad de este juego de actividades es combinar los patrones del motor y su coordinación, a medida que se adquieren.

Hacia los dos años comienza el supuesto juego emblemático, que hace concebible la ficción a través de juguetes, cosas y delegados que andan como imágenes. El espacio de lo emblemático hace que el juego avance de la persona al grupo, donde se comparten imágenes. En el momento en que llegamos al juego social, descubrimos cómo jugar con los demás y realizar trabajos.

Por fin, aparece la ronda de reglas, a la luz de que a medida que los juegos se confunden, requieren decisiones y una construcción que son en algunos casos fundamentales para que el juego sea "JUGABLE". Esto requiere la representación sincrónica y conceptual de las actividades de los distintos actores.

El juego, la edad de las personas que juegan y las circunstancias, hacen que las pautas que dirigen las cooperaciones amantes de la diversión sean bastante intrincadas. La necesidad que debemos satisfacer en un juego específico también hará que las pautas y pautas del juego real cambien y dependan del arreglo.

El trabajo de Piaget en el juego es inmensamente importante a la luz del hecho de que ha dado una información sobre el juego de los niños hasta su época oscura, por ejemplo, cómo avanzó el juego mediante la mejora de la información. Este punto de vista de examen sirvió para aclarar cómo se llega al juego por niveles de capacidades que dependen del desarrollo del razonamiento de los jóvenes. Si bien es cierto que es cualquier cosa menos una hipótesis general del juego, debería percibirse como una expansión significativa del universo de información lógica. Podemos afirmar, siguiendo a este creador, que muy posiblemente se desarrollen los principales factores en el esclarecimiento del juego de los jóvenes.

Este creador presenta el ciclo de conveniencia de la ósmosis para legitimar el aprendizaje: las dos etapas son correlativas. La ósmosis sugiere cambio y la conveniencia infiere cambio. La posterior transformación aguda incluye una armonía entre los dos componentes: cuando no

están en equilibrio, la conveniencia o el cambio de acuerdo con el artículo, puede prevalecer sobre la ósmosis. Entonces, en ese punto nos enfrentamos a la personificación, en realidad, la absorción puede prevalecer cuando el sujeto relaciona el insight con la experiencia pasada y la ajusta a sus necesidades, es decir, jugar. Es una digestión que consiste en ajustar los datos de información según lo indicado por los requisitos previos de la persona. El tener y la suplantación son una influencia básica de la mejora del conocimiento y, posteriormente, pasan por periodos similares.

También se considera a la Teoría de la ficción, como plantea Claparede (2016), caracteriza el juego como la mentalidad de una persona para el mundo real. La forma de entrar en el juego es la ficción, es decir, la forma en que los individuos abordan la realidad y responden a ella. Las respuestas son diversas debido a que se basa en cada individuo, tanto en la metodología y traducción de la circunstancia viva como durante las cooperaciones que suceden. Impacta la edad, la cultura, el sexo, el entorno social, etc. Para Claparede lo significativo es la ficción que hace el juego y la manera en que el jugador cambia la conducta genuina en conducta enérgica, debido a esa ficción.

Está claro que el joven considera el juego como una realidad que vive con fuerza; sin embargo, reconoce dos factores reales: el del mundo adulto y el de su propio mundo energético. En el momento en que la gente mayor no le permite lograr algo, el joven toma asilo en el juego. Para Claparède el juego es una disposición abierta a la ficción, que puede ser modificable a partir de su puesta en él, pues lo que realmente describe el juego es la ficción emblemática. Para el creador, en lo que respecta a Freud, es la capacidad emblemática la que le da al juego su atributo de tendencia, teniendo en cuenta que.

En cuanto a las Teorías Biológicas del Juego, la explicación de las teorías biológicas se hace en base a Calero (2016), quien considera a la Teoría del crecimiento, esta hipótesis fue formada por Casuí. Piensa en el juego como una secuela del desarrollo, de los poderes indispensables que operan dentro de su construcción natural. Las apuestas se consideran una maravilla estrictamente real. La incomodidad natural, por hipersecreción glandular, es la razón orgánica del movimiento que se comunica a través del juego. Lo natural en su constante cambio de sustancia, incita en el sujeto el movimiento que se le comunica a través del trabajo o el juego. Afirma que el hombre tiene un diseño desconcertante, en

consecuencia, juega más; separa un sexo del otro, insistiendo en que es el motivo de la distinción en las rondas de jóvenes y señoritas.

En cuanto a la Teoría de ejercicio preoperatorio, fue protegido por Croos, quien caracteriza el juego como "el especialista utilizado para fomentar las posibilidades inherentes y prepararlas para su actividad a lo largo de la vida cotidiana". La hipótesis presenta la propensión a la redundancia y el impulso instintivo de imitar en el juego como método de aprendizaje. El juego es así una capacidad que logra que los sentidos, que generalmente viven en un estado naciente, se inspiren, actúen e idealicen. El juego se llena de preparación desde pequeñas ocupaciones para hacer cuando están más experimentados.

En cuanto a la teoría catártica. Formulada a través de Carr, considera el juego como una fuerza motivadora que sirve a la forma de vida para avanzar en su desarrollo y despegar las afinidades introvertidas con las que el individuo ingresa al mundo y que, dado el estado actual de progreso, son profundamente malévolas. El juego se llena como una demostración limpia de impulsos destructivos; por ejemplo, el sentido del campeón se elimina en el juego de batalla.

En cuanto a las Teorías sociológicas del juego, siguiendo la explicación de Calero (2016) se tiene: El aprendizaje social. Según Cousinet (2017) el aprendizaje social pasa por cuatro etapas: Agresión manual, se ve el contacto primario con la verdad social, este primer movimiento es el despido. El joven siente dos requisitos: mostrarse distintivamente y unirse al otro; es en esta pantalla donde aparece "el otro". Esta conducta combativa es el contacto principal; en consecuencia, dos niños que se han empujado unos a otros, minutos después del hecho, adoptan una actitud tranquilizadora y comienzan a jugar. Agresión oral se muestra al alardear de este tipo: "Estoy más castigado que tú". Es uno de los tipos de confirmación de uno mismo, que el niño intentará cumplir de diversas maneras a lo largo de su turno de acontecimientos. Exhibicionismo. En esta etapa el joven da indicios de su predominio, intenta conseguir la unión del adulto, necesita convertirse en objeto de celos ajenos. En el momento en que el niño tenga su lugar en su reunión, no tendrá que depender de estos métodos. La persona que irrita es un ser social que busca cumplir con su requerimiento de socialización, necesita compensar su decepción molestándolo, siendo solo una conducta presocial. El niño no puede conceder que la reunión pueda vivir sin él, razón por la cual llama la atención al molestar.

También se considera el juego social. Según esta teoría el juego social pasa por tres estadios: La condición de despido, para el joven solo existe su yo y su realidad, las conexiones se dan entre los elementos y su singularidad, en general pensará en los niños como un artículo más y los utilizará como algo sencillo. Se muestra el egocentrismo del joven y la idea emocional de esta época. La principal disposición del joven ante otro es en la ocurrencia principal de desconcierto y después del despido. Estado de reconocimiento y utilización de los demás, el niño intenta utilizar a sus compañeros periódicos como sujetos que complacen sus impulsos e intereses. Cuando aparece el requisito de una acción típica, el joven está al límite del juego agradable. Se da a partir de los cinco, siete y ocho años, de forma continua, es decir, en la escuela. El joven que llega a la escuela necesita sustituirlo por otros niños más experimentados, en el recreo se encuentra con estudiantes suplentes de varios grados, y su ansiedad por imitarlos lo lleva a no recordar los ejercicios de su grado. En los juegos amistosos hay dos componentes importantes, sin los cuales el juego no podría existir: Cooperación, con división del trabajo. La presencia de un estándar.

Por otro lado se contempla las teorías constructivistas del juego. Según Piaget, mencionado por Bodrova y Leong (2016), el juego asume un papel principal en la creación de capacidades mentales del joven. Piaget describe diferentes etapas en el desarrollo del juego. La principal, llamada práctica o juego utilitario, es normal para el período sensoriomotor. En el juego utilitario, el niño repite ejemplos conocidos de actividades y la utilización de elementos; por ejemplo, el niño bebe de una taza vacía o profesa cepillarse el cabello con la mano. El juego emblemático, la etapa posterior, aparece en el período prefuncional. Recuerda la utilización de representaciones mentales para las que los elementos pasan por diferentes artículos. En una obra emblemática, un cuadrado podría ser un teléfono, un barco, un plátano, un canino o una nave espacial. Piaget reconoció el juego útil y emocional. En juegos valiosos, se utilizan artículos sustanciales para construir y hacer diferentes artículos; Por ejemplo, el conjunto cuadrado de madera en 3D se puede utilizar para fabricar una ciudad para vehículos y camiones de juguete. En el juego emocional, los jóvenes realizan trabajos y circunstancias anecdóticas con señales y lenguaje; hacen el trabajo de cada niño y lo arreglan, y proponen un tema o encabezado para la trama anecdótica. El juego sensacional suele aparecer después de la presencia de un juego productivo. Piaget ve la idea anecdótica del juego durante este período como una impresión del razonamiento egocéntrico del joven. El juego emblemático se desvanece,

como indica Piaget, hacia el inicio del período funcional sustancial, alrededor de los siete años.

La última fase del juego es la de juegos con reglas, que finaliza durante el período funcional particular. Esta etapa se describe mediante la utilización de reglas externas para el inicio, la guía, el mantenimiento y el final de la asociación social. Algunas pautas son formales, establecidas y transmitidas por otros, y se crean y regatean diferentes estándares durante el juego, a medida que los jóvenes se inventan.

Diferentes analistas contemporáneos han ampliado el pensamiento de Piaget sobre el juego. Smilansky y Shefatya (2017) referidos por Bodrova y Leong (2016) afirmaron que la presencia del juego se identifica directamente con el avance del lenguaje, el pensamiento crítico y el razonamiento numérico consistente. No obstante, Smilansky y Shefatya no pueden evitar contradecir el pensamiento de Piaget de que el juego es un resultado característico del movimiento desde la etapa sensoriomotora hasta las preoperaciones y tareas sustanciales. Estos creadores también sostienen que el avance del juego depende del entorno social y la dirección de los adultos, y que los niños específicos deben estar preparados para el juego. Su exploración ha demostrado que los adultos pueden mejorar el nivel de juego de los jóvenes, lo que afecta positivamente otras capacidades intelectuales

En cuanto al juego en la teoría de Vygotsky. Bodrova y Leong (2016) consideran que este creador aceptó que el juego avanza en el giro intelectual, entusiasta y social de los acontecimientos. A diferencia de los académicos mencionados anteriormente, Vygotsky tiene una perspectiva más coordinada sobre el valor del juego que se está desarrollando. Para Vygotsky, el juego se convierte en un dispositivo del cerebro que permite a los niños controlar su conducta. Las extravagantes circunstancias que se producen en el juego son las principales limitaciones que canalizan y dirigen la conducta con un objetivo determinado. El juego clasifica la conducta, en lugar de ofrecer una conducta absolutamente libre, el joven actúa en el juego, por ejemplo, como madre o transportadora.

Cada circunstancia fantasiosa contiene toda una serie de trabajos y decide que surgen normalmente. Los trabajos son los personajes a los que se dirigen los jóvenes, como un

corsario o un instructor, y los principios son la disposición de las prácticas permitidas por el trabajo o por la trama anecdótica. Los trabajos y las reglas cambian a medida que cambia el tema de las circunstancias fantásticas. Por ejemplo, una reunión de jóvenes que juegan al supermercado tendrá varios trabajos de otra reunión que juegue una manada de leones. Desde el principio, las pautas se guardan en el juego, pero luego se vuelven inequívocas y se regatean entre los jóvenes.

En consecuencia, el juego asume una circunstancia fantasiosa expresa y principios encubiertos o entendidos. La circunstancia fantasiosa es la circunstancia anecdótica que hacen los niños. Aunque la circunstancia es fantasiosa, tiende a ser vista por otros ya que los niños expresan sus atributos; Dicen, por ejemplo: "Hay que imaginar que aquí había un asiento y allá una mesa. Imaginamos que había seis jóvenes en nuestro grupo y que nosotros éramos los instructores". Del mismo modo los jóvenes pueden hacer que la inequívoca circunstancia con movimientos y clamores, por ejemplo, "brrrrrrr, brrrrrrr" tirando de las riendas de un pony de fantasía.

Las reglas, nuevamente, a la luz del hecho de que no se pueden ver sin esfuerzo, son verificables y deben deducirse de la conducta. Las pautas se comunican como ejemplo de conducta relacionada con un trabajo específico; En una circunstancia de juego imaginativa, cada trabajo impone sus estándares en la conducta del niño. Según un punto de vista occidental, esta es una perspectiva poco común, ya que habitualmente la consideramos absolutamente ilimitada y sin restricciones.

Vygotsky sostuvo que en el juego los niños no actúan como les parezca, cumplen con las pautas específicas del plomo. Los jóvenes reconocen jugar a la madre y al educador. Hay varios movimientos y atuendos, y sorprendentemente un idioma alternativo para cada trabajo. En las fases iniciales del juego, los jóvenes no conocen estas distinciones. No obstante, la mayoría de los niños de cuatro años muestran que ven errores en la descripción de un trabajo, ya que regularmente se corrigen entre sí: "¡Las madres transmiten un portafolio!", "Cuando usted es el instructor, los niños necesitan apresurarse", "esa es la manera en que el educador examina el libro". Los jóvenes participan en la broma de asumir el papel: Tobías, de tres años, dice: "Ahora soy el papá",

mientras se mueve a su asiento para niños y rápidamente se ríe: "El padre no puede sentarse en el asiento. ¡de los niños!".

En cuanto al juego en el desarrollo de la personalidad, Michelet (1986) referido por Montañés et al. (2017) resume el impacto del juego y la utilización de juguetes en la mejora del carácter, expresando que el movimiento alegre aclara el avance de cinco atributos de carácter relacionados personalmente.

La afectividad. El juego bendice el giro lleno de sentimiento o entusiasta de los acontecimientos, en la medida en que da alegría, diversión y deleite de vivir, permite comunicarse abiertamente, desviar energías de buena manera y entregar presión. La conquista de objetivos a través del juego hace en el joven una garantía para sí mismo con amplias resonancias emocionales. A veces, la joven también se encuentra en circunstancias conflictivas, y para intentar determinar su tormento, controlarlo y expresar sus sentimientos, debe establecer asociaciones llenas de sentimientos con artículos específicos. Los jóvenes, además, tienen la necesidad de inclinarse hacia el mundo real, recordar las circunstancias, hacer que los personajes se reconozcan a sí mismos, ponerse sinceramente en el mundo de los adultos y tener la opción de conseguirlo, y lo hacen a través del juego. En diferentes eventos, el pan comido adivina la posibilidad de desconectarse del mundo real y, de esta manera, de llegar a sí mismo, como desea ser.

La motricidad. Ciertos juegos y juguetes son una ayuda significativa para la mejora agradable de las capacidades psicomotoras, tanto de motor grueso como de motor fino.

La inteligencia. Prácticamente todas las prácticas inteligentes están obligadas a convertirse en un juego cuando se repiten mediante una absorción no adulterada. Los ejemplos aprendidos se practican posteriormente a través del juego. El joven, a través del juego, hace la extraordinaria revelación académica del sentimiento de "causa". Controlando los materiales, los resortes de los juguetes o la ficción de juegos emblemáticos, el niño se siente un creador, preparado para ajustar el curso de las ocasiones, iniciando el examen de los elementos y su pensamiento sobre ellos. Mediante la realización de tareas de examen y combinación, fomentan el conocimiento viable e inician el camino para extraer conocimientos.

La creatividad. El juego normalmente impulsa la inventiva sobre la base de que, en todos los grados del juego, los niños se ven obligados a utilizar habilidades y ciclos que les dan la libertad de ser imaginativos en la articulación, la creación y la innovación. Diferentes investigaciones han encontrado una conexión razonable entre el juego de los niños y un razonamiento e imaginación diferentes.

La sociabilidad. En la medida en que los juegos y los juguetes favorezcan la correspondencia y el comercio, ayudan a los niños a comunicarse con los demás y los preparan para su unión social. En los años principales tocan solos, mantienen un movimiento genuinamente singular; luego, la acción de los niños se hace de la misma manera, les gusta estar con niños diferentes.

En caso de que el juego bendiga el giro social de los eventos, en circunstancias amistosas, descubrirán cómo coordinarse, ayudarse mutuamente, compartir y ocuparse de los problemas sociales. Qué los impulsa a pensar, a pensar en las perspectivas de los demás, a tomar decisiones morales, a fomentar las habilidades sociales y a adquirir ideas de parentesco.

Cabe plantearse la interrogante ¿Cuándo un niño está jugando?, Huguet y Bassedas (2017) expresa que se habla de juego en una gran variedad de situaciones, y a menudo resulta discutible y difícil afirmarlo con seguridad. Para ello puede ser útil encontrar unos criterios, signos o características que nos permitan conceptualizar un comportamiento de un niño como juego. Entre éstos, se destacan los siguientes:

El jugar proporciona diversión y placer. Se juega por el placer del momento, para distraerse y divertirse y no por obligación o para conseguir objetivos lejanos. Jugar se hace por hacerlo y no está sometido a exigencias o intereses ajenos y no responde a un fin externo. El juego es en sí mismo un motivo de exploración. Esta ausencia de exigencias externas implica también una cierta liberación del temor a equivocarse o a no cumplir las expectativas, potenciando de esta manera la iniciativa y la invención. Es una actividad para uno mismo y no para los otros y, por ello, es un medio excelente para poder explorar. Jugar no plantea objetivos lejanos o diferidos, el niño juega aquí y ahora. Le interesa más la conducta en sí misma que los resultados o el producto de la conducta. En cierta manera,

se considera más a los medios y a la actividad en sí misma que a los fines que se quieren conseguir. No significa que no se perciban los fines, sino que muy a menudo se van cambiando o modificando para que encajen con medios que a lo largo del juego se van descubriendo o al revés. Jugar deja un amplio espacio a la libre libertad e iniciativa de los participantes. Libertad relativa, ya que a menudo se imponen límites y reglas o se marcan normas claras que enmarcan la actividad lúdica. Pero, en general, "este marco" proviene de ellos mismos y lo aceptan como un requisito necesario para poder jugar y no como limitación, sino como base que lo posibilita. Jugar considera la simulación. Por "hacer como si ...", por su condición de semirealidad y hacer posible un mundo de ilusión en el que los deseos se pueden hacer realidad gracias a la simulación y la ilusión. En el juego se transforma el mundo exterior para adaptarlo a nuestras necesidades.

Piaget aclaró que el juego "se compone de reacciones repetidas, básicamente para la alegría utilitaria" y "establece el tipo subyacente de capacidades y construye su giro de eventos". (Citado por Calero; 2016; p. 21)

Para Elkonin (2017): El juego es un surtido de trabajo social que comprende reproducir una acción que presenta su sustancia social y humana, sus emprendimientos y los estándares de sus conexiones sociales, prestando poca atención a su razón de práctica real. (pág.28)

Moraleda, M (2018). El movimiento animado a través de los juegos tiene una persona emblemática: el joven realiza ejercicios en el juego infiriendo a otro y maneja un artículo sugiriendo otro "; de igual manera llama la atención sobre;" En la acción amante de la diversión el niño espera un trabajo en particular y actúa según lo indicado por su trabajo, encuentra asociaciones con adultos, sus compromisos con todos los que te rodean y sus privilegios correspondientes a individuos cuyo trabajo es desempeñado por otros en el juego. (pág.129)

Como indica Calderón (2016), el juego es una acción con la que el joven puede potenciar diversas habilidades y capacidades, ya que al hacerlo, crean no solo a nivel real (giro táctil, motor, sólido y psicomotor de eventos) sino en Además mental y qué

utilización del ingenio y la innovación que tiene, al igual que su límite académico y su mente creativa.

Jugar para el niño es un gran problema, le permite encontrarse a sí mismo y a otras personas, descubrir cómo lidiar con las circunstancias ordinarias en su existencia cotidiana y ocuparse de sus problemas y choques de transformación, como una batalla para aguantar y ser. Es el método principal de aprendizaje, por lo que todo instructor debe conocerlos para explotar este instrumento habitual en lugar de sofocarlo (Gonzales, 2017, p. 73-74)

A opinión de Calero (2016) el juego tiene las siguientes características: El juego es una acción gratuita. El juego ordenado no es juego. El juego no es la vida habitual ni la vida misma. Tal vez, formen parte de alejarse de él en un círculo de acción fugaz que tiene su propia propensión. El juego está totalmente libre del resto del mundo, es prominentemente abstracto. El juego cambia la realidad exterior, creando una tierra de ensueño. El juego es imparcial, es una acción que ocurre dentro de sí mismo y se pule en vista de la plenitud que produce su propia práctica. (p. 32-33)

Según Chateau (2016) en su trabajo "Investigación cerebral de juegos para niños", considera las etapas que lo acompañan que deben considerarse en el juego: Presentación: se realizará con los niños alrededor del instructor, para que todos puedan escuchar claramente las sutilezas del juego, al igual que su nombre. Esta etapa también se llama el nombre de aclaración. Para la reiteración de un juego, se debe considerar el discurso con los jóvenes y señoritas, para conocer sus sentimientos y explicar posibles interrogantes. La organización: Se establece mediante el traspaso de jóvenes para el reconocimiento del juego. La circulación de los niños depende de las necesidades del juego, y pueden elegir abiertamente un lugar o ser asignados por el instructor. Desarrollo: el logro del avance de un juego consiste en captar el interés y el deleite del niño; ya que ambos establecen la premisa del juego y deben mantenerse al día de manera consistente. (pág.34)

En cuanto a los tipos de juego, Pérez (2018) considera que se divide en: Juegos para niños: estos juegos se realizan desde el nacimiento hasta los seis años y con apariencias de deleite, no necesitan un gran esfuerzo, sus juegos son personales. Ésta es la edad

brillante del juguete, es decir, de la incitación al juego singular. Juegos deportivos: Estos juegos, también llamados juegos de relajación, son aquellos que, además de dar alegría, requieren de un gran esfuerzo para dominarlos; Se pueden aislar en dos grupos: corporal y mental. Juegos escolares: Estos juegos son aquellos que involucran en el tiempo de aproximadamente siete a doce años; el juego generalmente cambia de apariencia, es asociable. Estos juegos reaccionan inequívocamente al sentido del público. Este es el momento del juego emocional, modelos: El felino y el ratón, el zorro y los caninos, tramposos y ayudantes. Los juegos escolares se aíslan en tres encuentros, como lo indica la actividad. Juegos de velocidad: avance corriendo y saltando; hay habilidad, destreza y estrategias de desarrollo, prevaleciendo una impecable coordinación del motor. Juegos de fuerza: requieren un extraordinario avance de energía, que en general producen cansancio y atasco. Juegos de experiencia: descritos por la utilización financiera del esfuerzo, por la combinación adecuada de desarrollos para lograr un fin. En estos juegos no debería haber un número excesivo de desarrollos, pero solo aquellos que son valiosos y vitales, esta es la información puesta a disposición del músculo. Juegos de atletismo: Son aquellos en los que la alegría que se da es menor en cantidad que el trabajo realizado en el tiempo. En su mayor parte, son juegos despiadados que requieren una habilidad y determinación extraordinarias. Eventos deportivos: Es un juego particular, ventajoso para el suplente y sujeto a reglas y oportunidad de actividad prácticamente hablando. (p 513)

En cuanto a la información sobre Esquema corporal, esta exploración sigue la definición propuesta por Le Boulch (2017): quien se mantiene al día con que la trama corporal es "La información rápida y constante que tenemos de nuestro cuerpo en un estado o desarrollo estático, comparable a sus diversas partes y particularmente según el espacio y los artículos que nos envuelven "(p. 48)

Se considera la concepción de autores: Costo, "La consecuencia de la experiencia del surtido del que el individuo paso a paso se hizo consciente, y el método de identificarse con el clima, con sus propios resultados concebibles" (Citado por Pérez 2018 s.p)

Ajuriaguerra (2017), la autoinformación es concebible por el intercambio tónico que sugiere la relación acogedora de la persona con el clima. (pág. 212)

Wallom (1970) destaca la trascendencia del impacto del nivel de reconocimiento o despido de los "otros" hacia el propio cuerpo, de donde se razona la trascendencia del

avance socioentusiasta para el reconocimiento de uno mismo en general a través de sus asociaciones con las criaturas. alrededor de él.

Con todo, el patrón corporal alude a la idea que el suplente tiene de su cuerpo y de sí mismo. Es fundamental para el avance del carácter y un componente decisivo en la interacción de aprendizaje.

En cuanto a las dimensiones del esquema corporal, según Durivage (2016), se contemplan las siguientes dimensiones

Conocimiento del cuerpo: El cuerpo es el principal método de relación que tenemos con nuestro entorno general, por lo tanto, cuanto más lo sepamos, mejor será la mejora.

El niño experimenta su cuerpo exactamente cuándo puede relacionarse con él, salir a través de él y usarlo como método de contacto. De acuerdo con un punto de vista instructivo, el juego debe utilizarse para que los estudiantes se familiaricen con el nombre y la utilidad de las piezas de su cuerpo y, en consecuencia, inspeccionen las capacidades de sus motores. **Lateralidad:** La lateralización es el efecto secundario de una potencia motriz de la mente. La trascendencia ocurre en los fragmentos del cuerpo derecho e izquierdo, tanto a la altura de los ojos como de las manos y los pies. La lateralización se basa en dos factores: la mejora neurológica del individuo y los impactos sociales que obtiene. **Espacio:** El desarrollo del espacio se realiza en correspondencia con la elaboración de la trama corporal y ambos se basan en el avance de los desarrollos. De hecho, más que cualquier otra idea, la conciencia del espacio surge de los límites del motor del niño que comienza desde el nacimiento. Las actividades para la elaboración del espacio tienen su etapa inicial en los desarrollos, por lo que las del cuerpo conspiran y las de lateralización, por implicación, se suman a su giro de acontecimientos.

En relación a las etapas del desarrollo de la conciencia y cognición del esquema corporal, se tiene a la clasificación Según Vayer (2016 p. 22-23)

Primera etapa: Desde el nacimiento hasta los dos años (período materno): Empiezan a fijar y mover la cabeza, luego, en ese punto, arreglan el compartimento portaobjetos, llegan a la situación sentada con primero ayuda y después sin ayuda. La individualización y la utilización de los apéndices conducen dinámicamente al deslizamiento y luego al deslizamiento. La utilización de los apéndices le permite controlar la fuerza muscular y el

equilibrio, lo que le permite: Enderezarse para levantar la pose, situación de equilibrio y bipedestación con asistencia y después sin ella, la marcha y las principales colaboraciones a nivel mundial relacionadas con el manejo.

Segunda etapa: De dos a cinco años (Tiempo global de aprendizaje y autoconsumo): A través de la actividad, el control resulta cada vez más exacto, acompaña un movimiento innegablemente planificado. Las habilidades motrices y la cinestesia (sensación mediante la cual se ve el desarrollo muscular, posición de nuestros apéndices) permiten a los jóvenes comprender y utilizar todo su cuerpo de manera cada vez más absoluta.

Tercera etapa: De cinco a siete años (Período de transición): La mejora de los resultados potenciales de un fuerte control y control respiratorio. La certificación autorizada de lateralidad (poder de uno de los lados de nuestro cuerpo), la información a la derecha y a la izquierda, la libertad de los brazos según el cuerpo.

Cuarta etapa: De siete a once-doce años (elaboración autorizada del cuerpo conspiran): Gracias a la forma en que el joven se vuelve consciente de las distintas partes del cuerpo y el control del desarrollo crea: La posibilidad de desenrollamiento mundial o segmentario (de la totalidad o de partes específicas del cuerpo) La autonomía de los brazos y tronco correspondiente al compartimento portaobjetos. La autonomía del derecho según un bando. La libertad práctica de diferentes partes y componentes del cuerpo. La prestación de la información sobre uno mismo a la información sobre otros. A partir de esta etapa, el niño habrá logrado efectivamente su autogobierno. A medida que se vuelva consciente de las partes de su cuerpo y de la totalidad de él, realmente querrá visualizar o hacer una imagen psicológica de los desarrollos que realiza con su cuerpo, esto le permitirá diseñar sus actividades antes de realizarlas.

Como indica Piaget (1976) considera a la cognición: primer Periodo: Sensorial-motor (de 0 a 3 años): Los principales desarrollos son los reflejos. El resultado de controlar y crear una visión abrirá el mejor enfoque para el control y el desarrollo de la indignación al hacerlo más decidido. El conocimiento sensoriomotor comienza a mostrarse. Ahora mismo comienzan las capacidades representativas. Segundo Periodo: Inteligencia preoperatoria (de 3 a 7 años): Inicio de suplantación retardada, creación de modelos faltantes. Se entra de lleno

en un movimiento emblemático. Es una etapa natural y temporal. Es el segundo donde conecta con el exterior y con los artículos. Se dará cuenta de su cuerpo como lo indican las necesidades de actividad. Tercer Período: Operaciones Específicas (de 7-8 años a 11-12 años): Después de un período de inactividad pasado, el cuerpo conspira se convierte en delegado. El niño es capaz de dirigirse intelectualmente a su cuerpo, dominando simultáneamente actividades sustanciales. Puede conocer su cuerpo tanto en posición estática como dinámica. (Citado por Durivage, p. 14-15-16)

En relación a las características de los Niños de Edad Media de Educación Primaria, ingresan a la etapa de Educación Primaria a la edad de 7 años de la cual egresan a los 12 años, habiendo adquirido grandes conocimientos e importantes experiencias en todos los aspectos: cognitivo, psíquico, artístico, físico y han logrado un desarrollo físico importante que están ya para pasar a una más importante, como son los cambios de la adolescencia. Según Craig y Baucum (2018), los alumnos de edad media de educación primaria se encuentran en una interesante etapa, en la cual esta disponibles para perfeccionar varias habilidades y aprender desde la escritura, la lectura y las matemáticas hasta bailar y jugar fútbol. El niño de esta edad se concentra en probarse a sí mismo, en superar sus propios retos y los que el mundo le impone; es decir gusta de probar sus habilidades y mejorarlas. Si es exitoso, será un sujeto capaz y seguro de sí mismo; si fracasa, experimentará sentimientos de inferioridad o debilidad, es decir una baja autoestima.

En cuanto al desarrollo cognitivo y motor de niños de edad media, tenemos que el desarrollo del cerebro, según Papalia, Wendkos y Dustin (2016) los niños y niñas alcanzan la comprensión espacial; aproximadamente en niñas de los 10 años y en los niños de los 11 años y medio. En su desarrollo el pensamiento, los niños lo alcanza a los 11 años y las niñas a los 12 años; para Craig y Bancum (2018) logran además desarrollar la conciencia. Además, se sabe que desarrollan sus órganos participantes en el tono muscular, el control del movimiento y en la mediación de funciones cognoscitivas superiores, atención y estados emocionales en las niñas lo logran a los 7 años y medio y a los 10 años en los niños.

En relación al desarrollo motor, Papalia et al (2016) expresan que los niños de 11 años ejecutan saltos de longitud sin impulso de metro y medio y las féminas de un metro

con treinta centímetros. Mencionan que los niños y niñas mejoran las habilidades motoras. También mencionan que en base a un estudio revelan que los estudiantes de Estados Unidos de América menos tiempo dedican a los deportes o actividades al libre aire en comparación con los sucedía en décadas pasadas. Esto último se afirma que dedican más tiempo a la escuela, tareas, televisión, videojuegos y computador, es decir tienen más una vida sedentaria. En la actualidad en muchos lugares otra de las causas de la falta de ejercicio al aire libre, es por el motivo de seguridad, las familias impiden desplazarse a otros lugares para la práctica de los deportes y ejercicio en lugares más apropiados que la casa.

Dentro de las habilidades motoras gruesas, Craig y Bancum (2018) expresa que las habilidades físicas recién aprendidas y mejor dominada son el impulso para mostrar intención por los deportes y por las temerarias acrobacias. Trepa árboles y usa troncos como vigas de equilibrio para cruzar arroyos y barrancos. El prestarles atención a estas actividades mejora la exactitud de sus movimientos y acrobacias y cada vez pueden lanzar objetos a más distancia.

Con respecto a las habilidades motoras finas los educadores ayudan a su aprestamiento para la escritura a los niños entre los 3 a 6 años, para lo cual le piden que los niños dibujen, corten, modelen; pues a las motoras habilidades finas necesarias para la escritura lo logran entre los seis y siete años.

Este autor esquematiza las capacidades de los niños de 11 años de la siguiente manera:

Niños de 11 años de edad
<ul style="list-style-type: none">○ Inicio del estirón del crecimiento en los varones○ Las niñas suelen ser más débiles y pesadas que los varones.○ Combinación continúa de habilidades motoras más fluidas.○ Juicio exacto al interceptar los objetos en movimiento.○ Aumento consistente de la variabilidad en la ejecución de las habilidades motoras○ Mejoramiento continuo de las habilidades motoras finas.

Juegos psicomotrices

- Inicio del estirón del crecimiento en los varones
- Las niñas suelen ser más débiles y pesadas que los varones.
- Combinación continúa de habilidades motoras más fluidas.
- Juicio exacto al interceptar los objetos en movimiento.
- Aumento consistente de la variabilidad en la ejecución de las habilidades motoras
- Mejoramiento continuo de las habilidades motoras finas.

En el juego durante el recreo, para Papalia et al (2016) el juego que practica el niño durante el recreo suele ser libre y espontaneo. Mientras un grupo de compañeros se corretean alrededor del patio, un niño puede jugar *solo*. Los niños participan en juegos con mayor actividad física mientras las niñas prefieren los que incluyen expresión verbal y conteo en voz alta. Los niños participan en juegos con mayor actividad física mientras un grupo de compañeros alrededor del patio. Esas actividades mejoran la competencia social y agilidad y favorecen el ajuste a la escuela. Entre los cinco años a siete años los juegos entre varones (mayormente) son rudos, pero este jugar que se parece a las peleas, son de manera juguetona, entre amigos. Aunque se teme que esto sea perjudicial se considera, pero de manera evolutiva el juego rudo produce adaptativos beneficios importantes, perfecciona el desarrollo muscular y esquelético, además canaliza la competencia y la agresión.

Con respecto al deporte y actividades físicas Papalia et al (2016) menciona desde una realidad norteamericana, aunque se conoce que no es muy lejana a la nuestra, los varones dedican más tiempo a la práctica de deportes que las mujeres. Claro, los varones practican más el futbol, menos tiempo otros deportes, pero también bicicleta y basquetbol.

Para estos autores la actividad física regular mejora las habilidades físicas y genera beneficios inmediatos y a largo plazo para la salud. Pues dedicar un tiempo a hacer deporte o ejercicio físico reduce la presión sanguínea, controla el peso, mejora la autoestima, el funcionamiento cardiorespiratorio y el bienestar de los que practican.

En los aspectos evolutivos de la motricidad, a opinión de Guillen y Bara (2017) Los niños deben recorrer de acuerdo a las leyes ontogenéticas, cada uno de los escalones de la

evolución motora humana desde el movimiento básico de los dedos, manos y brazos hasta caminar, correr, lanzar, empujar y todas las demás formas básicas del movimiento humano visible.

Sin embargo, el movimiento y la actividad permanente del niño son un suceso puramente casual sin resultados, o un simple funcionamiento de procesos fisiológicos; al jugar y moverse conquista al mismo tiempo el medio ambiente que lo rodea en forma paulatina. El párvulo reconoce los objetos inmediatos y mediatos de su ambiente mediante el tacto, la manipulación y la observación, aprende progresivamente a diferenciar esos objetos y sus cualidades específicas, formas, por su utilidad y sus relaciones temporoespaciales. O sea, que en sus movimientos coordinados sirven para resolver determinadas tareas y son de ese modo el origen de procesos cognitivos. Es decir, el conocimiento a través de los sentidos y la actividad motora son procesos conectados entre sí.

Es necesario resaltar que el desarrollo motor es una parte de nuestro desarrollo que no sólo forma parte de una etapa determinada de nuestra vida, sino del proceso total del desarrollo humano no ha terminado al alcanzar la madurez y dura toda la vida. El desarrollo se prolonga durante toda la vida y que implica una mejora progresiva de las posibilidades funcionales puestas en juego en las relaciones con el entorno. Consiste en la aparición sucesiva de nuevas formas y funciones, preparadas por las fases anteriores. El educador debe favorecer la plena realización de cada estadio del desarrollo, en la medida en que el ejercicio de las funciones es la condición necesaria para su desarrollo y donde toda adquisición funcional se basará en las funciones que la han precedido.

La evolución de las diferentes secuencias del desarrollo es fruto de dos factores: Uno innato, que representa la maduración de las estructuras orgánicas y que obedece a la programación genética. El otro es el, producto del entorno donde se desarrolla la conducta. Una educación física eficiente presupone conocimientos rigurosos sobre la evolución psicológica del niño y del individuo en general, y deberá poner especial énfasis en el desarrollo motor, pero también en la inteligencia y su asociación con la motricidad en las primeras edades, así como en el desarrollo afectivo y su relación con la motricidad.

El desarrollo de los movimientos humanos como proceso psicofísico está estrechamente unido al desarrollo biológico del ser humano, especialmente neurológico-anatómico. Sin madurar los fundamentos neurofisiológicos, o del sistema nervioso periférico y central, así como de las bases anatómico-biológicas, es decir, de los sistemas muscular y óseo y de los tendones, no son posibles los rendimientos en los movimientos.

En relación a las Teorías explicativas que explican el desarrollo motor, dentro de este campo muestran su interés un gran cuerpo investigador multidisciplinar se destacan dos modelos: el europeo y el americano.

Modelo Europeo de Aproximación Psicosociobiológica de Vitor Da Fonseca, este creador portugués confirma que el avance psicomotor de los jóvenes es un componente fundamental para la mejora de los puntos de vista superiores. Las habilidades del motor se dividen en las siguientes etapas: Etapa de movimiento. Abarca desde el nacimiento hasta el año principal de vida, destacan las prácticas innatas, y es una etapa de investigación sensoriomotora en la que el joven oye, siente, manipula, ve y muerde objetos y además adquiere la posición bípeda. Etapa de lengua. Comprender de 2 a 4 años, el niño a partir de ahora puede comprender sonidos o expresiones naturales y comenzar su experiencia pre-verbal, además de jugar juegos viables y de personificación verbal. Las habilidades del motor en esta etapa se centran en los ejercicios de movimiento, manija y suspensión del motor. Etapa del motor perceptual. De 4 a 7-8 años. El joven comienza a comprender el mundo a través de la experiencia funcional, el lenguaje crece ampliamente y relaciona la existencia. Gana la idea del cuerpo, la dirección y la lateralidad. Etapa de pensamiento. De 7-8 años a 13. El sujeto comprende el mundo a través de ciclos intelectuales y sus ciclos psicológicos son progresivamente teóricos. Este período está representado por la mejora del aprendizaje complejo del motor y por la combinación de las etapas pasadas.

Modelo americano de desarrollo motor de David Gallahue, parte de la premisa de la presencia de una progresión de etapas en la mejora del motor, que armonizan secuencialmente con partes explícitas de la vida de la persona y que se ven afectadas por variables físicas y mecánicas. Piensa que el avance del motor comienza efectivamente en el vientre de la madre con desarrollos reflejos que se mantienen durante el primer año de

vida. Esta es una etapa de recopilación y preparación de datos. El período de tiempo entre el primer y el segundo año se relaciona con los períodos de desarrollo inicial en los que los reflejos comienzan a restringirse mientras que ciertos desarrollos comienzan a controlarse. Entre 2 y 7 años, se crean las capacidades esenciales del motor. De 7 a 14 años, se crean capacidades de motor explícitas, entregando prácticamente todo el control de los desarrollos. A partir de los 14 años, se crean habilidades de motor particulares, llegando a una condición de desarrollo del motor que les permite fomentar los desarrollos de juegos más impredecibles.

En la información del área del currículo nacional: Educación Física, la evolución de la Educación Física está a partir de ahora dictada por los avances amistosos, lógicos y mecánicos del planeta. Las demandas sociales en cuanto al desarrollo de propensiones identificadas con el logro de la prosperidad física, psíquica y entusiasta, han hecho que la región haya adquirido progresivamente relevancia en los planes educativos escolares. De esta manera, a través de la Educación Física se planifica que los estudiantes precarios fomenten una atención básica hacia la consideración de su bienestar y el de los demás, buscando ser autónomos y preparados para asentarse en sus propias elecciones para trabajar la satisfacción personal.

La realización del perfil de egreso de los estudiantes de Educación Física se sustenta en la mejora de diferentes capacidades. Específicamente, el espacio de Educación Física se preocupa por avanzar y trabajar con todos a través de la Educación Básica Regular que fomente las habilidades de acompañamiento: Los ejercicios deben producir alegría y buscar la amabilidad en el avance de las habilidades de los alumnos, y no solo en la ejecución, ni en la mejora de los límites vigorosos reales de tipo natural y natural. Además, en este período es fundamentalmente significativo que los suplentes colaboren con sus acompañantes sin rechazo por orientación sexual. (Minedu 2017)

Por lo expuesto, esta investigación se justifica porque se recabó información pertinente y fidedigna sobre las variables juegos psicomotrices y capacidades corporales de los estudiantes de la I.E. N° 80393, además permitió utilizar a los juegos psicomotrices para el desarrollo de capacidades corporales en estudiantes de la I.E. N° 80393. Por otra parte, permitió a los docentes conocer la influencia de los juegos psicomotrices en el desarrollo de capacidades corporales en estudiantes de la I.E. N° 8039. Posibilitó a los

Padres de Familia conocer su realidad y asumir con responsabilidad su compromiso en la educación de sus menores hijos para mejorar el desarrollo de sus capacidades corporales a través del uso juegos psicomotrices y el trabajo también se justifica dado que, los resultados a los que se arribe constituyen insumos valiosos para diseñar políticas educativas que mejoren la las capacidades corporales en la institución educativa antes mencionada. El presente trabajo constituye un informe social que se justifica sobre el desarrollo de capacidades corporales en los estudiantes, con la finalidad de lograr constituirse en ciudadanos saludables. La justificación en el campo de la ciencia atiende a la resolución de la problemática relacionada al desarrollo de capacidades corporales en los estudiantes

En cuanto al planteamiento de la realidad problemática, en nuestro trabajo diario en el campo del entrenamiento real, nos enfrentamos a un problema conspicuo, por ejemplo, el bajo grado de mejora del espacio corporal en lo que respecta a las partes de información sobre el cuerpo, la lateralidad y el área espacial en estudiantes de secundaria. sexto grado de la escuela primaria. , que frustra el avance de límites y capacidades por aquí; por lo que es importante aplicar técnicas psicomotrices amantes de la diversión, ya que el juego tiene un significado central en la vida de los jóvenes, como una acción amante de la diversión, pero además en el giro psicológico, psicomotor y social de los acontecimientos; ya que a través de ellos pueden salir sin inhibiciones, fomentar su mente creativa, hacer su personalidad, su autosuficiencia y fortalecer la conjunción con sus amigos.

Se observa en los hijos de 6 ° grado de la Institución Educativa N ° 80393 de Chepén, quienes no tienen o no fomentan las características del motor, por ejemplo, velocidad de actividad, equilibrio y fuerza, además sus límites corporales presentan deficiencias que influyen en su capacidad. avance del motor y, en consecuencia, de acuerdo con su giro fundamental de eventos. Esto por la forma en que los educadores no dan la debida consideración académica a esta disposición fundamental del joven o sus límites sustanciales, esto se demuestra al no descubrir planes o programas de preparación reales para este nivel instructivo, comprometiéndose mucho con juegos instructivos. - hacer deporte e ignorar el giro físico-utilitario de los acontecimientos.

Así se estará contribuyendo a desarrollar el esquema corporal, que es la representación que el niño tiene de su propio cuerpo o imagen corporal o, es fundamental para la elaboración de la personalidad y determinante en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Por lo cual se formuló el siguiente problema de investigación: ¿En qué medida la aplicación de un Programa de Juegos psicomotrices desarrolla las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de la IE N° 80393 Chepén -2019?

Se considera también la conceptualización y operacionalización de variables, por ello en cuanto a los Juegos psicomotrices, Anderson (2016) señala que es un conjunto de acciones a ejecutar sobre la práctica recreativa con el propósito que los educandos desarrollen sus capacidades y habilidades, laborando en equipo en un ambiente lleno de elementos que estimulen su desarrollo a partir de la actividad motriz y el juego.

Su definición operacional fue que esta variable se operacionaliza a través de sus dimensiones Fundamentación, objetivos, diseño del programa, concreción del programa y evaluación las cuales fueron evaluadas con una guía de observación.

En cuanto a las capacidades corporales, Espinoza (2015) manifiesta que es el conocimiento continuo e inmediato que la persona tiene sobre su lateralidad, su cuerpo y su espacio, permite desarrollar las derivadas capacidades de las neurológicas estructuras, como la coordinación y el equilibrio. Estas posibilitan la experimentación, el conocimiento, la toma de conciencia de su cuerpo global y de sus segmentos y la representación mental y así como de sus posibilidades de movimiento: postura, tono, movilidad y calidad de los movimientos, optimizan las habilidades perceptivo-motrices y su motricidad mediante el equilibrio, la coordinación, el ritmo, la agilidad, etc. siguiendo procesos de experimentación, exploración, perfeccionamiento, adquisición y automatización.

Su definición operacional fue que esta variable se operacionaliza a través de sus dimensiones Conocimiento del cuerpo, lateralidad y espacio las cuales fueron evaluadas con una escala de Likert.

En relación a la operacionalización de variables de la investigación, tenemos:

Variable Independiente	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Juegos psicomotrices	Fundamentación	Se fundamenta en la teoría psicoevolutiva Son suficientes Son claros y precisos para desarrollar el esquema corporal.	Los contempla
	Objetivos	Tienen coherencia con la fundamentación teórica que se plantea. Son viables en su consecución en niños de sexto grado. Manifiesta impacto.	Cumple con lo especificado
	Diseño del programa	Representa secuencia e integralidad en todos sus componentes. Se evidencia articulación en sus componentes Es comprensible el diseño del programa. Orienta como desarrollar la concreción del programa.	Especifica lo pertinente a la ejecución
	Concreción del programa	Demuestra objetividad. Las actividades planificadas y programadas son viables para su aplicación en el sexto grado	Es aplicable Es pertinente
	Evaluación	Diseña la matriz de evaluación del aprendizaje. Establece indicadores coherentes con las capacidades y actitudes.	Refleja lo que persigue la evaluación
		Considera el instrumento de evaluación. Tienen en cuenta las técnicas evaluativas	
Variable Dependiente	Dimensiones	Indicadores	ítems

Capacidades corporales	Conocimiento del cuerpo	Reconoce partes gruesas de su cuerpo	Conoce sus piernas, brazos y tronco Conoce su cintura, rodillas y tobillo
		Reconoce partes finas de su cuerpo	Conoce su muñeca, mano y dedos
		Reconoce las partes en su propio cuerpo y en sus semejantes	Reconoce su talón, mentón y mejilla Señala el hombro, empeine y espalda de su compañero
			Golpea la pelota con los pies
	Lateralidad	Diferenciación global	Lanza y recibe la pelotita con las manos
		Orientación del propio cuerpo	Golpea la pelota con su pie izquierdo
		Orientación corporal proyectada	Rueda la pelota con su mano derecha Tocar el pie derecho del profesor
	Espacio		Pasa por un aro sin tocarlo
		Adaptación Espacial	Pasa debajo de la valla sin hacerla caer
		Nociones Espaciales	Se ubica atrás y luego delante de una silla
		Orientación Espacial	Sigue la trayectoria dada
		Estructuración Espacial	Delinea la silueta de su compañero en el patio.

La Hipótesis, quedó formulada de la manera siguiente: La aplicación del programa de juegos psicomotrices desarrolla significativamente las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393.

Se formuló el objetivo general siguiente: Determinar en qué medida los juegos psicomotrices desarrolló las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393 Puente Mayta –Chepén.

Los objetivos específicos fueron:

Evaluar el nivel de las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393 Puente Mayta –Chepén, antes de la aplicación de los juegos psicomotrices.

Diseñar y aplicar el programa de juegos psicomotrices para desarrollar las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393 Puente Mayta –Chepén.

Evaluar el nivel de las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393 Puente Mayta –Chepén, después de la aplicación de los juegos psicomotrices.

Comparar resultados sobre cómo el programa de juegos psicomotrices desarrolla las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393 Puente Mayta –Chepén

METODOLOGÍA

Tipo y diseño de investigación

El tipo de investigación utilizado, atendiendo al criterio del propósito que persigue el investigador es una investigación explicativa, porque permitió identificar en qué medida mejora las capacidades corporales al aplicar un programa de juegos psicomotrices. (Hernández et al, 2016).

El diseño de investigación seleccionado fue el pre- experimental con un solo grupo, con pre test y post test (Hernández et al, 2016).

El diseño pre - experimental			
GE	O1	X	O2

Donde:

GE. Grupo Experimental

O1. Pre test

X. Aplicación de la variable independiente

O2. Post test

Población y muestra

La población estuvo conformada por 30 estudiantes - sexto grado de educación primaria de la I.E N° 80393 Puente Mayta – Chapén

Tabla 1

Población: Distribución de estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E N° 80393 Puente Mayta – Chapén.

Estudiantes de sexto grado I.E N° 80393 Puente Mayta	Varones	Mujeres	Total
	20	10	30

Fuente: SIAGIE IE N° 80393

“Muestra es el sub conjunto de la población, que tiene características similares y representativas” (Hernández et al, 2016, p.175).

En esta investigación la muestra tuvo la misma cantidad de participantes que la población, por lo que se denominó muestra censal conformada por 30 estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E N° 80393 Puente Mayta – Chepén.

Técnicas e instrumentos y fuentes de información

Para la recolección de evidencias conducentes a realizar la prueba de hipótesis, en el presente estudio se realizó con las siguientes técnicas e instrumentos:

Cómo técnica se usó el análisis y la observación, pues permitieron recabar información sobre la aplicación del experimento y el estudio de la variable dependiente.

Como instrumentos se usaron: Para la variable Juegos psicomotrices (independiente) se usó la ficha de observación, para recoger información relacionada a la aplicación del programa. Para la variable capacidades corporales se usó una escala tipo Likert, que sirvió para medir las capacidades corporales en cada actividad aplicada.

Procesamiento y análisis de información ejecutada:

En el procesamiento y análisis de la información, se realizaron las siguientes acciones:

En relación al análisis estadístico hecho, se consideró la estadística inferencial, los gráficos de barra y las tablas de frecuencia descriptiva.

Para la verificación de la hipótesis de investigación, se utilizó como Estadística inferencial la Prueba Wilcoxon y las medidas estadísticas. Codificación y ordenamiento de datos. Tabulación de datos y determinación de medidas estadísticas. Graficación de los resultados y análisis e interpretación de los resultados.

RESULTADOS

Procesamiento, análisis e interpretación de datos:

Los resultados de estudio denominado: Juegos psicomotrices para el desarrollo de capacidades corporales en estudiantes de la I.E. N° 80393.

Se optó por un diseño pre experimental con una muestra de 30 estudiantes para contrastar la hipótesis central: La aplicación del programa de juegos psicomotrices desarrolla significativamente las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393.

Los instrumentos y técnicas para la recabación de la información fueron la observación directa a través de una escala tipo Likert (Pre y Pos Test), permitiéndome dar como válida la hipótesis general y lograr el objetivo previsto en la investigación

Prueba de Normalidad

Los resultados de la prueba normalidad, se realizó considerando los datos para contrastar el ajuste de distribución de normalidad referidas a las variables NotasPre, NotasPost y Diferencia.

Tabla 1

Prueba de Normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRETEST	,195	30	,000	,708	30	,000
POSTTEST	,315	30	,000	,495	30	,000

Fuente: *Escala para las capacidades corporales*

La prueba Shapiro – Wilk indica que el nivel de significancia es 0,000, es decir que $p < 0.05$, tiene distribución no normal (no paramétrica), por lo que se usó la prueba estadística Wilcoxon para verificar la hipótesis planteada.

Descripción:

Objetivo General: Determinar en qué medida los juegos psicomotrices desarrolló las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393 Puente Mayta –Chepén.

Tabla 3

Estadísticos de los datos del pre test sobre el nivel de las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393

TOTAL		PRE- TEST
N	Válidos	30
	Perdidos	0
Media		18,340
Desv. estándar		4,982
Varianza		4,908
Mínimo		16,00
Máximo		22,00
Coeficiente Variación		22,33%

Fuente: Escala para las capacidades corporales

La Media es 18,340 esto indica un nivel deficiente en el desarrollo de capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393, teniendo en cuenta que el máximo dato es 45. La desviación estándar es de 4,982 y el coeficiente de variación fue de 22,33%, comprobándose que los datos son dispersos con respecto a la media, evidenciando un grupo poco compacto y disperso, en relación a desarrollo de sus capacidades corporales.

Tabla 4

Estadísticos de los datos obtenidos en el post test sobre el nivel de las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393

TOTAL		POST- TEST
N	Válidos	30
	Perdidos	0
Media		43,160
Desv. estándar		0,854
Varianza		1,463
Mínimo		39,00
Máximo		45,00
Coeficiente Variación		1,22%

Fuente: Escala para las capacidades corporales

La Media es 43,160 esto indica un nivel bueno en el desarrollo de capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393, teniendo en cuenta que el máximo dato es 45, determinándose que los juegos psicomotrices desarrollan de manera significativa las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393 Puente Mayta –Chepén. La desviación estándar es de 0,854 y el coeficiente de variación fue de 1,22%, comprobándose que los datos son poco dispersos con respecto a la media, evidenciando un grupo compacto, en relación a desarrollo de sus capacidades corporales.

Objetivo específico: Evaluar el nivel de las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393 Puente Mayta –Chepén, antes de la aplicación de los juegos psicomotrices.

Tabla 5

Resultado pre test sobre el nivel de las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393

Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Deficiente	18	60	60
Regular	11	37	97
Bueno	1	3	100
TOTAL	30	100	

Fuente: Escala para las capacidades corporales

El 60% de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393, obtienen el nivel deficiente en cuanto a sus capacidades corporales y el 37% logró el nivel regular, en tanto el nivel bueno fue logrado por el 3%, determinándose que las capacidades corporales en los estudiantes, se ubica en el nivel regular (60%).

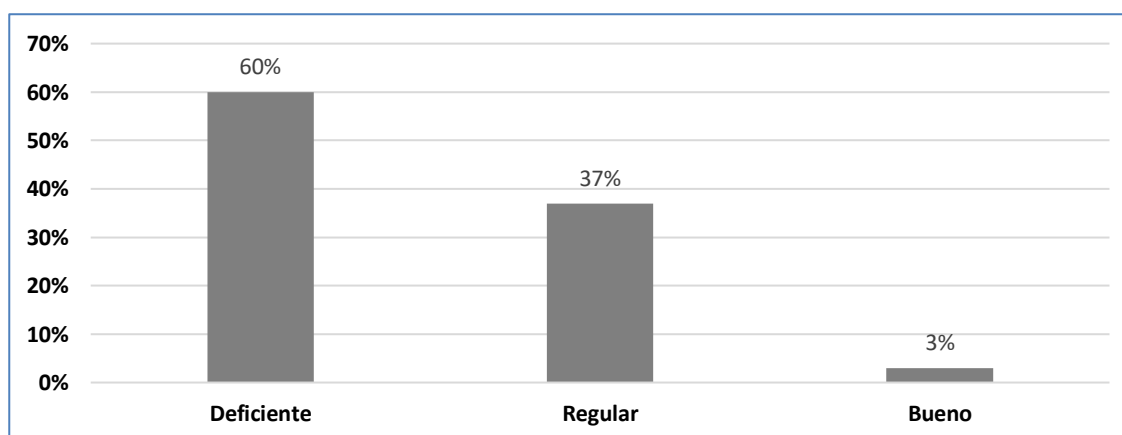


Figura 1: Resultado pre test sobre el nivel de las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393

Fuente: Tabla 5

Objetivo específico: Evaluar el nivel de las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393 Puente Mayta –Chepén, después de la aplicación de los juegos psicomotrices.

Tabla 6

Resultado post test sobre el nivel de las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393

Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Deficiente	0	0	0
Regular	5	17	17
Bueno	25	83	100
TOTAL	30	100	

Fuente: Escala para las capacidades corporales

El 83% de los niños de la I.E. N° 80393, se ubican en el nivel bueno, el 17% en el nivel regular, además el nivel deficiente no fue logrado por ningún participante (0%), determinándose que el nivel de capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393 se ubica en el nivel bueno (83%).

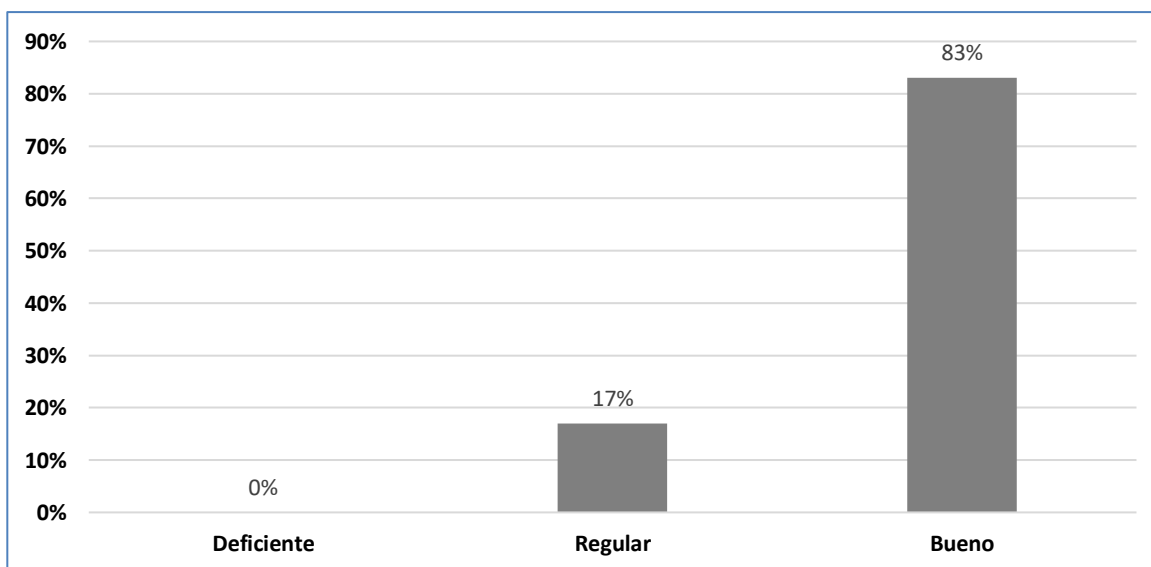


Figura 2: *Resultado post sobre el nivel de las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393*

Fuente: Tabla 6

Objetivo específico: Comparar resultados sobre cómo el programa de juegos psicomotrices desarrolla las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393 Puente Mayta –Chepén

Tabla 7

Comparación de resultados del pre y post test sobre el nivel de las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393

TOTAL		PRE TEST	POST- TEST
N	Válidos	30	30
	Perdidos	0	0
Media		18,340	43,160
Desv. estándar		4,982	0,854
Varianza		4,908	1,463
Mínimo		16,00	39,00
Máximo		22,00	45,00
Coeficiente Variación		22,33%	1,22%

Fuente: Escala para las capacidades corporales

En el pre test la Media es 18,340 mientras que en post test aumentó a 43,160 esto indica un nivel bueno en el desarrollo de las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393.

En el pre test la desviación estándar es de 4,982 y el coeficiente de variación fue de 22,33%, mientras que en el post test disminuyeron a 0,854 y 1,22%, respectivamente, comprobándose que los datos son poco dispersos con respecto a la media, evidenciando un grupo compacto, lo que significa que los juegos psicomotrices desarrollaron significativamente las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393 Puente Mayta.

Prueba estadística Wilcoxon

Hipótesis alterna:

Los juegos psicomotrices desarrollan significativamente las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393 Puente Mayta –Chepén

Hipótesis nula:

Los juegos psicomotrices no desarrollan significativamente las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393 Puente Mayta –Chepén

Tabla 8

Prueba de hipótesis los juegos psicomotrices en el desarrollo de las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393 Puente Mayta –Chepén”

Estadístic. de prueba^a	
	Pre test – Post test
Z	-4.616 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	.000

Fuente: *Escala para la convivencia escolar*

$Z_{cal} = - 4.616$ con significancia de 0,000 menor al 0,05 lo que significa que los juegos psicomotrices desarrollan significativamente las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393 Puente Mayta –Chepén, rechazando la hipótesis nula.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

De acuerdo a la prueba estadística los juegos psicomotrices desarrollan significativamente las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393 Puente Mayta –Chepén, rechazando la hipótesis nula

El los gráficos y tablas, al respecto distingue la tabla 1, en el Pre Test, el 60% de educandos de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393, lograron el nivel deficiente en cuanto a sus capacidades corporales y el 37% regular, en tato el nivel bueno fue logrado por el 3%, determinándose que las capacidades corporales en los estudiantes, se ubica en el nivel regular (60%), además, la Media fue de 18,340 esto indica un nivel deficiente en las capacidades corporales de los estudiantes involucrados, teniendo en cuenta que el máximo dato es 45, también la desviación estándar es de 4,982 y el coeficiente de variación fue de 22,33%, comprobándose que los datos son dispersos con respecto a la media, evidenciando un grupo poco compacto y disperso, en relación a desarrollo de sus capacidades corporales, coincide con Alpaca y Arotaype (2016) en su examen: Aplicación del programa jugando con mis tramos buenos y malos en la mejora de las conexiones espaciales de los jóvenes y señoritas del IEP: Amigo de Jesús Miraflores - Arequipa, razón que con el uso del programa jugando con mis porciones buenas y malas "se vio que más del 90% de los suplentes tienen un grado de avance significativo en cuanto a conexiones espaciales, mostrando de esta manera la viabilidad del programa como técnica de incitación a la gran mejora de los niños.

Después de ejecutar los juegos psicomotrices para mejorar las capacidades corporales en los estudiantes participantes de la muestra de estudio, los datos indican (Tabla 3) que el 83% de los niños de la I.E. N° 80393, infirieron el nivel bueno, el 17% en el nivel regular, y el nivel deficiente no fue logrado por ningún participante (0%), determinándose que el nivel de las capacidades corporales de educandos involucrados se ubica en el nivel bueno (83%), además la Media es 43,160 esto indica un nivel bueno en el desarrollo de las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393, teniendo en cuenta que el máximo dato es 45, determinándose que los juegos psicomotrices desarrollan de manera significativa las capacidades corporales de los estudiantes, también, la desviación estándar es de 0,854 y el coeficiente de variación fue de 1,22%, comprobándose que los datos son poco dispersos con respecto a la media, evidenciando un grupo compacto, en relación a desarrollo de sus capacidades corporales.

Entonces se cita a Cruzado y Mego (2015), en su tesis: Programa “Mi cuerpo se mueve” con material reciclable en la mejora del esquema corporal en los niños de 3 años del aula Arco Iris del jardín de niños N° 215 – Trujillo, concluyó que la propuesta “Mi cuerpo se mueve” en el pre test evidenció un 56.9 % del nivel del esquema corporal y en la pos prueba 86.1 % de significativa mejora.

En la tabla 5 $Z_{cal} = - 4.716$ con significancia de 0,000 menor al 0.05, demostrándose que los juegos psicomotrices mejoran de manera significativa las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393 Puente Mayta –Chepén, rechazando la hipótesis nula. Concordando con Plasencia (2015), en su propuesta: Juegos psicomotores en la información sobre la trama corporal en jóvenes y señoritas de 3 años del IEP: Valle Grande, Trujillo, cierra diciendo que, según las agendas del 20 Encuentros aplicados a jóvenes y señoritas de 3 años, para la evaluación de habilidades psicomotoras e información sobre el cuerpo conspiran, se lograron los resultados normales. En consecuencia, se demostró que aplicando el programa de juegos psicomotores es factible desarrollar aún más la autopercepción de los jóvenes y señoritas de 3 años.

CONCLUSIONES

- Se logró demostrar que los juegos psicomotrices mejoraron significativamente las capacidades corporales de los educandos de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393 Puente Mayta –Chepén.
- Se determinó que antes de aplicar los juegos psicomotrices en la mejora de las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria, el 60% de educandos lograron el nivel deficiente en cuanto a sus capacidades corporales el 37% el nivel regular, en tanto el nivel bueno fue logrado por el 3%, determinándose que las capacidades corporales en los estudiantes, se ubica en el nivel regular (60%).
- Los juegos psicomotrices fueron considerados en un programa con estrategias innovadoras donde, al aplicar las sesiones previamente planificadas de acuerdo a las características de la investigación y de los participantes, posibilitaron la mejora de las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393 Puente Mayta”.
- Se determinó que después de aplicar los juegos psicomotrices en la mejora de las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria el 83% de los niños de la I.E. N° 80393, llegaron al nivel bueno, el 17% en el nivel regular, y el nivel deficiente por ningún participante no fue logrado (0%), determinándose que las capacidades corporales de los estudiantes involucrados se ubican en el nivel bueno (83%)
- Comparando los datos de la pre y post prueba, los estadísticos indican que antes de la aplicación del experimento, la Media fue de 18,340 esto indica deficiencia en el desarrollo de las capacidades corporales, la desviación estándar fue de 4,982 y el coeficiente de variación fue de 22,33%, comprobándose que los datos son dispersos con respecto a la media, evidenciando un grupo poco compacto y disperso; después de la aplicación del experimento la Media fue de 43,160 esto indica un nivel bueno en el desarrollo de las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393, determinándose que los juegos psicomotrices desarrollan de manera significativa las capacidades corporales de los estudiantes, también, la

desviación estándar es de 0,854 y el coeficiente de variación fue de 1,22%, comprobándose que los datos son poco dispersos con respecto a la media, evidenciando un grupo compacto.

RECOMENDACIONES

A la institución educativa N° 80393 de Puente Mayta, Chepén

Considerar en los documentos operativos (PCI y planificaciones curriculares del área Educación Física) aplicar de los juegos psicomotrices para mejorar las capacidades corporales, para elevar el nivel de la calidad educativa del proceso pedagógico que la institución oferta.

Los docentes, considerar los resultados de esta investigación, para elaborar y desarrollar en sus aulas actividades con juegos psicomotrices como recurso didáctico para mejorar las capacidades corporales de sus alumnos.

A investigadores:

Adecuar los instrumentos y propuesta de esta investigación para mejorar las capacidades corporales en otros grados y/o niveles educativos.

AGRADECIMIENTO

A DIOS NUESTRO DIVINO CREADOR. Por brindarme la oportunidad de terminar mi carrera profesional, y así obtener un grado más en mi vida. Teniendo la fe que será de buen provecho y prosperidad en mi futuro.

Especial agradecimiento a mis padres y a mi esposa, por otorgarme su confianza y apoyo incondicional en todo momento durante el transcurso de mi carrera profesional.

A los Docentes de la Universidad San Pedro y de manera muy especial a los maestros que aportan a la investigación, orientando, guiando y compartiendo sus plenos conocimientos.

El autor.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ajuriaguerra, J. (1977) *Manual de psiquiatría infantil*. Toray Masson S.A cuarta edición. Barcelona
- Alejandro, S. (2013) *propuesta de una estrategia didáctica basada en juegos recreativos para superar limitaciones de expresión oral de los estudiantes del 4° grado de primaria de la I.E N° 89011*, Chimbote. UNS 2013.
- Alpaca, A. y Arotaype, M. (2016), *Aplicación del programa jugando con mis segmentos gruesos y finos en el desarrollo de las relaciones espaciales de los niños y niñas de la I.E.P: Amigo de Jesús Miraflores – Arequipa.*, de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/1925/EDalniaa.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Atoche, M. (2016). *El taller de psicomotricidad en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 1648 “Carlota Ernestina” – Chimbote.* de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1464/PSICOMOTRICIDAD_TALLER_ATOCHE_SALVADOR_MIDUA_PATRICIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Calero, M. (1999). *Educación Jugando*. Lima. Editorial San Marcos.
- Calero, M. (1998), *Educación Jugando*. Lima. Editorial San Marcos.
- Carbajal, E. y Pedreros, N. (2014), *Programa en base a juegos infantiles para mejorar el desarrollo del esquema corporal de los niños de 4 años; I.E N° 1613*, Cascajal Bajo. USP 2015.
- Calderón, M. (2001). *Estimulación Temprana. Guía para el Desarrollo Integral del Niño*. Madrid. Ediciones Internacionales S.A.
- Claparede, E. (1980). *La Educación Funcional*. Cátedra. Madrid.

- Cruzado, L. y Mego, E (2015), *Programa de juegos psicomotrices “Mi cuerpo se mueve” haciendo uso de material reciclable para mejorar el esquema corporal en los niños de 3 años del aula Arco Iris del jardín de niños N° 215*
 – Trujillo. de <file:///F:/CRUZADO%20V%C3%81SQUEZMEGO%20V%C3%81SQUEZ-1.pdf>
- Chateau, J. (1976), *Psicología de los Juegos Infantiles*. Buenos Aires. Editorial Kapeluz.
- Durivage, J. (1999), *Educación y psicomotricidad: Pedagogía para la primera infancia*. 2ª ed. México. Trillas.
- Elkonin, D. (1980). *Psicología del juego. Aprendizaje – Visor p.28*. Madrid: Ediciones Paidós.
- García, P. (2013), *Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática, en la Universidad Rafael Landívar – Guatemala*, desde <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2015/05/83/García-Petrona.pdf>
- Gonzales, A. (1987), *El Niño y su mundo: Programa de desarrollo Humano*. Editorial Trillas. Chile.
- Le Boulch, J. (1987). *El movimiento en el desarrollo de la persona*. 1º ed. Barcelona, Paidotribo. S.f.
- Melo, F. (2012). *El desarrollo del esquema corporal y su relación con las dificultades en las operaciones básicas del área de matemática (suma y resta), en la Universidad Central de Ecuador*. desde <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/686/1/T-UCE-0010-157.pdf>
- Mercado, O., Montes de Oca, D., y Sabalsa, A. (2014). *Juegos grupales como estrategia pedagógica para disminuir las conductas agresivas en los estudiantes de nivelación de la I.E.D Santa María de Barranquilla* –

Colombia. desde

<http://repositorio.cuc.edu.co/xmlui/bitstream/handle/11323/221/22563216.pdf>

- Ministerio de Educación (2017), *Currículo Nacional de Educación Básica Regular*. Lima Minedu.
- Ministerio de Educación, (2017) *Proyecto Educativo Nacional*. Lima. desde <http://www.minedu.gob.pe/DeInteres/xtras/PEN-2021.pdf>
- Moraleda, M. (2001), *Psicología del Desarrollo: Infancia, Adolescencia, Madurez y Senitud*. Argentina. Editorial Alfa Omega.
- Pérez, J. (2004), *Clasificación de los juegos*. Madrid. Editorial Pearson, XII edición.
- Pérez, A. (2005). *Fundamentos Teóricos de la recreación*. Ponencia presentada en el I Curso Básico de Auxiliares en Recreación San Cristóbal: Universidad Pedagógica Experimental Libertador, sede Rubio.
- Piaget, J. (1986), *La formación en el Símbolo del Niño*. F.C.E. MEXICO
- Piaget, J. (1970). *El Criterio Moral en el Niño*. Fontanella. Barcelona
- Ponte, I. (2016), *Talleres de psicomotricidad basados en el enfoque colaborativo en el desarrollo motor fino de los niños y niñas de 4 años de la I.E N° 88400 Jesús de Nazaret – Nuevo Chimbote*. Recuperado el 11 de Setiembre de 2017, de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1450/TALLERES_DE_PSICOMOTRICIDAD_PSICOMOTRICIDAD_PONTE_SAND_OVAL_ISABEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Plasencia, M. (2015), *juegos psicomotrices y el conocimiento del esquema corporal en niños y niñas de 3 años de la IEP: Valle Grande, Trujillo*. Recuperado el 05 de Setiembre de 2017, de <http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/4678?show=full>
- Salvatierra, E. (2015), *Taller muévete y aprende basado en el juego para desarrollar el esquema corporal en los niños y niñas de cinco años de la Institución*

Educativa de Inicial N° 1564, Trujillo. Recuperado el 05 de Setiembre de 2017, de

http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/167/salvatierra_ve.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Taboada, H. (2012). *Efectos de la aplicación de un programa de juegos infantiles en el desarrollo del esquema corporal en niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 1692*, Chimbote. USP 2012.

UNESCO (2015), *Informe de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura desde*, <https://www.un.org/ruleoflaw/es/un-and-the-rule-of-law/united-nations-educational-scientific-and-cultural-organization/>

Vayer, P. (1985), *El niño frente al mundo*. Barcelona. Científico- Médica.

Wallon, H. (1970), *Esquema Corporal*. de <http://www.uned.es/ntedu/espano/master/primer/modulos/multimedia/miguel/teorico/esqoor.htm>

ANEXOS

Anexo N° 1. Instrumento de recolección de datos

ESCALA PARA EL ESQUEMA CORPORAL Pre y Post Test

OBJETIVO: Con el presente instrumento se propone recoger información sobre la situación real del Esquema Corporal en estudiantes de sexto grado.

1 = Deficiente 2 = Regular 3 = Bueno

N°	DIMENSIONES / ÍTEMS	ESCALA		
		1	2	3
DIMENSION: Conocimiento del cuerpo				
01	Conoce sus piernas, brazos y tronco			
02	Conoce su cintura, rodillas y tobillo			
03	Conoce su muñeca, mano y dedos			
04	Reconoce su talón, mentón y mejilla			
05	Señala el hombro, empuñadura y espalda de su compañero			
DIMENSIÓN: Lateralidad				
06	Golpea la pelota con los pies			
07	Lanza y recibe la pelotita con las manos			
08	Golpea la pelota con su pie izquierdo			
09	Rueda la pelota con su mano derecha			
10	Tocar el pie derecho del profesor			
DIMENSIÓN: Espacio				
11	Pasa por un aro sin tocarlo			
12	Pasa debajo de la valla sin hacerla caer			
13	Se ubica atrás y luego delante de una silla			
14	Sigue la trayectoria dada			
15	Delinea la silueta de su compañero en el patio.			
TOTAL				

Anexo N° 2. BASE DE DATOS

N° Personas convalidadas	CAPACIDADES CORPORALES PRE TEST															TOTAL	CATEGORIA	PROMEDIO	
	Conocimiento del cuerpo					Lateralidad					Español								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	21	DEFICIENTE	1
2	2	3	4	4	2	5	3	5	3	4	5	4	3	3	5	55	REGULAR	4	
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	21	DEFICIENTE	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	21	DEFICIENTE	1
5	2	3	4	4	2	5	3	5	3	4	5	4	3	3	5	55	REGULAR	4	
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	21	DEFICIENTE	1
7	2	3	4	4	2	5	3	5	3	4	5	4	3	3	5	55	REGULAR	4	
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	21	DEFICIENTE	1
9	4	2	5	3	5	5	4	5	4	3	3	2	3	3	3	54	REGULAR	4	
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	21	DEFICIENTE	1
11	2	3	4	4	2	5	3	5	3	4	5	4	3	3	5	55	REGULAR	4	
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	21	DEFICIENTE	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	21	DEFICIENTE	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	21	DEFICIENTE	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	21	DEFICIENTE	1
16	2	3	4	4	2	5	3	5	3	4	5	4	3	3	5	55	REGULAR	4	
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	21	DEFICIENTE	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	21	DEFICIENTE	1
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	21	DEFICIENTE	1
20	2	3	4	4	2	5	3	5	3	4	5	4	3	3	5	55	REGULAR	4	
21	2	3	4	4	2	5	3	5	5	4	5	4	3	3	5	57	BUENO	4	
22	2	3	4	4	2	5	3	5	3	4	5	4	3	3	5	55	REGULAR	4	
23	2	3	4	4	2	5	3	5	3	4	5	4	3	3	5	55	REGULAR	4	
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	21	DEFICIENTE	1
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	21	DEFICIENTE	1
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	21	DEFICIENTE	1
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	21	DEFICIENTE	1
28	2	3	4	4	2	5	3	5	3	4	5	4	3	3	5	55	REGULAR	4	
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	21	DEFICIENTE	1
30	2	3	4	4	2	5	3	5	3	4	5	4	3	3	5	55	REGULAR	4	
MIN	15																		
MAX	75									DEFICIENTE	15	35							
R	60									REGULAR	36	55							
N	3									BUENO	56	75							
A	20.00																		

Nivel	Ertudiantes	%
DEFICIENTE	18	60%
REGULAR	11	37%
BUENO	1	3%
TOTAL	30	100%

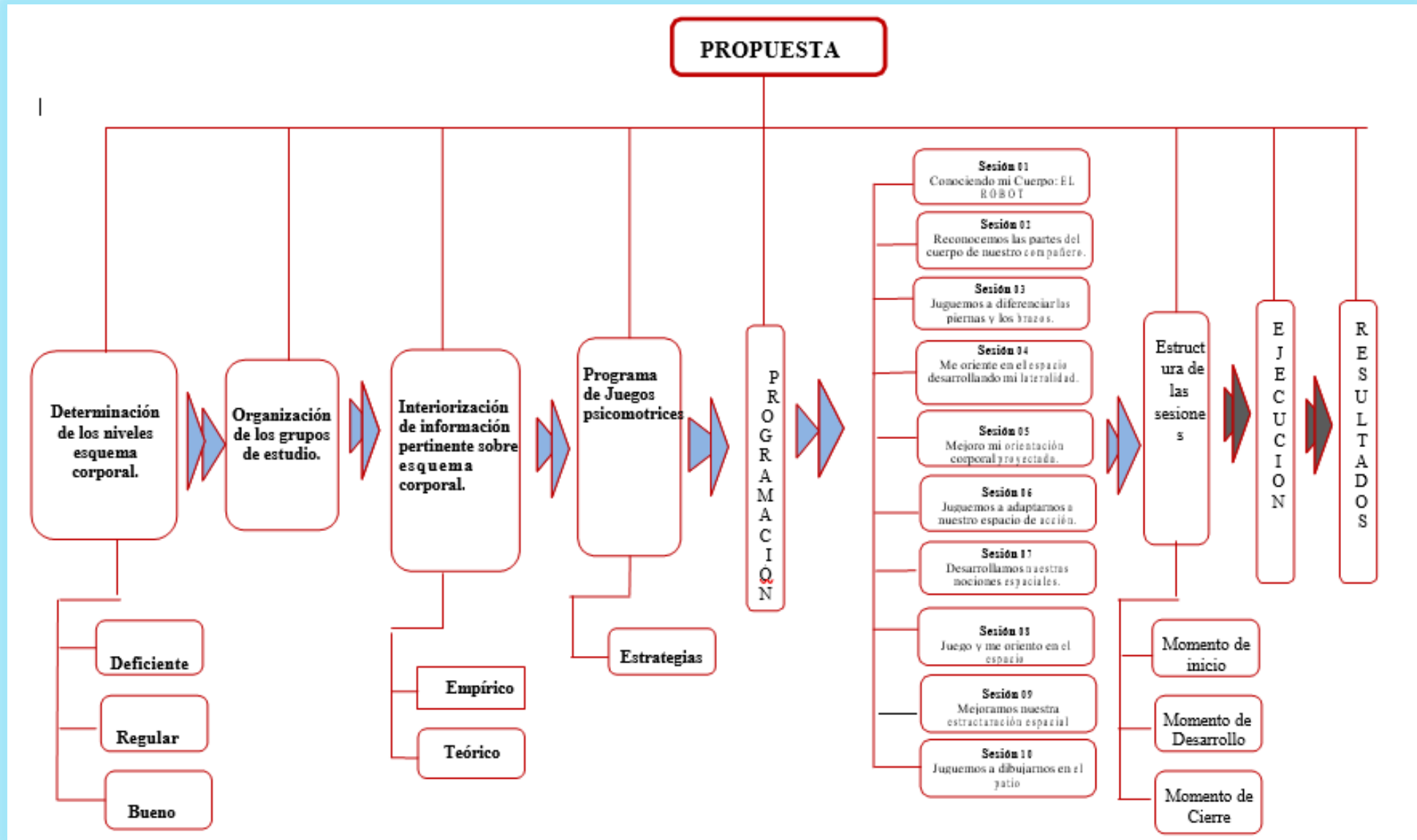
Fuente: Datos extraídos de la muestra

N° Personas evaluadas	CAPACIDADES CORPORALES POST TEST															TOTAL	NIVEL	PROMEDIO
	Conocimiento del cuerpo					Lateralidad					Especia							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	4	2	5	3	5	5	4	5	4	3	3	5	3	3	3	57	BUENO	4
2	2	3	4	4	2	5	3	5	3	4	5	4	3	3	5	55	REGULAR	4
3	4	2	5	3	5	5	4	5	4	3	3	5	3	3	3	57	BUENO	4
4	5	2	5	3	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	69	BUENO	5
5	4	2	5	3	5	5	4	5	4	3	3	5	3	3	3	57	BUENO	4
6	3	4	4	2	5	3	5	5	4	5	4	3	3	5	2	57	BUENO	4
7	4	2	5	3	5	5	4	5	4	3	3	5	3	3	3	57	BUENO	4
8	5	2	5	3	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	69	BUENO	5
9	4	2	5	3	5	5	4	5	4	3	3	2	3	3	3	54	REGULAR	4
10	4	2	5	3	5	5	4	5	4	3	3	5	3	3	3	57	BUENO	4
11	5	2	5	3	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	69	BUENO	5
12	4	2	5	3	5	5	4	5	4	3	3	5	3	3	3	57	BUENO	4
13	5	2	5	3	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	69	BUENO	5
14	4	2	5	3	5	5	4	5	4	3	3	2	3	3	3	54	REGULAR	4
15	2	3	4	4	2	5	3	5	5	4	5	4	3	3	5	57	BUENO	4
16	4	2	5	3	5	5	4	5	4	3	3	5	3	3	3	57	BUENO	4
17	3	4	4	2	5	3	5	5	4	5	4	3	3	5	2	57	BUENO	4
18	4	2	5	3	5	5	4	5	4	3	3	5	3	3	3	57	BUENO	4
19	3	4	4	2	5	3	5	5	4	5	4	3	3	5	2	57	BUENO	4
20	4	2	5	3	5	5	4	5	4	3	3	2	3	3	3	54	REGULAR	4
21	2	3	4	4	2	5	3	5	5	4	5	4	3	3	5	57	BUENO	4
22	4	2	5	3	5	5	4	5	4	3	3	5	3	3	3	57	BUENO	4
23	4	2	5	3	5	5	4	5	4	3	3	2	3	3	3	54	REGULAR	4
24	4	2	5	3	5	5	4	5	4	3	3	5	3	3	3	57	BUENO	4
25	3	4	4	2	5	3	5	5	4	5	4	3	3	5	2	57	BUENO	4
26	4	2	5	3	5	5	4	5	4	3	3	5	3	3	3	57	BUENO	4
27	3	4	4	2	5	3	5	5	4	5	4	3	3	5	2	57	BUENO	4
28	5	2	5	3	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	69	BUENO	5
29	2	3	4	4	2	5	3	5	5	4	5	4	3	3	5	57	BUENO	4
30	4	2	5	3	5	5	4	5	4	3	3	5	3	3	3	57	BUENO	4
MIN	15																	
MAX	75																	
R	60																	
N	3																	
A	20.00																	

TABLA: 1 Nivel de capacidad corporales post test			
Nivel	Frecuencia	%	
DEFICIENTE	0	0%	
REGULAR	5	17%	
BUENO	25	83%	
TOTAL	30	100%	

Fuente: Datos extraídos de la muestra

Anexo N° 3. PROPUESTA



Anexo N° 4. SESIONES

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

I. Título: “Conociendo mi cuerpo a través de Diversos Juegos”

II. Datos Informativos:

- a. Área: Educación Física
- b. Docente:
- c. Grado y sección:
- d. Fecha:

III. Propósito y evidencias de aprendizaje

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	¿EVIDENCIAS DE APRENDIZAJES?	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Explora de manera autónoma las partes gruesas y finas de su cuerpo en diferentes acciones mediante Juegos Recreativos.	Reconoce las partes gruesas y finas de su cuerpo a través de Juegos Recreativos	Lista de cotejo

IV. Preparación de la sesión de aprendizaje

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
Preparar el ambiente de la losa deportiva. Coordinar con la profesora de aula sobre la sesión a trabajar.	Conos y bastones. Silbato, cronometro.
Tiempo: 45 minutos.	

V. Momentos de la sesión

En grupo clase:

Inicio	<p>El docente da a conocer el propósito de la sesión: “vamos a conocer las partes gruesas y finas de nuestro cuerpo”. Les muestra una lámina del cuerpo humano. Plantearles preguntas como: ¿Cuáles son las partes de tu cuerpo?, ¿Sabes que puedes hacer con ella?, ¿Sabes con cuantas partes de tu cuerpo te puedes desplazar?, ¿Cuáles son gruesa y finas?, ¿Conocer nuestro cuerpo es importante para nuestro desarrollo y tener una buena salud?</p> <p>Actividad Ejecuta movimientos libres de imitación, explorando las partes de su cuerpo: brazos, piernas desplazamientos laterales, etc.</p> <p style="text-align: center;">¿Conocías y practicabas estos movimientos?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Oxigenación.
---------------	---

<p>Desarrollo</p>	<p>En grupo clase:</p> <p>El docente recomienda a los estudiantes que pongan mucha atención en las indicaciones dadas para generar confianza en ellos, apoyarlos en forma verbal e indicarles que van a jugar y que lo pasaran muy bien.</p> <p><u>Actividad básica</u></p> <p><u>Juego: El Agua</u></p> <p>Los estudiantes se desplazarán por diferentes partes de la losa deportiva, al sonido del silbato movemos los brazos como si estuviéramos nadando, al siguiente sonido nos agrupamos de tres cogidos de la cintura y hacemos el trencito corriendo por diferentes direcciones, al tercer sonido nos sentamos e imitamos a un bote balanceando el tronco adelante y atrás.</p> <p>¿Creen ustedes que podemos imitar el pateo de un nadador?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Articulación y estiramiento: tobillo, rodillas, hombros y codos. <p><u>Actividad avanzada</u></p> <p><u>Juego: EL ROBOT</u></p> <p>Los estudiantes imitan a un robot de manera libre, luego el profesor indica la parte de su cuerpo que deben movilizar: Muñecas, manos y dedos. Variante. (Robot hablador: ejemplo meñique, meñique, etc)</p> <p>¿Diferenciaste las partes finas y gruesas de tu cuerpo?</p> <p><u>Actividad de aplicación</u></p> <p>Sortea los conos caminando como un cojo, manco, ciego, etc. Sortea los conos caminando en cuadrupedia baja y luego alta. Ubica el bastón en el nivel medio del cono.</p> <p>¿Sabías que es importante conocer las partes de nuestro cuerpo?</p>
<p>Cierre</p>	<p>Los estudiantes con asesoría del docente reflexionan sobre las actividades realizadas con sus compañeros.</p> <p>El docente pregunta a los niños (as):</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo se sintieron al realizar las actividades? ¿Que han aprendido sobre su cuerpo? ¿Podemos explicar lo aprendido a nuestros padres? ¿En qué momento de cada día pueden usar las partes de su cuerpo? <p>Los estudiantes responden en dialogo con el docente.</p> <p>El docente resuelve las preguntas que surgen, felicita las actitudes positivas, evidenciadas durante la sesión e invita a los estudiantes a realizar su aseo personal con orden y respeto.</p>

LISTA DE COTEJO

I.E : 80393

AREA : Educación Física

Grado :

COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

CAPACIDAD: Comprende su cuerpo

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS ESTUDIANTES	INDICADORES					
		Imitación		Exploración		Nociones Corporales	
		Reproduce posiciones básicas		Explora diversas actividades con los conos		Señala diferentes partes de su cuerpo	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

I. Título: “Juguemos a reconocer las partes del cuerpo de nuestros compañeros”

II. Datos Informativos:

- a. Área: Educación Física
- b. Docente:
- c. Grado y sección:
- d. Fecha:

III. Propósito y evidencias de aprendizaje

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	Asume roles y funciones de manera individual y dentro de un grupo interactuando de manera espontánea en actividades lúdicas y disfruta de la compañía de sus pares para sentirse parte del grupo	Que disfrute jugando a reconocer las partes en su propio cuerpo y en sus compañeros	Lista de cotejo

IV. Preparación de la sesión de aprendizaje

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
Preparar el ambiente de la losa deportiva. Coordinar con la profesora de aula sobre la sesión a trabajar.	Conos y bastones. Cuerda y tarros Silbato, cronometro.
Tiempo: 45 minutos.	

V. Momentos de la sesión

Inicio	<p>En grupo clase: El docente da a conocer el propósito de la sesión: “Reconocer las partes del cuerpo de nuestros compañeros” Plantearles preguntas como: ¿Cuáles son las partes de tu cuerpo? ¿Saben cómo utilizar su cuerpo? ¿Podrían señalar algunas partes del cuerpo de sus amigos?</p>
---------------	---

	<p>Actividad Ejecuta movimientos libres utilizando las diversas partes de su cuerpo, luego imita los movimientos realizados por el profesor.</p>
Desarrollo	<p>En grupo clase:</p> <p>El docente recomienda a los estudiantes que pongan mucha atención en las indicaciones dadas para generar confianza en ellos, apoyarlos en forma verbal e indicarles que van a jugar y que lo pasaran muy bien.</p> <p><u>Actividad básica</u></p> <p><u>Juego: El Circuito Mágico</u></p> <p>Los estudiantes exploran el circuito mágico utilizando su cuerpo de diversas formas: Estación 1 saltan el rio, estación 2 sortean los conos, estación 3 pasan debajo de la cuerda, estación 4 arman la torre.</p> <p><u>Actividad avanzada</u></p> <p><u>Juego: LOS ROBOTS GEMELOS</u></p> <p>Los estudiantes en parejas imitan a un robot de manera libre, luego el profesor indica que uno de ellos será robot A y el otro será robot B. Los robots gemelos se desplazan libremente y a la señal el robot A toca las partes que indique el profesor del cuerpo de su compañero (hombro, empuñe, espalda, etc); luego se intercambian los roles.</p> <p>Regla: Robot que se equivoque tres veces queda eliminado.</p> <p>¿Qué parte del cuerpo de su compañero no conocían?</p> <p><u>Actividad de aplicación</u></p> <p>Reconoce tu talón, tu mentón y tu mejilla Señala tu rodilla, cintura y hombros Toca la espalda, los pies y la cabeza de tu compañero Señala el hombro, codo y empuñe de tu compañero</p> <p>¿Será importante reconocer las partes del cuerpo de nuestros compañeros?</p>
Cierre	<p><u>Juego Calmante: La Pelota se Quemó</u></p> <p>Todos los estudiantes formados en círculo, uno de ellos con una pelota, a la señal se pasarán la pelota de mano en mano diciendo la pelota se quemó. Cuando el profesor diga la pelota se quemó se detienen y el que se queda con ella pagará un castigo consensuado con el grupo.</p> <p>Los estudiantes responden en diálogo con el docente. El docente resuelve las preguntas que surgen, felicita las actitudes positivas, evidenciadas durante la sesión e invita a los estudiantes a realizar su aseo personal con orden y respeto.</p>

LISTA DE
COTEJO

I.E : N° 80393

AREA : Educación Física

Grado :

COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

CAPACIDAD: Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS ESTUDIANTES	INDICADORES				
		Reconoce su talón, mentón y mejilla		Señala el hombro, empeine y espalda de su compañero		
		SI	NO	SI	NO	COMENTARIOS
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

I. Título: “Juguemos a diferenciar las piernas y los brazos”

II. Datos Informativos:

- a. Área: Educación Física
- b. Docente:
- c. Grado y sección:
- d. Fecha:

III. Propósito y evidencias de aprendizaje

COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	Asume roles y funciones de manera individual interactuando de manera espontánea en actividades lúdicas y disfruta de la compañía de sus pares para sentirse parte del grupo.	Que juegue con la pelota utilizando las manos y los pies, respetando a sus pares.	Lista de cotejo

IV. Preparación de la sesión de aprendizaje

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
Preparar el ambiente de la losa deportiva Coordinar con la profesora de aula sobre la sesión a trabajar.	Balones Pelotitas de trapo Silbato, cronometro.
Tiempo: 45 minutos.	

V. Momentos de la sesión

	<p>En grupo clase: El docente da a conocer el propósito de la sesión: “Juguemos a diferenciar las piernas y los brazos”. Plantearles preguntas como: ¿Cuáles son las piernas y para qué sirven? ¿Cuáles son los brazos y para qué sirven?</p>
--	--

Inicio	<p>Actividad Realiza movimientos libres explorando su espacio de acción y respetando el espacio de sus pares: Hacia atrás, hacia adelante, para un lado, para el otro, lento, rápido. ¿Conocías y practicabas estos movimientos?</p>
Desarrollo	<p>En grupo clase:</p> <p>El docente recomienda a los estudiantes que pongan mucha atención en las indicaciones dadas para generar confianza en ellos, apoyarlos en forma verbal e indicarles que van a jugar y que lo pasaran muy bien.</p> <p><u>Actividad básica</u></p> <p><u>Juego: El Globo Volador</u> Todos los estudiantes con un globo N° 5 inflado, a la señal todos sueltan el globo y deben golpearlo con cualquier parte del cuerpo evitando que toque el piso de tal forma que en todo momento permanezca volando por el aire. Regla: Pierde el que deja caer tres veces o rompe su globo.</p> <p>¿Cómo se sintieron y con qué partes del cuerpo golpearon mejor?</p> <p><u>Actividad avanzada</u></p> <p><u>Juego: EL SEÑOR MANCHA</u> Los estudiantes distribuidos por diferentes partes de la losa deportiva, el profesor será el señor mancha y estará de espaldas a ellos, los estudiantes dirán señor manchaaa, señor manchaaa, señor manchaaa y a la señal el profesor voltea y corre tratando de manchar (tocar en cualquier parte del cuerpo) a los estudiantes. Regla: Estudiante que es manchado está eliminado y se sienta a un lado.</p> <p><u>Actividad de aplicación</u> Golpea la pelota utilizando los pies Lanza y recibe las pelotitas con las manos Lanza la pelota con la mano y lo golpea con los pies ¿Sabías que es importante conocer las partes de nuestro cuerpo?</p>
Cierre	<p><u>Juego Calmante: El Balón Quemado</u> Todos los estudiantes sentados en círculo con un balón, al sonido del silbato ira pasando de mano en mano, al siguiente sonido el estudiante que se quede con el balón recibirán una acción reparadora consensuada. Los estudiantes responden en dialogo con el docente. El docente resuelve las preguntas que surgen, felicita las actitudes positivas, evidenciadas durante la sesión e invita a los estudiantes a realizar su aseo personal con orden y respeto.</p>

**LISTA DE
COTEJO**

I.E : N° 80393

AREA : Educación Física

Grado :

COMPETENCIA: Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices

CAPACIDAD: Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS ESTUDIANTES	INDICADORES				
		Golpea la pelota alternando los pies		Lanza y recibe la pelotita con las manos		
		SI	NO	SI	NO	COMENTARIOS
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

I. Título: “Me oriento en el espacio desarrollando mi lateralidad”

II. Datos Informativos:

- a. Área: Educación Física
- b. Docente:
- c. Grado y sección:
- d. Fecha:

III. Propósito y evidencias de aprendizaje

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Es autónomo cuando explora conscientemente distintas bases de sustentación, conociendo en sí mismo su lado dominante.	Utiliza los lados de su cuerpo en la ejecución de Juegos Recreativos	Lista de cotejo

IV. Preparación de la sesión de aprendizaje

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
Preparar el ambiente de la losa deportiva. Coordinar con la profesora de aula sobre la sesión a trabajar.	Balones Pelotitas de trapo Silbato, cronometro.
Tiempo: 45 minutos.	

V. Momentos de la sesión

Inicio	<p>En grupo clase: El docente da a conocer el propósito de la sesión: “Me oriento en el espacio desarrollando mi lateralidad”. Plantearles preguntas como: ¿Cuáles son los lados de tu cuerpo? ¿Conocen a un diestro y a un zurdo?</p> <p>Actividad Ejecuta movimientos libres, explorando las partes de su cuerpo: brazos, piernas</p>
---------------	---

	<p>desplazamientos laterales, etc.</p> <p style="text-align: center;">¿Conocías y practicabas estos movimientos?</p> <p>- Oxigenación.</p>
Desarrollo	<p>En grupo clase:</p> <p>El docente recomienda a los estudiantes que pongan mucha atención en las indicaciones dadas para generar confianza en ellos, apoyarlos en forma verbal e indicarles que van a jugar y que lo pasaran muy bien.</p> <p><u>Actividad básica</u></p> <p><u>Juego: Mancha Ayudada</u> Los estudiantes distribuidos por diferentes partes de la losa deportiva, el profesor será el señor mancha y estará de espaldas a ellos, los estudiantes dirán mancha ayudada, mancha ayudada, mancha ayudada, a la señal el profesor voltea y corre tratando de manchar (tocar en cualquier parte del cuerpo) a los estudiantes. Regla: Estudiante que es manchado ayuda a manchar al profesor, así hasta manchar a todos.</p> <p style="text-align: center;"><u>Actividad avanzada</u></p> <p><u>Juego: Mancha Salvada</u> Los estudiantes distribuidos por diferentes partes de la losa deportiva, el profesor será el señor mancha y estará frente a ellos, a la señal el profesor tratará de manchar a los estudiantes y el que quiera ser salvado debe adoptar la posición previamente acordada (equilibrio sobre su pie izquierdo, mano derecha levantada, apoyados sobre su pie y mano derecha, etc.) Regla: El que se equivoque o no siga la consigna será manchado y pasara a ser manchador.</p> <p style="text-align: center;">¿Diferenciaste los lados de tu cuerpo?</p> <p><u>Actividad de aplicación</u> Golpea la pelota alternando los pies de manera libre Rueda la pelota alternando las manos de manera libre Sortea los conos rodando la pelota con su mano derecha y regresa con la izquierda Sortea los conos conduciendo la pelota con el pie izquierdo y regresa con el derecho. ¿Sabías que es importante conocer el lado derecho e izquierdo de tu cuerpo?</p>
Cierre	<p><u>Juego Calmante: La Orquesta de Animales</u></p> <p>Todos los estudiantes formados en círculo, los hombres representarán a un animal y las mujeres a otro, por turno saldrán a pasear imitando al animal que representa. Por ejemplo Los Perros (guau guau), las gatas (miau miau); los gallos (kikirikiii), las ovejas (meeee), etc.</p> <p>Los estudiantes responden en dialogo con el docente. El docente resuelve las preguntas que surgen, felicita las actitudes positivas, evidenciadas durante la sesión e invita a los estudiantes a realizar su aseo personal con orden y respeto.</p>

LISTA DE
COTEJO

I.E : N° 80393

AREA : Educación Física

Grado :

COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

CAPACIDAD: Comprende su cuerpo

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS ESTUDIANTES	INDICADORES				
		Golpea la pelota con su pie izquierdo.		Rueda la pelota con su mano derecha		
		SI	NO	SI	NO	COMENTARIOS
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

I. Título: “Mejoro mi Orientación Corporal Proyectada”

II. Datos Informativos:

- a. Área: Educación Física
- b. Docente:
- c. Grado y sección:
- d. Fecha:

III. Propósito y evidencias de aprendizaje

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Crea y aplica estrategias y tácticas de juego	Propone soluciones a situaciones motrices y lúdicas poniéndose de acuerdo con sus pares, buscando cumplir con los objetivos que surjan y respeta las reglas de juego propuestas en diferentes actividades lúdicas	Reconoce las partes del cuerpo de su compañero a través de juegos recreativos	Lista de cotejo

IV. Preparación de la sesión de aprendizaje

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
Preparar el ambiente de la losa deportiva. Coordinar con la profesora de aula sobre la sesión a trabajar.	Conos Discos Silbato, cronometro.
Tiempo: 45 minutos.	

V. Momentos de la sesión

En grupo clase:

Inicio	El docente da a conocer el propósito de la sesión: “Mejoramos nuestra orientación corporal proyectada” Plantearles preguntas como: ¿Qué entienden por orientación corporal proyectada?, ¿Saben cómo mejorarla?
---------------	--

	<p>Actividad Ejecuta movimientos libres en parejas, explorando las partes de su cuerpo: brazos, piernas, desplazamientos laterales, cambio de ritmo. ¿Conocías y practicabas estos movimientos?</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>En grupo clase:</p> <p>El docente recomienda a los estudiantes que pongan mucha atención en las indicaciones dadas para generar confianza en ellos, apoyarlos en forma verbal e indicarles que van a jugar y que lo pasaran muy bien.</p> <p>Actividad básica <u>Juego: Los Patitos y el Cazador</u> Los estudiantes serán los patitos y estarán en su laguna (lugar previamente demarcado) y el profesor será el cazador y estará ubicado a un costado de la laguna, cuando el profesor diga patitos a pasearse todos salen y se pasean imitando a un patito, luego el profesor dirá patitos a su laguna, los estudiantes regresan inmediatamente a su refugio y el cazador tratara de atrapar (tocar en cualquier parte del cuerpo) a la mayor cantidad de patitos , los mismos que se convierten automáticamente en cazadores y así sucesivamente hasta atraparlos a todos. Regla: Los cazadores no pueden ingresar a la laguna de los patitos. ¿Creen ustedes que es importante respetar reglas?</p> <p>Actividad avanzada</p> <p><u>Juego: Mancha Soldadito</u> Los estudiantes distribuidos por diferentes partes de la losa deportiva, el profesor será el señor mancha y estará frente a ellos, a la señal el profesor tratará de manchar a los estudiantes y el que quiera ser salvado debe adoptar el saludo de un soldado (mano derecha en la frente, izquierda a un costado del cuerpo; luego alternamos las manos) Regla: El que se equivoque o no siga la consigna será manchado y pasara a ser manchador. Actividad de aplicación En parejas cada uno con un disco plástico, a la señal se lo ponen en su muñeca derecha, luego en la izquierda. Ahora a la señal se lo quitan y lo ponen el en brazo izquierdo del compañero Finalmente, a la señal lo ubican sobre el pie derecho de su compañero ¿Sabías que es importante desarrollar nuestra orientación corporal proyectada?</p>
<p>Cierre</p>	<p><u>Juego Calmante: ¿Quién Falta?</u> Los estudiantes caminan lentamente por la losa deportiva, a la señal se detienen y cierran los ojos; el profesor sacara a un estudiante y lo esconderá, a la siguiente señal los estudiantes abren los ojos y adivinaran quien falta. Los estudiantes responden en dialogo con el docente. El docente resuelve las preguntas que surgen, felicita las actitudes positivas, evidenciadas durante la sesión e invita a los estudiantes a realizar su aseo personal con orden y respeto.</p>

LISTA DE
COTEJO

I.E : N° 80393

AREA : Educación Física

Grado :

COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

CAPACIDAD: Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS ESTUDIANTES	INDICADORES				
		Ponen el disco en la muñeca de su compañero		Ubican el disco sobre el pie derecho de su compañero		
		SI	NO	SI	NO	COMENTARIOS
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

I. Título: “Juguemos a adaptarnos a nuestro espacio de acción”

II. Datos Informativos:

- a. Área: Educación Física
- b. Docente:
- c. Grado y sección:
- d. Fecha:

III. Propósito y evidencias de aprendizaje

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Asume una vida saludable	Incorpora prácticas que mejoren su calidad de vida	Realiza con autonomía prácticas de cuidado personal al adoptar posturas adecuadas en la práctica de actividades lúdicas y de la vida cotidiana	Que adopte posturas adecuadas en la ejecución de los juegos recreativos.	Lista de cotejo

IV. Preparación de la sesión de aprendizaje

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
Preparar el ambiente de la losa deportiva. Coordinar con la profesora de aula sobre la sesión a trabajar.	Conos y bastones. Aros, tizas Silbato, cronometro.
Tiempo: 45 minutos.	

V. Momentos de la sesión

Inicio	<p>En grupo clase: El docente da a conocer el propósito de la sesión: “Nos adaptamos a nuestro espacio de acción”.</p> <p>Plantearles preguntas como: ¿Qué es el espacio? ¿Cuáles son los espacios de acción?</p>
---------------	---

	<p><u>Actividad</u></p> <p>Ejecuta movimientos libres, explorando las partes de su cuerpo: brazos, piernas, tronco etc., a la señal se queda como una estatua.</p> <p style="text-align: center;">¿Conocías y practicabas estos movimientos</p>
Desarrollo	<p>En grupo clase:</p> <p>El docente recomienda a los estudiantes que pongan mucha atención en las indicaciones dadas para generar confianza en ellos, apoyarlos en forma verbal e indicarles que van a jugar y que lo pasaran muy bien.</p> <p><u>Actividad básica</u></p> <p><u>Juego: Sol, Luna y Tierra</u></p> <p>Los estudiantes se desplazarán por diferentes partes de la losa deportiva, mientras el profesor marcara tres círculos (sol, luna, tierra) a la señal el profesor dirá sol, luna o tierra y los estudiantes entraran al círculo correspondiente.</p> <p>Regla: El estudiante que se equivoque tres veces queda eliminado.</p> <p style="text-align: center;">¿En qué círculo se sintieron cómodos?</p> <p><u>Actividad avanzada</u></p> <p><u>Juego: A Cuidar su Casa</u></p> <p>Los estudiantes se desplazan de manera libre cada uno con un aro (casa) a la señal dejan su casa en el piso y salen a pasear, a la siguiente señal todos corren y entran en cualquier casa, la misma que deben cuidar echándose dentro de ella sin que salga ninguna parte de su cuerpo.</p> <p>Regla: El que llegue ultimo a cuidar su casa será eliminado</p> <p style="text-align: center;">¿Qué diferencia hay entre el primer y segundo juego?</p> <p><u>Actividad de aplicación</u></p> <p>En equipo reptan por el túnel contruidos por conos y vallas En equipos ponerse y quitarse el aro que estará a una distancia de seis metros Saltar la valla, reptar debajo de la siguiente valla y pasar por el aro sin tocarlo</p> <p style="text-align: center;">¿Sabías que es importante adaptarnos a nuestro espacio de acción?</p>
Cierre	<p><u>Juego Calmante: ¿La zapatilla voladora?</u></p> <p>Formados en círculo un estudiante en el centro con una zapatilla en su mano, a la señal lo lanzara hacia arriba, mientras este en el aire los estudiantes harán una bulla, reirán, silbaran, etc, cuando toque el piso todos quedaran en silencio.</p> <p>Los estudiantes responden en dialogo con el docente.</p> <p>El docente resuelve las preguntas que surgen, felicita las actitudes positivas, evidenciadas durante la sesión e invita a los estudiantes a realizar su aseo personal con orden y respeto.</p>

LISTA DE
COTEJO

I.E : N° 80393

AREA : Educación Física

Grado :

COMPETENCIA: Asume una vida saludable

CAPACIDAD: Incorpora prácticas que mejoren su calidad de vida

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS ESTUDIANTES	INDICADORES				
		Cuida su casa sin que salga ninguna parte de su cuerpo		Adopta diversas posturas para sortear el circuito sin hacer caer el material		
		SI	NO	SI	NO	COMENTARIOS
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

I. Título: “Desarrollamos nuestras nociones espaciales a través de juegos”

II. Datos Informativos:

- a. Área: Educación Física
- b. Docente:
- c. Grado y sección:
- d. Fecha:

III. Propósito y evidencias de aprendizaje

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Se orienta a través de sus nociones espaciales, atrás y luego delante en relación a sí mismo y de acuerdo a sus intereses y necesidades	Que se ubique atrás y delante de una silla	Lista de cotejo

IV. Preparación de la sesión de aprendizaje

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
Preparar el ambiente de la losa deportiva. Coordinar con la profesora de aula sobre la sesión a trabajar.	Conos y bastones. Banco y silla pequeña Silbato, cronometro.
Tiempo: 45 minutos.	

V. Momentos de la sesión

Inicio	<p>En grupo clase: El docente da a conocer el propósito de la sesión: “Desarrollar las nociones espaciales” Plantearles preguntas como: ¿Cuáles son las nociones espaciales? ¿Saben que es atrás y delante?</p> <p>Actividad Ejecuta movimientos libres, utilizando las diferentes partes de su cuerpo y variando las formas y ritmos.</p>
---------------	--

	¿Conocías y practicabas estos movimientos?
Desarrollo	<p>En grupo clase:</p> <p>El docente recomienda a los estudiantes que pongan mucha atención en las indicaciones dadas para generar confianza en ellos, apoyarlos en forma verbal e indicarles que van a jugar y que lo pasaran muy bien.</p> <p><u>Actividad básica</u></p> <p><u>Juego: Los conejitos y el cazador</u> Los estudiantes serán los conejitos y estarán en su casa (lugar previamente demarcado) y el profesor será el cazador y estará ubicado a un costado de la casa, cuando el profesor diga conejitos a pasearse todos salen y se pasean imitando a un conejo, luego el profesor dirá conejitos a su casa, los estudiantes regresan inmediatamente a su casa y el cazador tratara de atrapar (tocar en cualquier parte del cuerpo) a la mayor cantidad de conejos, los mismos que se convierten automáticamente en cazadores y así sucesivamente hasta atraparlos a todos. Regla: Los cazadores no pueden ingresar a la casa de los conejos.</p> <p><u>Actividad avanzada</u></p> <p><u>Juego: Autos veloces y su estacionamiento</u> Los estudiantes serán los autos veloces y sus sillas su estacionamiento, a la señal salen a pasear por todo el patio, cuando el profesor dice a estacionarse todos corren y se estacionan según la consigna (Lado derecho o izquierdo, arriba o abajo, atrás o delante), al que se equivoca se le pone papeleta. Nota: La papeleta será pagada con ejercicios físicos consensuados.</p> <p><u>Actividad de aplicación</u> Saltan atrás y luego delante de un banco Desde el banco saltan hacia atrás y luego delante Se ubica atrás y luego delante de una silla Se ubica atrás y luego delante de un compañero</p>
Cierre	<p><u>CANCIÓN: REY DE REYES</u></p> <p>El Profesor: Que lo digan los estudiantes quién es el Rey de reyes (bis) Los Estudiantes: El Rey de reyes es el señor (bis)</p> <p>Los estudiantes responden en dialogo con el docente. El docente resuelve las preguntas que surgen, felicita las actitudes positivas, evidenciadas durante la sesión e invita a los estudiantes a realizar su aseo personal con orden y respeto.</p>

LISTA DE COTEJO

I.E : N° 80393

AREA : Educación Física

Grado :

COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

CAPACIDAD: Comprende su cuerpo

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS ESTUDIANTES	INDICADORES				
		Saltar atrás y luego delante de un banco		Se ubica atrás y luego delante de una silla		
		SI	NO	SI	NO	COMENTARIOS
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

I. Título: “Juego y me oriento en el espacio”

II. Datos Informativos:

- a. Área: Educación Física
- b. Docente:
- c. Grado y sección:
- d. Fecha:

III. Propósito y evidencias de aprendizaje

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar su movimientos siguiendo una trayectoria	Que reproduzca un trayecto con los ojos abiertos y cerrados	Lista de cotejo

IV. Preparación de la sesión de aprendizaje

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
Preparar el ambiente de la losa deportiva. Coordinar con la profesora de aula sobre la sesión a trabajar.	Conos y bastones. Aros. Silbato, cronometro.
Tiempo: 45 minutos.	

V. Momentos de la sesión

Inicio	<p>En grupo clase: El docente da a conocer el propósito de la sesión: “Juego a orientarme en el espacio”.</p> <p>Plantearles preguntas como: ¿Cómo me oriento en el espacio?, ¿Qué es reproducir un trayecto?, ¿Conoces un juego para mejorar la orientación?</p> <p>Actividad Explora movimientos caminando por las líneas curvas rectas y quebradas, variando las</p>
---------------	--

	<p>formas y ritmos.</p> <p style="text-align: center;">¿Conocías y practicabas estos movimientos?</p>
Desarrollo	<p>En grupo clase:</p> <p>El docente recomienda a los estudiantes que pongan mucha atención en las indicaciones dadas para generar confianza en ellos, apoyarlos en forma verbal e indicarles que van a jugar y que lo pasaran muy bien.</p> <p><u>Actividad básica</u></p> <p><u>Juego: Los autos veloces y el policía de tránsito</u></p> <p>Los estudiantes serán los autos veloces y estarán en su cochera (lugar previamente demarcado) y el profesor será el policía de tránsito y estará ubicado a un costado de la cochera, cuando el profesor diga autos a pasearse todos salen y se pasean a gran velocidad, luego el profesor hará sonar su silbato, todos frenan (autocontrol), al siguiente sonido los estudiantes regresan a su cochera y el policía tratara de atrapar (tocar en cualquier parte del cuerpo) a la mayor cantidad de autos, los mismos que se convierten en policías y así sucesivamente hasta atraparlos a todos.</p> <p>Regla: Los policías no pueden ingresar a la cochera de los autos veloces.</p> <p><u>Actividad avanzada</u></p> <p><u>Juego: El Circuito Mágico</u></p> <p>Los estudiantes divididos en dos equipos siguen la trayectoria dada: Estación 1 saltan en el cuadrilátero, estación 2 zigzag en los discos, estación 3 pasan debajo de la valla, estación 4 giran por los conos y retornan reproduciendo el mismo trayecto.</p> <p>Regla: Prohibido hacer caer el material y gana un punto el que llegue primero.</p> <p><u>Actividad de aplicación</u></p> <p>Sortea los conos caminando con los ojos abiertos primero y luego cerrados Explora los aros según el trayecto mostrado</p>
Cierre	<p><u>Juego Calmante: Visita al Zoológico</u></p> <p>Todos los estudiantes sentados en círculo, uno será el capitán y empezara el juego diciendo: Ayer visite el zoológico y vi un mono, el que sigue dirá ayer visite el zoológico vi un mono y una tortuga, así cada uno tratara de incrementar más animales.</p> <p>Regla: El que repite pagará una acción reparadora consensuada con el grupo.</p> <p>Los estudiantes responden en dialogo con el docente.</p> <p>El docente resuelve las preguntas que surgen, felicita las actitudes positivas, evidenciadas durante la sesión e invita a los estudiantes a realizar su aseo personal con orden y respeto.</p>

LISTA DE COTEJO

I.E : N° 80393

AREA : Educación Física

Grado :

COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

CAPACIDAD: Comprende su cuerpo

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS ESTUDIANTES	INDICADORES				
		Sortea los conos con los ojos cerrados		Explora los aros según la trayectoria mostrada		
		SI	NO	SI	NO	COMENTARIOS
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

I. **Título:** “Mejoramos a través de juegos nuestra estructuración espacial”

II. **Datos Informativos:**

- a. Área: Educación Física
- b. Docente:
- c. Grado y sección:
- d. Fecha:

III. **Propósito y evidencias de aprendizaje**

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente	Se expresa motrizmente para comunicar sus emociones y representa en el juego acciones cotidianas de su familia y comunidad, afirmando su identidad personal.	Que se exprese a través del movimiento para estructurar diversos espacios	Lista de cotejo

IV. **Preparación de la sesión de aprendizaje**

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
Preparar el ambiente de la losa deportiva. Coordinar con la profesora de aula sobre la sesión a trabajar.	Conos y bastones. Cuerdas y silla Silbato, cronometro.
Tiempo: 45 minutos.	

V. **Momentos de la sesión**

Inicio	<p>En grupo clase: El docente da a conocer el propósito de la sesión: “Descubrir con cuantos pasos cruzamos el patio”. Plantearles preguntas como: ¿Qué es la estructuración espacial? ¿Saben calcular sus pasos? Actividad</p>
---------------	--

	<p>Ejecuta movimientos libres utilizando las partes de su cuerpo, variando formas y ritmos.</p> <p>¿Conocías y practicabas estos movimientos?</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>En grupo clase:</p> <p>El docente recomienda a los estudiantes que pongan mucha atención en las indicaciones dadas para generar confianza en ellos, apoyarlos en forma verbal e indicarles que van a jugar y que lo pasaran muy bien.</p> <p><u>Actividad básica</u></p> <p><u>Juego: La Gallina Coja</u> Los estudiantes en grupos de tres, uno de ellos será la gallina coja, a la señal saldrá dando saltos con un pie, mientras los otros dos tratan de cazarlo cogidos de la mano e introducirlo dentro del círculo que forman con sus brazos. El juego termina cuando los tres realizaron el papel de gallina coja.</p> <p>¿Cómo se sintieron jugando?</p> <p><u>Actividad avanzada</u></p> <p><u>Juego: PAPÁ PUEDO ACERCARME</u> El Papá se sienta en una silla un lado del patio, los estudiantes se ubican en fila al otro lado del patio. Los estudiantes dicen: Papá puedo acercarme Papá responde: Sí, con dos pasos pequeños, con tres pasos largos, etc, hasta que un niño llegue al papá. Variante: uno por uno calcula con cuantos pasos llega al papá</p> <p>¿Es fácil o difícil calcular?</p> <p><u>Actividad de aplicación</u> Descubrir el camino más corto para cruzar el río dibujado con tiza Con cuántos pasos pueden cruzar este campo minado con discos Con cuántos pasos grandes cruzas el piso ¿Sabías que es importante desarrollar la estructuración espacial?</p>
<p>Cierre</p>	<p><u>Juego calmante: El Dormilón</u> Los estudiantes acostados en círculo imitan a un dormilón, luego se sientan y bostezan tres veces, se levantan y se estiran cinco veces. Los estudiantes responden en dialogo con el docente. El docente resuelve las preguntas que surgen, felicita las actitudes positivas, evidenciadas durante la sesión e invita a los estudiantes a realizar su aseo personal con orden y respeto.</p>

LISTA DE COTEJO

I.E : N° 80393

AREA : Educación Física

Grado :

COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

CAPACIDAD: Comprende su cuerpo

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS ESTUDIANTES	INDICADORES				
		Con cuántos pasos puedes cruzar este campo demarcado con discos		Con cuántos pasos grandes cruzas el patio		
		SI	NO	SI	NO	COMENTARIOS
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. Título: “Juguemos a dibujarnos en el patio”

II. Datos Informativos:

- a. Área: Educación Física
- b. Docente:
- c. Grado y sección:
- d. Fecha:

III. Propósito y evidencias de aprendizaje

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Asume una vida saludable	Comprende las relaciones entre actividad física, alimentación, postura e higiene corporal y salud	Reconoce los alimentos de su dieta familiar y las posturas que son beneficiosas para su salud en la vida cotidiana y en la práctica de actividades lúdicas.	Reconoce la figura de su compañero para delinear su silueta a través de juegos	Lista de cotejo

IV. Preparación de la sesión de aprendizaje

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
Preparar el ambiente de la losa deportiva. Coordinar con la profesora de aula sobre la sesión a trabajar.	Cuerdas y tizas Silbato, cronometro.
Tiempo: 45 minutos.	

V. Momentos de la sesión

En grupo clase:

Inicio	<p>El docente da a conocer el propósito de la sesión: “Delinear la silueta de su compañero”.</p> <p>Plantearles preguntas como: ¿Saben delinear figuras? ¿Alguna vez dibujaron a su compañero?</p> <p>Actividad Ejecuta movimientos libres, explorando las partes de su cuerpo, variando las</p>
---------------	---

	<p>formas y ritmos. Formados en círculo realizamos articulación, estiramiento, oxigenación y rehidratación.</p>
Desarrollo	<p>En grupo clase:</p> <p>El docente recomienda a los estudiantes que pongan mucha atención en las indicaciones dadas para generar confianza en ellos, apoyarlos en forma verbal e indicarles que van a jugar y que lo pasaran muy bien.</p> <p><u>Actividad básica</u></p> <p><u>Juego: Cambiar de parejas</u></p> <p>Los estudiantes se organizan libremente en parejas frente a frente tomados de las manos, en este juego debe sobrar un estudiante, quien se pondrá junto al profesor, a la voz cambiar de pareja todos lo hacen y el que no tubo pareja tratara de ganar una. Regla: El que se queda sin pareja dirige el juego</p> <p><u>Actividad avanzada</u></p> <p><u>Juego: EL DIBUJANTE</u></p> <p>Los estudiantes en parejas dibujan la figura del compañero en la losa deportiva, considerando la talla y el peso de cada uno, luego por turnos tratara de acostar a su compañero en su dibujo para ver si calza, este juego lo gana quien más se acerque a la figura de su compañero.</p> <p><u>Actividad de aplicación</u></p> <p>Dibuja líneas rectas, quebradas y curvas dentro del espacio gráfico dado Delinea la figura de su compañero que estará echado de espaldas en el piso de la forma que él desea Acomodo a mi compañero de la forma que yo quiero y luego delinee su figura.</p>
Cierre	<p><u>Juego: A BORRAR LOS DIBUJOS</u></p> <p>Los estudiantes deben borrar sus figuras dibujadas en el piso; pero solo con la planta de los pies, gana el que lo hace primero. Regla: Se elimina al que utiliza las manos</p> <p>Los estudiantes responden en dialogo con el docente. El docente resuelve las preguntas que surgen, felicita las actitudes positivas, evidenciadas durante la sesión e invita a los estudiantes a realizar su aseo personal con orden y respeto.</p>

LISTA DE COTEJO

I.E : N° 80393

AREA : Educación Física

Grado :

COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

CAPACIDAD: Comprende las relaciones entre actividad física, alimentación, postura e higiene corporal y salud

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS ESTUDIANTES	INDICADORES				
		Dibuja líneas rectas, quebradas y curvas dentro del espacio gráfico dado		Delinea la silueta de su compañero en el patio		
		SI	NO	SI	NO	COMENTARIOS
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						

Anexo N° 5. VALIDACION



**UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES PROGRAMA DE ESTUDIO DE
EDUCACIÓN INICIAL**

**INFORME DE OPINIÓN (JUICIO DE
EXPERTO)**

I. DATOS GENERALES:

1. TÍTULO DEL PROYECTO DE:

Juegos psicomotrices para el desarrollo de capacidades corporales en estudiantes de la I.E. N° 80393

2. INVESTIGADOR:

Álvarez Flores, Juan José

3. OBJETIVO GENERAL:

Determinar en qué medida los juegos psicomotrices desarrolla las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393 Puente Mayta –Chepén.

4. CARÁCTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN:

La población estuvo conformada por 30 estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E N° 80393 Puente Mayta – Chepén. La muestra denominada censal por ser la misma que la población

5. TAMAÑO DE LA MUESTRA:

Constituida por 30 estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E N° 80393 Puente Mayta – Chepén

6. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Escala tipo Likert (Pretest y posttest).

II. DATOS DEL INFORMANTE (Experto)

1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE:

Dr. Jhony Francis Rodrigue Soto.

2. PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO:

Doctor de Educación.

2. INSTITUCIÓN DONDE LABORA:

I.E. Salvador Diaz Sagastegui – UGEL Chepén

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

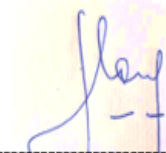
VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INDICADORES DE EVALUACION								OBSERVACIONES
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
				Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
Capacidades corporales	Conocimiento del cuerpo	Reconoce partes gruesas de su cuerpo	Conoce sus piernas, brazos y tronco	X		X		X		X		
			Conoce su cintura, rodillas y tobillo	X		X		X		X		
		Reconoce partes finas de su cuerpo	Conoce su muñeca, mano y dedos	X		X		X		X		
			Reconoce su talón, mentón y mejilla	X		X		X		X		
		Reconoce las partes en su propio cuerpo y en sus semejantes	Señala el hombro, empuñadura y espalda de su compañero	X		X		X		X		
	Lateralidad	Diferenciación global	Golpea la pelota con los pies	X		X		X		X		
			Lanza y recibe la pelotita con las manos	X		X		X		X		
		Orientación del propio cuerpo proyectada	Golpea la pelota con su pie izquierdo	X		X		X		X		
			Rueda la pelota con su mano derecha	X		X		X		X		
			Tocar el pie derecho del profesor	X		X		X		X		
	Espacio	Adaptación Espacial	Pasa por un aro sin tocarlo	X		X		X		X		
		Nociones Espaciales	Pasa debajo de la valla sin hacerla caer	X		X		X		X		
		Orientación Espacial	Se ubica atrás y luego delante de una silla	X		X		X		X		
		Estructuración Espacial	Sigue la trayectoria dada	X		X		X		X		
		Espacio Grafico	Delinea la silueta de su compañero en el patio	X		X		X		X		

OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Las dimensiones son claras y es adecuado para los estudiantes, por lo tanto, el instrumento es pertinente a poder ser aplicado

Lugar y fecha:

Chepén, 29. de enero de 2021



Dr. Jhony Francis Rodríguez Soto
DNI N° 19032418

ANEXO 6: ANÁLISIS DE CONFIABILIDAD

Se usó el coeficiente Alfa de Cronbach, para identificar la medida de confiabilidad se tomaron los valores de 0 y 1 donde: 0 = confiabilidad nula y 1 = confiabilidad total:

Se aplicó una prueba Piloto a una muestra de 16 estudiantes de otra institución educativa, siendo los resultados los siguientes:

Escala para las capacidades corporales

		N	%
Casos	Válido	16	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	16	100,0

Alfa de Cronbach	N° de elementos
0,897	15

El instrumento es altamente confiable

Anexo N° 7.

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBEJTIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES
<p>¿En qué medida la aplicación de un Programa de Juegos psicomotrices desarrolla las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de la IE N° 80393 Chepén -2019?</p>	<p>General</p> <p>Determinar en qué medida los juegos psicomotrices desarrolla las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393 Puente Mayta – Chepén</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evaluar el nivel de las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393 Puente Mayta – Chepén, antes de la aplicación de los juegos psicomotrices. - Diseñar y aplicar el programa de juegos psicomotrices para desarrollar las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393 Puente Mayta – Chepén. - Evaluar el nivel de las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393 Puente Mayta – Chepén, después de la aplicación de los juegos psicomotrices. - Comparar resultados sobre cómo el programa de juegos psicomotrices desarrolla las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393 Puente Mayta –Chepén” 	<p>Hipótesis de Investigación</p> <p>(HI) La aplicación del programa de juegos psicomotrices desarrolla significativamente las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393.</p> <p>Ho La aplicación del programa de juegos psicomotrices no desarrolla significativamente las capacidades corporales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E N° 80393.</p>	<p>Variable Independiente:</p> <p>Programa de Juegos psicomotrices</p> <p>Anderson (2015) señala que es un constructo de actividades a realizar en el futuro sobre la práctica recreativa con la finalidad de que los estudiantes de primaria, desarrollen sus habilidades y capacidades, trabajando en equipo en un ambiente enriquecido por elementos que estimulen su desarrollo a partir de la actividad motriz y el juego.</p> <p>Variable Dependiente:</p> <p>Capacidades corporales</p> <p>Espinoza (2015) manifiesta que es el conocimiento inmediato y continuo que la persona tiene sobre su cuerpo, su lateralidad y su espacio, permite desarrollar las capacidades derivadas de las estructuras neurológicas, como el equilibrio y la coordinación. Estas capacidades permiten el conocimiento, la experimentación, la representación mental y la toma de conciencia de su cuerpo global y de sus segmentos, así como de los elementos funcionales y sus posibilidades de movimiento: tono, postura y movilidad, calidad de los movimientos, optimizan su motricidad y las habilidades perceptivo-motrices mediante la coordinación, el equilibrio, la agilidad, el ritmo, etc. siguiendo los procesos de exploración, experimentación, adquisición, perfeccionamiento y automatización.</p>

DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN
<p>El diseño de investigación que se ha seleccionado es el diseño pre experimental con un solo grupo, con pre test y post test.</p> <p>El diseño pre – experimental</p> <p>GE: O₁ X O₂</p> <p>Donde: GE. Grupo Experimental O₁ .Pre test X. Aplicación de la variable independiente O₂.Post test</p>	<p>Población Estuvo conformada por 30 estudiantes de sexto grado de la I.E. 80393 de Chepén</p> <p>Muestra Estuvo conformada por la misma población, por lo que se considera una muestra censal (30 estudiantes de sexto grado)</p>