



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE
CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**JUEGOS MOTORES PARA FORTALECER LA
PSICOMOTRICIDAD FINA EN ESTUDIANTES DE
EDUCACIÓN PRIMARIA, INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°
84124, MARISCAL LUZURIAGA, 2018**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA
EN EDUCACIÓN SECUNDARIA, ESPECIALIDAD EDUCACIÓN
FÍSICA**

AUTORA

MATTA VALVERDE, JULISA

ORCID: 0000-0002-9309-8945

ASESOR

PADILLA MONTES TIMOTEO AMADO

ORCID: 0000-0002-2005- 3658

HUARAZ - PERÚ

2019

TÍTULO DE LA TESIS

Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad fina en estudiantes de educación primaria,
institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Matta Valverde, Julisa

ORCID: 0000- 0002-9309-8945

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pre grado, Huaraz, Perú

ASESOR

Padilla Montes, Timoteo Amado

ORDIC: 0000- 0002-2005-3658

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación Inicial, Huaraz, Perú

JURADOS

CRUZ GONZALES, Richard Josué

ORCID: 0000-0003-4455-3910

GONZALES SUARES, Lourdes Mayela

ORCID: 0000-0002-4593-0645

TARAZONA GRUZ, Natalia Albertina

ORCID: 0000-0002-7113-7472

HOJA DE FIRMA DE JURADO

.....

Mgtr. Richard Josue Cruz Gonzáles

ORCID: 0000-0003-4455-3910

PRESIDENTE

.....

Mgtr. Lourdes Mayela González Suarez

ORCID: 0000-0002-4593-0645

MIEMBRO

.....

Mgtr. Natalia Albertina Tarazona Cruz

ORCID: 0000-0002-71113-7472

MIEMBRO

DEDICATORIA

A mis padres por su inmensa comprensión, y ser una motivación para seguir al camino de la formación profesional.

JULISA

AGRADECIMIENTO

A los estudiantes de 1° grado de educación primaria de la institución educativa N° 84124, de la provincia de Mariscal Luzuriaga, 2018, por su participación desinteresada durante el desarrollo de la investigación.

Al director y docente de aula de los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la institución educativa N° 84124, de la provincia de Mariscal Luzuriaga, Por su aceptación y colaboración durante el desarrollo de la investigación.

A los docentes de la Facultad de Educación, Escuela Profesional de Educación, de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Filial Huaraz, por sus orientaciones que posibilitaron culminar mis estudios de formación superior.

RESUMEN

La investigación realizada tuvo como objetivo; evaluar el desarrollo de la psicomotricidad fina en estudiantes de 1° grado de educación primaria, a través de la aplicación de los juegos motores en la institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018; las mismas que surgieron como producto de la observación de las actividades físicas realizadas por los estudiantes del nivel primario. La metodología implementada corresponde al tipo de estudio cuantitativo, nivel aplicado, diseño pre experimental en una muestra de 10 estudiantes del 1° grado de primaria; cuya técnica de recojo de información está en la observación estructurada, cuyo instrumento de recolección de datos fue la escala de estimación. Cuyos resultados indican que, la prueba de entrada, un 70% de estudiantes se encuentran en el nivel logro inicial, y un 30% en el nivel Logro satisfactorio. En la prueba de salida, un 40% de estudiantes del 1° grado se encuentran en el nivel Logro satisfactorio y un 60% en el nivel Logro muy satisfactorio. Concluye que, el desarrollo de la psicomotricidad fina en estudiantes de educación primaria, se pudo lograr mediante la aplicación de los juegos motores en la institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018.

Palabras Clave: Estrategia - Fina - Juego – Motor- Psicomotricidad.

ABSTRACT

The investigation was aimed at; evaluate the development of fine motor skills in students of 1st grade of primary education, through the application of motor games in the educational institution No. 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018; the same ones that arose as a result of the observation of the physical activities carried out by the students of the primary level. The methodology implemented corresponds to the type of quantitative study, applied level, pre-experimental design in a sample of 10 students of the 1st grade of primary school; whose information collection technique is structured observation, whose data collection instrument was the estimation scale. Whose results indicate that, the entrance exam, 70% of students are in the initial achievement level, and 30% in the satisfactory achievement level. In the exit test, 40% of 1st grade students are at the Satisfactory Achievement level and 60% at the Very Satisfactory Achievement level. It concludes that, the development of fine motor skills in primary school students could be achieved through the application of motor games in the educational institution No. 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018.

Key words: Strategy - Fine - Game - Motor - Psychomotor.

CONTENIDO

Título.....	i
Equipo d trabajo.....	ii
Hoja de firma de jurado.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento.....	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
Contenido.....	viii
Índice de Tablas.....	x
Índice de gráficos.....	xi
1. Introducción.....	1
1.1.Planteamiento de la investigación.....	3
1.1.1. Planteamiento del problema.....	3
a) Caracterización del problema.....	3
b) Enunciado del problema.....	5
1.2. Objetivos de la investigación.....	5
1.3. Justificación de la investigación.....	6
2. Revisión de Literatura.....	8
2.1. Antecedentes	8
2.2. Bases Teóricas de la investigación.....	12
2.2.1. Teorías que fundamentan el estudio	12
2.2.2. Juegos motores	13
2.2.2.1. Concepto de juegos motores	13
2.2.2.2.Características de los juegos motores	14
2.2.2.3.Importancia de los juegos motores	14
2.2.2.4.Clasificación de los juegos motores	15
2.2.2.5. Ejemplo de los juegos motores.....	16
2.2.2.6.Capacidades que desarrollan los juegos motores	18
2.2.3. Psicomotricidad	18
2.2.3.1.Concepto de psicomotricidad fina	18
2.2.3.2.Características de la psicomotricidad fina	19

2.2.3.3.Importancia de la psicomotricidad fina	20
2.2.3.4.Componentes de la psicomotricidad fina	20
2.2.3.5.Factores que posibilitan el desarrollo de la psicomotricidad fina	21
2.2.3.6.Dimensiones de la psicomotricidad fina	22
2.3.Bases conceptuales	23
3. Hipótesis.....	25
3.1. Hipótesis general.....	25
3.2. Hipótesis específicas.....	25
4. Metodología.....	26
4.1. Diseño de la investigación.....	26
4.2. El universo y la muestra.....	27
4.2.1. Universo	27
4.2.2. Muestra	27
4.3. Definición y operacionalización de variables.....	27
4.3.1. Definición de variables	27
4.3.2. Operacionalizacion de variables	28
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	29
4.4.1. Técnicas	29
4.4.2. Instrumentos de recolección de datos	29
4.5. Plan de análisis.....	30
4.6. Matriz de consistencia.....	31
4.7. Principios éticos.....	32
5. Resultados.....	34
5.1. Resultados.....	34
5.1.1. De los objetivos específicos	34
5.1.2. Del objetivo general	40
5.1.3. La prueba de la hipótesis	41
5.2. Análisis de resultados.....	43
6. Conclusiones.....	48
Aspectos complementarios	49
Referencias bibliográficas.....	50
ANEXOS.....	53

ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1: Resultados alcanzados en el desarrollo de la dimensión coordinación viso- manual, en los estudiantes del 1° grado de educación primaria.....	34
Tabla N° 2: Resultados alcanzados en el desarrollo de la dimensión memoria, en los estudiantes del 1° grado de educación primaria.....	36
Tabla N° 3: Resultados alcanzados en el desarrollo de la dimensión precisión, en los estudiantes del 1° grado de educación primaria.....	38
Tabla N° 4: Resultados alcanzados en el desarrollo de la psicomotricidad fina, en los estudiantes del 1° grado de educación primaria.....	40
Tabla N° 5: Prueba de la hipótesis general	42

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Resultados alcanzados en el desarrollo de la dimensión coordinación viso-manual, en los estudiantes del 1° grado de educación primaria	35
Gráfico N° 2: Resultados alcanzados en el desarrollo de la dimensión memoria, en los estudiantes del 1° grado de educación primaria	37
Gráfico N° 3: Resultados alcanzados en el desarrollo de la dimensión precisión, en los estudiantes del 1° grado de educación primaria	39
Gráfico N° 4: Resultados alcanzados en el desarrollo de la psicomotricidad fina, en los estudiantes del 1° grado de educación primaria	41
Gráfico N° 5: La prueba T de Student	42

I. INTRODUCCIÓN

El estudio a realizar lleva como título; “Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad fina en estudiantes de educación primaria; institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018”.

En las experiencias de aprendizaje con los estudiantes encontramos que existen dificultades que presentan cuando escriben textos, cuando expresan sus sentimientos utilizando un lenguaje que deben tener un dominio; asimismo, cuando tienen que evocar lo aprendido en días anteriores; o cuando realizan actividades que requieren de precisión y exactitud de sus movimientos.

Por lo mismo que existe estrategias que pueden posibilitar superar las limitaciones que presentan. Tan es así que; Valenzuela (2011) indica que; “el juego es una actividad muy global donde los niños se implican personalmente, afectivamente y cognitivamente, donde prima cada vez más la interacción entre ellos a medida que van creciendo y desarrollándose” (p.87).

De manera objetivo de estudio realizado fue; evaluar el desarrollo de la psicomotricidad fina en estudiantes de 1° grado de educación primaria, a través de la aplicación de los juegos motores en la institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018.

La metodología a implementar correspondió al tipo de estudio cuantitativo, nivel aplicado, diseño pre experimental en una muestra de 10 estudiantes del 1° grado de primaria; cuya técnica de recojo de información está en la observación estructurada, cuyo instrumento de recolección de datos será la lista de cotejos.

El proyecto desarrollado se encuentra dentro de la línea de investigación propuesta por la Universidad ULADECH Católica; las mismas que corresponden a:

“INTERVENCIONES EDUCATIVAS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS”;
dirigidas a solucionar limitaciones a nivel del dominio corporal y expresión creativa en el
área de Educación Física.

Cuyos resultados indican que, la prueba de entrada, un 70% de estudiantes se encuentran en el nivel logro inicial, y un 30% en el nivel Logro satisfactorio. En la prueba de salida, un 40% de estudiantes del 1° grado se encuentran en el nivel Logro satisfactorio y un 60% en el nivel Logro muy satisfactorio.

Concluye que, el desarrollo de la psicomotricidad fina en estudiantes de educación primaria, se pudo lograr mediante la aplicación de los juegos motores en la institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018.

Cuya estructura comprende de cinco Capítulos: El Capítulo I, corresponde a la introducción, donde se explicita sobre el planteamiento de la investigación, los objetivos del estudio y la justificación de la investigación. El Capítulo II, está referido a la revisión de literatura; conformado por, los antecedentes del estudio y las bases teórico científicas; donde se fundamenta el estudio desde la teoría y la postura de los autores. El Capítulo III, está relacionado con las hipótesis: general y específicas que dan las respuestas anticipadas. El Capítulo IV, se refiere a la metodología, donde se explica el diseño del estudio, el universo y la muestra; la operacionalización de las variables del estudio; las técnicas e instrumentos utilizados en la recolección de la información; las matriz de consistencia y los principio éticos a las que se sometió la investigación; finalmente las conclusiones, referencia bibliográfica, y los anexos, las mismas que dan fe del estudio realizado.

1.1. Planteamiento de la investigación

1.1.1. Planteamiento del problema

a) Caracterización del problema.

Las actividades que realizamos las personas están apoyadas por ciertas habilidades físicas; lo que nos permite una mejor comprensión y adecuado desarrollo de la corporeidad y la salud, que exige el despliegue de las mismas potencialidades. Estas nos permiten un desarrollo armónico del cuerpo, a una adecuada comunicación con las demás personas, y por lo tanto, al mejoramiento de la calidad de vida.

Arnaiz et al (2008) afirma que; “la expresión psicomotriz es la que hace referencia a la manera que cada persona muestra y manifiesta su original forma de ser, estar, sentir, decir y pensar: Está condicionada por su historia afectiva, entorno y contexto socio-cultural” (p. 87).

Sin embargo, se presentan una serie de dificultades, como indica, Sánchez (2005) menciona que; “Los problemas psicomotrices entre los niños son muy comunes en alumnos preescolares, pues de un grupo de 25, 4 a 5 de ellos pueden tener falta de coordinación de sus extremidades” (p.5).

Las limitaciones que se presentan en el aspecto de la psicomotricidad del estudiante, se debe a múltiples factores, de carácter social, económico, psicológico, y pedagógico; las mismas que influyen en el desarrollo de sus potencialidades, el cuidado de su cuerpo, y cuando enfrenta el desarrollo en otras áreas de formación como estudiante.

López y Estrada (2013) nos indican que, en México, según el instituto de estadística y geografía; “el 50 de niños tienen alguna deficiencia motriz; asimismo un tercio de la población infantil tiene problemas de motricidad fina en la escritura” (p.16)

Como podemos ver que en otros contextos también existen limitaciones que enfrentan estudiantes en etapas de desarrollo diferentes. Indica que las limitaciones presentadas en la

población infantil si no se implementaron alternativas de solución también seguirán en etapas superiores; muchas veces puede estar en las políticas que se implementan o en la metodología implementada por los docentes de aula o docentes de la especialidad de educación física.

Por su parte Franco y Gonzáles (2011) indica que; “los profesores no tienen medios para ayudar a los niños, requieren una formación para la comprensión de los comportamientos difíciles; una formación pedagógica donde el niño sea el centro del dispositivo pedagógico, donde sea escuchado, acogido, permitido ser el mismo” (p.209).

Como se puede ver, muchas veces las limitaciones también se presentan en la metodología que aplica los docentes del aula o de la especialidad de educación física; su misma comprensión desde una pedagogía más humanista que se basa en las propias necesidades de los estudiantes. Por lo tanto, existe limitaciones en el desarrollo de la psicomotricidad fina en estudiantes de educación básica regular.

Durante la observación realizada en las actividades de educación física, los estudiantes de 1° grado de educación primaria de la institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga; se pudo identificar dificultades cuando, identifica las semejanzas y diferencias en objetos, cosas, colores, movimientos, respecto a los demás. cuando aplica la coordinación óculo manual, óculo pedal, necesarias en la manipulación de objetos, realización de actividades ordenadas y en sus representaciones gráficas. Asimismo, al realizar equilibrio postural en su movimiento como: correr, trepar, saltar. También cuando participa activamente en las tareas de movimiento.

Sin embargo, existen alternativa que posibiliten un adecuado desarrollo de la psicomotricidad; dentro de ellos encontramos a, Del Arco (2017) considera que; “en el juego existe una dimensión psicomotriz por excelencia que pone en evidencia la amalgama

de sensaciones de la tonicidad, de la gestualidad, de las emociones, representaciones conscientes e inconscientes y el placer de actuar” (p.30).

Por lo tanto, en aras de la mejora de la psicomotricidad de los estudiantes del 1° grado de educación primaria se desarrollará los juegos motores como una estrategia, las mismas que generen placer, diversión, entusiasmo e interés de seguir practicando, para desarrollar la psicomotricidad fina, las que posibilite un adecuado desarrollo de su cuerpo y sus posibilidades psicomotrices.

b) Formulación del problema

Por lo explicado en líneas arriba, se formula la siguiente interrogante;

¿Cómo la aplicación de los juegos motores mejora el desarrollo de la psicomotricidad fina en estudiantes de educación primaria; institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018?.

1.2. Objetivos de la investigación

Objetivo general

Evaluar el desarrollo de la psicomotricidad fina en estudiantes de educación primaria, a través de la aplicación de los juegos motores en la institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018.

Objetivos específicos

Verificar la influencia de los juegos motrices en el desarrollo de la coordinación viso - manual de la motricidad fina en estudiantes del 1° grado de educación primaria en la institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018.

Contrastar la influencia de los juegos motrices en el desarrollo de la la dimensión memoria de la motricidad fina en estudiantes del 1° grado de educación primaria en la institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018.

Comprobar la influencia de los juegos motrices en el desarrollo de la dimensión precisión de la motricidad fina en estudiantes del 1° grado de educación primaria en la institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018.

1.3. Justificación de la investigación

En el contexto donde se desarrollará el estudio no existen experiencias pedagógicas alentadoras a considerar; es un contexto muy distante al desarrollo urbano, con las limitaciones de infraestructura, medios que posibiliten el desarrollo de la Educación Física de manera adecuada.

En lo teórico. Los fundamentos a tomar en cuenta estuvieron referidos a los aportes de Piaget, y Wallon; que está referido a que la psicomotricidad está en estrecha conexión entre lo psíquico y lo motriz; de manera que el niño se construye así mismo, mediante los movimientos y el acto del pensamiento.

En lo práctico. Las experiencias y los conocimientos que son adquiridos como producto de la implementación del programa experimental pueden ser de utilidad para los docentes del nivel de educación primaria de Educación Básica Regular, para mejorar las capacidades referidas al dominio corporal y expresión creativa. Del mismo modo servirán a los estudiantes de formación profesional inicial para el desarrollo de sus prácticas pre profesionales dentro de su currículo de formación; de las especialidades de Educación Inicial; Educación Primaria, y Educación Física.

En lo metodológico. El estudio a realizar proporcionó instrumentos válidos y confiables para la recolección de datos, los mismos que pueden ser utilizados por otros en futuras investigaciones en el campo de la educación.

En lo social. El resultado obtenido como producto de la aplicación del estudio generó alegría, satisfacción en los estudiantes, docente y padres de familia, por las capacidades desarrolladas que les fueron útiles en el desarrollo de las diferentes áreas.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

Los estudios realizados con anterioridad en otros contextos podemos citar los siguientes:

A nivel Internacional

Portero (2015) en su estudio, “Psicomotricidad y su incidencia en el desarrollo integral de los niños de primaria”, cuya finalidad fue delimitar la psicomotricidad y su influjo en el progreso global de los estudiantes. El estudio tuvo un enfoque, cuantitativo, correlacional. Se utilizó la encuesta, como método de recopilación de información, la población estuvo conformado por 35 estudiantes; cuyos resultados muestran inconvenientes en el área psicomotriz, esto hace referencia que no presentan inconvenientes en el área psicomotricidad, esto hace referencia que no poseen un adecuado progreso total, todos los juegos psicomotrices van favorecer el desarrollo integral.

Silvia, Nieves y Moreira (2016) en su trabajo de investigación, “Programa de psicomotricidad educativa en énfasis en el nivel inicial”. Cuyo objetivo fue; determinar las consecuencias de la psicomotricidad educativa en la habilidad física observada y la apreciación de competitividad entre pares. La muestra estuvo constituida por 19 estudiantes de primaria. El proyecto de psicomotricidad escolar se realizó durante 3 meses, desarrollándose una vez por semana ejecutada al conjunto de infantes. Se empleó la prueba estadística Wilcoxon. Se concluyó que hay similitudes entre la información recabada antes y después de la intervención evidenciaron un incremento considerable de la cualidad física advertida y una mejora no significativa en la apreciación de capacidad del vínculo entre pares. La docente manifestó las diferencias positivas que son relevantes en los infantes en cuanto a su desarrollo motriz y en la motivación para instruirse sobre las labores del aula. La docente también amparo la incorporación de la Psicomotricidad Escolar en el plan curricular perteneciente en la etapa inicial. Finalmente, el estudio evidencia resultados que

cooperan a incrementar el entendimiento sobre la transcendencia de la Psicomotricidad Escolar en base al incremento psicosocial y cognitivo del alumno en el nivel primario.

A nivel Nacional

Jiménez (2019) en su investigación, “Programa juegos motrices para mejorar la psicomotricidad de estudiantes de primaria de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas”, en la Universidad Cesar Vallejo. Cuyo objetivo general fue demostrar si el programa juegos motrices mejoran la psicomotricidad en los estudiantes de primaria de dicha institución. La investigación fue de tipo cuantitativo, nivel aplicada, el método hipotético- deductivo; en una muestra de 23 niños; cuya técnica fue la observación y el instrumento fue el test de Tepsi de Isabel Haessler. Concluye que, el programa juegos motrices mejora significativamente la psicomotricidad en los niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas; se obtuvo el $p=0,000$ es menor al valor de alfa $\alpha= 0,05$, con el cual se rechaza la hipótesis nula.

Marquina; Mejía y Pérez (2014) en su investigación, “La coordinación psicomotriz fina y su relación con la escritura inicial de los estudiantes del 2° grado de educación primaria de la institución educativa de la Policía Nacional del Perú, Santa Rosa de Lima- San Martín de Porres”, en la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Cuyo objetivo fue determinar la relación que existe entre la coordinación psicomotriz fina y la escritura en los estudiantes del 2° grado. El estudio fue de tipo descriptivo, nivel correlacional; en una muestra de 60 niños y niñas; cuyo instrumento fue la prueba de desarrollo de la coordinación psicomotriz fina. Concluye que, la coordinación psicomotriz fina se relaciona significativamente con el aprendizaje de las letras en los estudiantes del 2° grado de educación primaria en la IE. de la PNP, Santa Rosa de Lima- San Martín de Porres. Asimismo, que la coordinación psicomotriz fina se relaciona significativamente

con el copiado de la escritura, inclinación de la escritura, proporción y tamaño de las letras, la alineación de la escritura; con la escritura ligada de los estudiantes.

Arzola (2018) en su trabajo de investigación, “Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad en estudiantes de primaria” en la Universidad Cesar Vallejo. Cuyo objetivo fue determinar el efecto de los juegos motores para fortalecer la psicomotricidad de los estudiantes del nivel primario de Carabaylo. El estudio correspondió al enfoque cuantitativo, tipo aplicada; en una muestra de 30 estudiantes. Concluye que; la aplicación de los juegos motores influyó significativamente el 90% en el desarrollo de la psicomotricidad en estudiantes de Carabaylo, con un valor de $P = 0,020 > \alpha = 0,05$; esto confirma la hipótesis del investigador y se rechaza la hipótesis nula.

Cagñahuaray y Mancco (2014) en su estudio, “Los aprendizajes motores y su relación con el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 3° grado de educación primaria de la institución educativa experimental N° 1278 UGEL 06, La Molina”, en la Universidad Nacional de Educación, Enrique Guzmán y Valle. Cuyo objetivo fue establecer la relación existente entre el juego motor y el aprendizaje del área de educación física. La muestra estuvo constituida por 75 estudiantes del 3° grado de educación primaria; se utilizó la técnica de la encuesta, cuyo instrumento fue el cuestionario. Concluye que; existe una relación significativa entre los juegos motores con el aprendizaje en el área de educación física en estudiantes del 3° grado de educación primaria. Según la aplicación de correlación de Parson con una significancia de 95% el valor es de 0,469 y con el 95% de validez el resultado obtenido se encuentra dentro de los límites de la campana del gráfico por lo que se anula la hipótesis nula.

A nivel Regional

Cabello (2018) en su investigación, “La danza infantil como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 416 de Huaripampa Bajo, San Marcos, Huari”, en la Universidad Los Ángeles de Chimbote. Cuyo objetivo fue determinar la influencia de la danza infantil como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad fina en niños del distrito de San Marcos, Huari. El tipo de estudio corresponde a la investigación cuantitativa, nivel experimental, en una muestra de 12 niños, cuya técnica fue la observación y el instrumento de recolección de datos fue la escala de estimación. Concluye que; La danza infantil como estrategia didáctica posibilitó la mejora en el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 416 de Huaripampa Bajo, San Marcos, Huari; los resultados muestran en la prueba de ingreso el 75% niños muestra dificultades y en la prueba de salida el 25% se ubican en el nivel muy bueno.

Castillo (2014), en su tesis titulada, “La danza como estrategia para mejorar la psicomotricidad fina y gruesa en los estudiantes del 2° grado de educación primaria de la I.E. “Sabio Antonio Raimondi”- Huaraz – 2010.en el Instituto Superior de Educación Público “Huaraz”. Cuyo objetivo fue, Comprobar la influencia de la danza como estrategia que contribuye en el desarrollo de la psicomotricidad de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa “Sabio Antonio Raimondi.”-Huaraz. En una muestra conformada por la sección “A” con 09 mujeres y 06 varones, Arriba a las siguientes conclusiones: Queda verificada, que la coordinación audiovisual utilizada adecuadamente posibilita la adquisición y desarrollo de las habilidades y destrezas básicas y desarrollo de tareas motrices específicas en los alumnos del 2° grado. La danza es una actividad motora, utiliza al cuerpo como instrumento a través de técnicas corporales

específicas, expresa ideas, emociones y sentimientos y está condicionada por una estructura rítmica, vinculada a la educación y a la educación física y artística en particular, ha quedado su presencia dentro del pensamiento pedagógico a través de la historia.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Teorías que fundamenta el estudio

a) La teoría de Piaget.

Piaget (1985) considera que; “el desarrollo motor se explica a partir de considerar como la motricidad cambia su significación en el transcurso de la ontogénesis, pero sí reconoce la incidencia que tiene el medio en los cambios que se originan en las conductas motrices” (p.143)

Por lo mismo el juego como una actividad física de manera espontánea exige al estudiante la liberación de las energías contenidas en el cuerpo, las mismas que deben ser desarrolladas bajo unas reglas libremente escogidas para poder cumplirlas. Por medio de juego se va desarrollando las conductas motrices, las mismas que van permitir el desarrollo de actividades con coordinación, seguridad, confianza, y con precisión que exige algunas acciones.

Asimismo, Piaget ve que existe una interacción cuando indica que el desarrollo está relacionada con la madurez física y las experiencias que tiene en niño. Por medio de estas experiencias o vivencias los estudiantes van adquirir los conocimientos y van entender su contexto.

b) La Teoría de Aucouturier.

Aucouturier (2007) considera que, “es una práctica psicomotriz educativa que realiza el niño, lo que permite la maduración del movimiento y psicológico del niño; en ámbitos terapéuticos cuando se ve alteraciones psicosomáticas para mejorar la corporeidad” (p.98)

Por lo tanto, el juego no solamente se realiza como una actividad de satisfacción del estudiante, sino que, se utiliza con carácter terapéutico; de manera que va permitir regular ciertas alteraciones psicosomáticas, posibilitando un desarrollo físico de manera adecuado del cuerpo. Por tanto, el docente de la especialidad de Educación Física debe saber seleccionar juegos con distintos propósitos de acuerdo a las necesidades de los mismos estudiantes; de manera que ayudará a corregir el desarrollo de ciertas habilidades que requieren de su ayuda para logra mejorar su rendimiento físico y psicológico.

2.2.2. Juegos motores

2.2.2.1. Concepto de juegos motores

Dentro de los conceptos de juegos motores existe autores que proponen sus puntos de vista desde sus propias experiencias o desde el punto de vista pedagógico, las mismas que se puede citar;

Martínez (2012) propone como; “una manera como se aplican las cualidades innatas, potenciando y educando estas aptitudes con que nace el ser humano” (p. 45)

Calero (2005) menciona que, “Es una acción realizado por el niño, que está inmerso en un ámbito educativo, por lo que el comportamiento lúdico no solo es algo cotidiano sino que una pieza fundamental, que ayuda a solucionar inconvenientes y la inventiva del niño” (p.56)

Por su parte, Piaget (1985, citado por Arzola, 2018), considera que; “juegos motores consiste en movimientos musculares muy simples y repetitivos con objetos o sin ellos; a través de los sentidos el niño será capaz de descubrir capacidades motoras y lograr la construcción de sus esquemas” (p.22)

Vicente y Juan (2005) considera que; “es significación motriz, el movimiento tiene una intención, decisión y ajuste de la motricidad. De esta manera el termino juego por sí

solo no alcanza los niveles de significación motriz y es necesario incluir el juego con una finalidad motriz” (p.45)

Por lo mismos se puede mencionar que; los juegos motores son aquellas actividades que van a producir un placer e involucrar a diversos movimientos musculares, los mismos que pueden ser como: estiramientos, el doblado de las extremidades superiores e inferiores; lo que permite que el estudiante alcance identificar una imagen de su corporeidad, su identidad personal; activando de lo más simple hacia lo complejo.

2.2.2.2. Características de los juegos motores

Dentro de las características de los juegos motores, podemos encontrar en de Navarro (2002) considera que; deben contener los esenciales; “una estructura adecuada, el elemento relacional, la funcional específica y el normativo que regule la actividad” (p.43)

En la estructural está referido a la misma organización del espacio, en el dominio de fase o secuencias; lo relacional está relacionada con el elemento de la socialización y la expresión afectiva; es decir el manejo de las emociones, lo que exige la cooperación, ayuda, con otro compañero de juego. Lo funcional se refiere al funcionamiento orgánico muscular que se va desarrollar con un determinado propósito. Lo normativo exige el cumplimiento de reglas establecidas a veces por los mismo del grupo; del mismo modo exige la tolerancia frente a situaciones que pueden presentarse en el desempeño del compañero.

2.2.2.3. Importancia de los juegos motores

Calero (2005) considera que; “la importancia del juego motor radica en la actualidad en dos aspectos: teórico practico y evolutivo sistemático; es decir que debe guiar a los alumnos en la realización armónica entre componentes que hacen intervenir al movimiento y la actividad musical” (p. 67)

Por su parte, Tineo, et al (2011, citado por Cagñahuaray y Mancco (2014) considera que; “el juego brinda a los niños alegrías y ventajas para su desarrollo armónico y ofrece al profesor condiciones óptimas para aplicar métodos educativos modernos. El placer hace que la sangre circule con más intensidad, una respiración amplia y profunda” (p.28)

Por lo mismo, los juegos motores revisten de importancia en el medio escolar; los mismo que permite e descubrimiento de ciertas facultades, desarrollar su sistema muscular adecuadamente; mejora las funciones vitales de su organismo; psicológicamente regula sus emociones y el desarrollo de su personalidad.

2.2.2.4. Clasificación de los juegos motores

Teniendo como referencia de los autores, la clasificación de los juegos motores podemos encontrar;

Sandoval (2006) indica que; “ los juegos pueden clasificarse en juegos sensoriales, juegos motores, juegos intelectuales o de ingenio, juegos sociales, las mismas que van permitir el logro de un propósito desde el punto de vista pedagógico” (p.78)

Considerando el aporte de Sandoval los juegos sociales, es aquella que propicia las relaciones sociales; por lo tanto, se van apropiando del lenguaje, algunas reglas establecidas por ellos mismo, el periodo y la frecuencia del juego. los que son de carácter intelectual son las que van posibilitar el descubrimiento y la disposición intelectual, a veces las utilizan para solucionar alguna dificultades con ingenio y creatividad; es importante el uso de la memoria como una manera de buscar una solución inmediata.

En relación a los juegos sensoriales, posibilita el uso de los órganos del sentido y las sensaciones a través de ellas, las mismas que permite diferenciar sensaciones, percepciones, de manera posibilita una concentración en ellas. Los juegos motores hacen

uso del ludismo provocando el desarrollo de su creatividad, actitudes, el aspecto afectivo, la espontaneidad la alegría y el placer de hacerlos.

2.2.2.5. Ejemplo de juegos motores

El Ciempiés

Tipo de juego: psicomotricidad.

Número de participantes: en grupos de 6 en adelante. Edad/ curso: 7, 8 años.

Duración: 10 minutos aproximadamente. Espacio: interior.

Objetivos: cooperación, desinhibición, ritmo, coordinación.

Desarrollo: Dividimos la clase en dos grupos de igual número. Se sentarán en el suelo, uno detrás de otro con las piernas abiertas. El juego consistirá en que intentando seguir un ritmo de balanceo consigan darse la vuelta, apoyando los pies y las mano, todos a la vez. Material: ninguno. Normas: el primer grupo que se de la vuelta gana. Hay que darse la vuelta todos los del grupo a la vez. Para darse la vuelta sólo podemos utilizar el impulso de nuestro cuerpo.

Variantes: lo único que variaría sería el número de integrantes de los grupos según la edad de los niños.

Observaciones: juego divertido, ameno, hay una gran cooperación, compañerismo, rivalidad entre grupos.

El Reto

Tipo de juego: psicomotricidad.

Número de participantes: a partir de 10. Edad/ curso: 7-8 años.

Duración: 10 minutos. Espacio: interior. Objetivos: Desarrollar la coordinación. Favorecer el compañerismo. Agilidad.

Desarrollo: Se divide la clase en dos grupos. Daremos pañuelos de dos colores, según el grupo. Cada persona deberá ponerse el pañuelo en la espalda, agarrado al pantalón, que no atado. Intentaremos que los grupos sean del mismo número porque tendrán que retarse de 1 en 1. Hay que conseguir quitarle al del otro equipo el pañuelo de la espalda sin perder el nuestro. Por cada pañuelo conseguido se sumará un punto. Material: pañuelos de dos colores.

Normas: No se pueden atar los pañuelos, deben estar enganchados. Cada pañuelo es un punto. La puntuación que determina el ganador se establece al comienzo del juego.

Variantes: en vez de ser 2 grupos y retarse de manera individual, formar equipos de 5 o 6 personas y retarse por grupos. La puntuación será igual, pero aquí puedes ayudarte de una ambientación de aula diciendo que somos dragones que vamos robando colitas.

EL CARTERO:

Característica: juego de velocidad.

Espacio. El patio

Material: Ninguno

Número de participantes: menos de 20.

Descripción: el profesor colocará a los alumnos en una formación de círculo establecida previamente y hecha con objetos; de esta manera estarán dentro o sobre: círculos dibujados con gis en el piso, aros colocados en el suelo u hojas de papel periódico; deberá haber un alumno en cada elemento como el descrito anteriormente. El profesor comenzará el juego colocándose en el centro del círculo y será el “cartero”, enseguida dirá con voz fuerte ¡toc, toc!, haciendo el gesto de tocar una puerta, a lo que los alumnos contestarán ¿Quién es?. Entonces el profesor responderá ¡el cartero! entonces le preguntarán ¿Qué quiere? a lo que responderá ¡traigo una carta!- entonces le preguntarán ¿Para quién? a lo que responderá ¡para todos los que tienen “x” cosa! (“x” puede ser cualquier descripción de alguna parte del cuerpo o prenda que algunos alumnos tengan) como por ejemplo “x” puede ser: “pelo castaño”, “ojos color café”, “tenis blancos”, “camisa azul”, etc.

A esta señal todos los alumnos que coincidan con la descripción o porten el elemento que indicó el “cartero” deberán cambiar su lugar con los demás compañeros que también posean esa prenda o descripción; también el “cartero” ocupará uno de los espacios que ha quedado vacío, provocando que uno de los aludidos no halle espacio desocupado, por lo que ahora a él corresponde

ser el “cartero” e iniciar el dialogo para dar otra “carta” y ocupar una posición en el círculo, así sucesivamente se desarrollará el juego.

Duración: 10 a 15 minutos

2.2.2.6. Capacidades que desarrollan los juegos motores

Dentro de las capacidades que desarrollan los juegos motores encontramos como:

La locomoción. que son una serie de movimientos de carácter alternante, rítmico, utilizando las extremidades y el tronco, las que posibilitan caminar, correr, saltar rodar, trepar. El lanzamiento. viene a ser una secuencia de movimientos que implican arrojar un objeto al espacio utilizando las extremidades con un propósito y de forma variada; estas pueden ser lanzamientos, recepciones.

La agilidad y equilibrio. Esta referido al traslado de un lugar a otro de manera adecuada utilizando la corporeidad y el equilibrio en el mantenimiento del cuerpo de manera que no recargue el peso o inclinación referente al espacio.

2.2.3. Psicomotricidad fina

2.2.3.1. Concepto de psicomotricidad fina

Haeussler y Marchant (2009) consideran que; “viene a ser la maduración psíquica y motriz que posee un infante en los que se refiere a tres ámbitos primordiales, como la coordinación visomotora, lenguaje y motricidad; las que se conectan entre sí con mayor complejidad” (p.19)

Pacheco (2015) afirma que; “es cuando los niños mueven las partes finas del cuerpo de manera controlada y deliberada, todo ello requiere de un incremento de musculatura y una madurez del sistema nervioso” (p.43)

Por su parte Jiménez (1982, citado por Castillo 2013) considera como; “conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, se efectúan gracias a la concentración y relajación de diversos grupos musculares” (p. 19)

Por lo mismo, que la psicomotricidad fina está referido al control que ejerce de manera precisa, los movimientos y muchas veces es el producto de la maduración, las vivencias o experiencias con los elementos externos del contexto inmediato; las experiencias de actividades que conlleva al uso de la precisión, en función al espacio y al tiempo.

2.2.3.2. Características de la psicomotricidad fina

Dentro de las características de la psicomotricidad fina podemos indicar lo siguiente:

Castillo (2013) indica que; “la psicomotricidad fina implica mover y utilizar objetos en lugar de sostenerlos; está relacionado con la coordinación de movimientos al realizar una tarea o trabajo específico” (p. 21)

Por su parte Marquina, Mejía y Pérez (2014) indican que; “las características de la psicomotricidad fina esta referidos a los movimientos coordinados, simultáneos, alternados, disociados de manipuleo y gestuales; las que son utilizados en las diferentes actividades donde intervienen el elemento corporal”

Desde este punto de vista podemos indicar que una de las características está relacionada con la precisión de los movimientos que realizan los estudiantes; por lo mismo que cuando escribe un texto requiere del desarrollo de la psicomotricidad fina, cuando dialoga con otras personas utiliza un lenguaje de manera adecuado y cuando desarrolla una tarea utiliza la memoria de manera oportuna para guardar o evocar una acción desarrollada con anterioridad. Estas se desarrollan de manera gradual, en función a las edades y los requerimientos de manera personal para enfrentar las actividades en su vida diaria.

2.2.3.3. Importancia de la psicomotricidad fina

Pacheco (2015) indica que; “pues colabora en el crecimiento global del infante; desde un panorama psicológico y biológico, las actividades físicas apresuran las competencias vitales y desarrollan el aspecto emocional” (p.76)

Asimismo, Fernández (2000) indica que; “sirve como un catalizador, ya que el individuo puede descargar su impulsividad sin culpabilidad. esa descarga determina el equilibrio afectivo, permite la toma de conciencia, favorece el control del cuerpo, ayuda a afirmar el control postural, equilibrio, reafirma su autoconcepto” (p. 21)

Por lo mismo que se puede indicar que la psicomotricidad fina es aquella que favorece la salud, pues los ejercicios físicos finos benefician la subsistencia de las células, el desarrollo de la masa ósea. De manera que también favorece la salud psíquica; la interdependencia de los niños y niñas. Asimismo, contribuye a una adecuada socialización, cuando se interrelaciona con sus pares en los juegos que realiza. favorece sus trazos directos, firmes, sin ningún tipo de presión corporal.

Asimismo, desde el punto de vista pedagógico posibilita el control de los aspectos emocionales, intelectuales; el desarrollo del elemento biológico; las relaciones que se dan entre los movimientos de carácter físicos y las funciones mentales que facilitan el desarrollo de otras áreas curriculares.

2.2.3.4. Componentes de la psicomotricidad fina

Dentro de los componentes de la psicomotricidad fina según, Lora (1989, citado por Lora, Mejía y Pérez, 2014) consideran que; “es la percepción, motricidad, esquema corporal, lateralidad, espacio, tiempo- ritmo, memoria, lenguaje; las que se desarrolla de manera gradual dependiendo de otros factores externos que los condiciona” (p.26)

La percepción está referido a los procesos mentales las mismas que se organizan las sensaciones, como producto de experiencias y vivencias motrices. Como ejemplo podemos indicar la percepción visual que está referido a la direccionalidad, motilidad ocular, percepción de formas y la memoria visual. La percepción auditiva a la concentración de la memoria auditiva, la agudeza auditiva, decodificación auditiva, asociación auditiva – vocal y las secuencias auditivas.

La motricidad, está referida a los movimientos locomotores o el automatismo, la misma coordinación dinámica, la coordinación viso motriz y la misma motricidad fina. El esquema corporal. Como conjunto de acciones las mismas que son provenientes de las interrelaciones del sujeto con su entorno físico las mismas que son interpretadas y memorizadas en forma de estructuras de información. El espacio; es la estructuración del contexto exterior en situaciones estáticas o de movimiento que se relacionan con otras personas u objetos de su entorno.

2.2.3.5. Factores que posibilitan el desarrollo de la psicomotricidad fina.

dentro de los factores que condicionan el desarrollo de la psicomotricidad fina podemos encontrar;

Marquina, Mejía y Pérez (2014) indica que; “ los factores de desarrollo de la psicomotricidad fina son; el factor biológico, referidas a condiciones fisiológicas necesarias; el factor social, que se refiere a la interrelación dentro de su contexto con los demás” (p.45)

El factor biológico, esta referidos a ese elemento de carácter fisiológico necesaria, las mismas que van posibilitar en aprendizaje y muchas de ellas son heredados de sus progenitores. El factor social, se refiere a la actividad que realiza dentro de la interrelación

con otras personas; las mismas que van potenciar la lectura, la escritura y deportes específicos donde requieren habilidades específicas y con una precisión.

2.2.3.6. Dimensiones de la psicomotricidad fina

Dentro de las dimensiones de la psicomotricidad fina es importante tener en cuenta los siguientes:

- a) **La coordinación viso – manual.** Cabello (2018) considera que; “es la relación formada por la mano, el ojo mediante el cerebro, constituye el instrumento para realizar diferentes tipos de actividades específicas, con un control muscular determinado” (p.22)

Asimismo, Marquina, Mejía y Pérez (2014) consideran que, “es necesario tener en cuenta los movimientos voluntarios como: rapidez, fuerza, tiempo, ritmo, coordinación, exactitud, seguridad, flexibilidad y habilidad que son que se irán logrando con el desarrollo del niño” (p.46)

- b) **Memoria.** Cabello (2018) considera que; “El niño muestra interés por comprender lo que le rodea, por lo mismo distingue algunas propiedades de objetos, conceptos abstractos, centra atención, hace copiados, realiza acciones de lectura y escritura” (p.23)

Por lo tanto, el niño o niña almacena en su memoria la ubicación de los objetos, sus características; por lo mismo que centra con interés y atención las acciones, elementos, el tiempo, las reglas entre otros cuando juega.

- c) **Precisión.** Cabell (2018) considera que; “Viene a ser la exactitud de los movimientos en su ejecución, realizadas de manera repetitiva o reproductiva, por lo que se obtiene un buen resultado o logro deseado” (p.22)

Por lo mismo, cuando se trata de precisión de refiere cuando el estudiante, hace uso de la exactitud, la distancia, el tiempo y en espacio cuando realiza una acción o actividad. Las mismas que le permite hacer con perfección los movimientos utilizando su corporeidad.

2.3. Bases Conceptuales

- **Coordinación.** “Es la capacidad de los músculos esqueléticos del cuerpo para lograr una adecuada sincronización para lograr unos determinados movimientos de las diferentes partes del cuerpo y lograr obtener un trabajo, acción con la ayuda de los impulsos del sistema nervioso” (Arzola, 2018, p, 67)
- **Equilibrio.** “Viene se ser la capacidad de asumir y sostener cualquier posición del cuerpo contra la ley de gravedad; es un componente perceptivo de la motricidad y se va desarrollando a medida que evolucionamos” (Arzola, 2018, p.23)
- **Estrategia.** “Es la descripción de las acciones de los agentes a un nivel grueso de destalle, corresponde a la abstracción de los posibles comportamientos de los agentes y hacen más simples entender, especificar e implementar actividades” (Chiroque, 2004, p.32)
- **Juego.** “Viene a ser la actividad que realizan las personas generalmente para poder divertirse, aprender, socializarse, o como terapia, en la que se ejercitan sus capacidades y destrezas” (Arzola, 2018, p.34)

- **Memoria.** “Es la facultad mental que tiene la persona o los estudiantes para poder reconocer, almacenar, evocar sentimiento, ideas, imágenes, entre otras experiencias o vivencias, frente a las necesidades de utilizarlos” (Cabello, 2018, p.87)
- **Motriz.** “Viene a ser la capacidad que tienen un organismo de poder generar un adecuado movimiento o un desplazamiento, Controlados por el sistema nervioso central de poder provocar contracciones musculares” (Arnaiz, 2008, p.45)
- **Precisión.** “Está referido a la cercanía de los valores obtenidos aplicando los mismos parámetros; pero también, es el grado de coincidencia o movimiento con cierto grado de exactitud; que en algunos casos requiere el juego, el trabajo” (Cabello, 2018, p.89)
- **Psicomotricidad.** “Viene a ser una toma de conciencia de sí, una reestructuración, una reintegración social con el mismo denominador corporal” (Defontaine, 1981, p.18)

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis general

Los juegos motores influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad fina en estudiantes de educación primaria, en la institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018.

3.2. Hipótesis específicas

Los juegos motrices influyen significativamente en el desarrollo de la coordinación viso – manual de la motricidad fina en estudiantes del 1° grado de educación primaria en la institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018.

Los juegos motrices influyen significativamente en el desarrollo de la dimensión memoria de la motricidad fina en estudiantes del 1° grado de educación primaria en la institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018.

Los juegos motrices influyen significativamente en el desarrollo de la dimensión precisión de la motricidad fina en estudiantes del 1° grado de educación primaria en la institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

El diseño que se empleará en el presente trabajo, corresponde a la Pre experimental y específicamente con pre y post test. Según Vásquez (2007) “su grado de control es mínimo, consiste en administrar un estímulo a las unidades de análisis, para luego determinar el grado en que se manifiestan las variables dependientes. (p.126). Consistió en que una vez se dispone el grupo de estudio, se debe evaluar en la variable dependiente (psicomotricidad fina), luego se aplica el tratamiento experimental. Cuyo diagrama es el siguiente:

GE O₁ X O₂

DONDE.

GE = Es el grupo de estudio.

O₁ = Representa el pre test relacionado a la psicomotricidad fina, que se aplicará al grupo de estudio, antes de ser expuesto a los efectos de X

X = Es la variable independiente (juegos motores) llamado también experimental, que se realizará la manipulación en el desarrollo de las actividades de aprendizaje.

O₂ = Representan el post test relacionado a la psicomotricidad fina, prueba que se aplicará al grupo de estudio después de haber desarrollado actividades experimentales para comprobar la influencia de X

4.2. El universo y la muestra

4.2.1. Universo

Según Valderrama (2014) considera que; “es la totalidad de individuos o elementos en los cuales pueden presentarse determinadas características susceptibles a ser estudiadas” (p. 163). Para el presente estudio la población estará conformada por 10 estudiantes del 1° grado de educación primaria de la institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018

4.2.2. Muestra

Azañero (2016) indica que, “es una parte representativa de la población del cual se recolectan los datos, es decir es un subconjunto de la población” (p. 122). La muestra se determinará por el tipo no probabilística, método intencional, determinándose como grupo de estudio la población muestral conformado por 10 estudiantes del 1° grado de educación primaria de la institución Educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018.

Estudiantes	Hombres	Mujeres
1° grado de Primaria	6	4
Total	10	

Fuente: Matrícula escolar 2018.

4.3. Definición y operacionalización de variables

4.3.1. Definición de variables:

A) **variable independiente:** Juegos motores

“Es una acción realizado por el niño, que está inmerso en un ámbito educativo, por lo que el comportamiento lúdico no solo es algo cotidiano sino que una pieza fundamental, que ayuda a solucionar inconvenientes y la inventiva del niño” (Calero, 2005, p.56)

B) variable dependiente: Psicomotricidad fina

“Viene a ser la maduración psíquica y motriz que posee un infante en los que se refiere a tres ámbitos primordiales, como la coordinación visomotora, lenguaje y motricidad; las que se conectan entre sí con mayor complejidad” (Haeussler y Marchant, 2009, p.19)

4.3.2. Operacionalización de variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO	
V.D Psicomotricidad fina	Coordinación viso manual	Controla sus movimientos finos	Escala de estimación	
		Coordinan sus movimientos de los pies al desplazarse		
		Realiza acciones y movimientos teniendo en cuenta sus equilibrios		
		Muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo		
		Controla con facilidad el movimiento de su muñeca		
		Realiza el movimiento fácilmente con sus manos		
		Realiza sus movimientos de sus pies y manos controladamente		
	Memoria	Menciona los procesos seguidos en el juego		
		Recuerda los pasos en los juegos realizados en la vez anterior		
		Hace secuencias de sus movimientos realizados en el juego		
		Se integra la memoria con la melodía proporcionada		
		Recuerda la actividad, utilizando la repetición		
		Utiliza estrategias para realizar su actividad		
	Precisión	Identifica la ubicación de objetos, que fueron retirados		
		Se desplaza por líneas trazadas demostrando coordinación motriz fina		
		Hace un recorrido en laberintos contruidos de manera creativa		

		Muestra equilibrio en sus movimientos que realiza	
		Se desplaza con la punta de los pies, siguiendo líneas punteadas	
		Escribe palabras con una coordinación adecuada.	
		Demuestra placer para la realización de actividades corporales.	

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnicas

La observación. - Es una técnica muy antigua y ampliamente conocida, en este estudio se realizará una observación estructurada. Velásquez (2007) menciona que, “Se caracteriza porque en la guía se precisa cada uno de los detalles de las variables e indicadores a observar. (p.162). En este caso la observación será estructurada considerando los indicadores de la variable dependiente, las mismas que se aplicará al inicio y luego a la finalización para determinar el cambio efectuado en los estudiantes.

4.4.2. Instrumentos de recolección de datos

Instrumento: Hernández, Fernández y Baptista (2014) consideran que: “el instrumento es el recurso que utiliza el investigador para registrar información o datos sobre las variables que tiene en mente” (p. 199). Por lo mismo para el registro de la información como producto de la observación estructurada se utilizará la escala de estimación.

Escala de estimación. Carrasco (2013, p. 334) considera que, “son aquellos que hacen posible recopilar datos que posteriormente serán procesados para convertirse en conocimientos verdaderos con carácter riguroso y general”. En nuestro caso se aplicará el instrumento llamado escala de estimación, estuvo relacionado a los indicadores de la variable dependiente, las mismas que se aplicará al inicio y luego a la finalización para determinar el cambio efectuado en los niños y niñas.

De la validación: se realizó teniendo en cuenta el planteamiento de Valderrama (2006, p.193) considera que, “se refiere a que la prueba o resultado obtenido en la aplicación del instrumento, mida lo que realmente se desea medir”. Se utilizará la evidencia relacionada con la validez del contenido, mediante el procedimiento de juicio de expertos. Para tal propósito se elegirá 03 profesionales, de Educación Física, donde se evaluaron los siguientes criterios: Redacción, esencialidad y coherencia (Indicador-ítem e ítem- opción respuesta) en cada uno de los ítems.

Respecto a su confiabilidad: Velásquez (2016) considera que, “la confiabilidad es el grado en que el instrumento expresa el nivel real de la variable estudiada y que se manifiesta en el hecho de que la repetición de la medición al mismo sujeto produce el mismo resultado”. (p. 154). En este caso se aplicará a 5 estudiantes de la misma edad, pero de otra institución educativa.

4.5. Plan de análisis

El plan de análisis se realizó mediante las siguientes acciones:

- a. La información captada durante el trabajo de campo; fue organizada y sistematizada mediante procedimientos estadísticos.
- b. Para organizar y procesar toda la información recolectada, se utilizó las técnicas y procedimientos estadísticos; los mismos que inicialmente fueron organizados por indicadores, aprovechando el equipo computarizado con los paquetes que facilitó la labor.
- c. Para una mejor presentación objetiva, se elaboró los cuadros y gráficos estadísticos que permitió contrastar el logro de las hipótesis específicas, con un mejor entendimiento de la información presentada en la discusión de resultados.

- d. Cada uno de los gráficos y tablas serán debidamente analizados orientándose al objetivo de la investigación planteada.

4.6. Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipotesis	Variables e indicadores	Metodología
¿Cómo la aplicación de los juegos motores mejora el desarrollo de la psicomotricidad fina en estudiantes de educación primaria; institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018?.	<p>Objetivo General</p> <p>Evaluar el desarrollo de la psicomotricidad fina en estudiantes de educación primaria, a través de la aplicación de los juegos motores en la institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018.</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>Los juegos motores influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad fina en estudiantes de educación primaria, en la institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018.</p>	<p>Variable independiente</p> <p>Juegos motores</p> <p>Indicadores</p> <p>Intencionalidad</p> <p>Procesos</p> <p>Medios y materiales</p>	<p>Nivel:</p> <p>Pre experimental</p> <p>Tipo:</p> <p>Cuantitativa - Tecnológica - Aplicada</p> <p>Diseño:</p> <p>El diseño de la investigación es tecnológica pre experimental, con pre y pos prueba:</p> <p>O₁ X</p> <p>O₂</p> <p>Donde:</p> <p>O₁ es la prueba de entrada aplicada a los alumnos.</p> <p>X es la variable independiente a manipular.</p> <p>O₂ es la prueba de salida aplicada a los alumnos.</p> <p>Método:</p> <p>Pre experimental</p> <p>Población y muestra:</p> <p>La investigación se realizará con una sola sección, de alumnos del 1° grado de educación primaria, por lo tanto tenemos</p>
	<p>Objetivos específicos</p> <p>Determinar el nivel de logro de la motricidad fina en los estudiantes del 1° grado de educación primaria, mediante la prueba de entrada.</p> <p>Verificar la influencia de los juegos motrices en el desarrollo de la coordinación viso – manual de la motricidad fina en estudiantes del 1° grado de educación</p>	<p>Hipótesis específicas</p> <p>Los juegos motrices influyen significativamente en el desarrollo de la coordinación viso – manual de la motricidad fina en estudiantes del 1° grado de educación primaria en la institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018.</p> <p>Los juegos motrices influyen significativamente en el desarrollo de la dimensión memoria de la motricidad fina en estudiantes del 1°</p>	<p>Variable Dependiente</p> <p>Psicomotricidad fina</p> <p>Indicadores</p> <p>Coordinación viso manual</p> <p>Memoria</p> <p>Precisión</p>	

	<p>primaria en la institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018.</p> <p>Contrastar la influencia de los juegos motrices en el desarrollo de la la dimensión memoria de la motricidad fina en estudiantes del 1° grado de educación primaria en la institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018.</p> <p>Comprobar la influencia de los juegos motrices en el desarrollo de la dimensión precisión de la motricidad fina en estudiantes del 1° grado de educación primaria en la institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018.</p>	<p>grado de educación primaria en la institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018.</p> <p>Los juegos motrices influyen significativamente en el desarrollo de la dimensión precisión de la motricidad fina en estudiantes del 1° grado de educación primaria en la institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018.</p>		<p>una población muestral.</p> <p>Técnicas: Observación</p> <p>Instrumento Escala de estimación</p>
--	---	--	--	--

4.7. Principios éticos

Las consideraciones que se tendrá en cuenta en el presente proyecto de investigación se relacionan:

- a. Al principio de la integridad científica; por lo mismo se mantendrá con cierta rigurosidad la investigación, cuyos datos obtenidos se deben mantener tal cual de recolectaron. Del mismo modo indicar el conflicto de intereses que de alguna

manera pueden afectar el uso de la investigación o comunicación de los resultados de la investigación.

- b. El principio de la libre participación y derecho a estar informado. Por lo mismo que los participantes en la investigación fueron informados de la investigación realizada tanto al inicio y al finalizar; su uso de los resultados de la investigación. Del mismo modo, se respetó la libertad en la manifestación de su voluntad.
- c. Principio de protección a las personas. El derecho de confidencialidad, las informaciones que se obtienen deben ser estrictamente para el objetivo de la investigación y el investigador no debe propalar en otros que no guardan relación con el estudio. Del mismo modo, el derecho del anonimato, esto indica que no debe figurar los datos de los informantes o integrantes de la muestra de estudio.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

Los resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, se han organizado en relación a los objetivos de la investigación; las mismas que se organizan primero los concernientes a los objetivos específicos y finalmente el objetivo general.

5.1.1. De los objetivos específicos

- a) Verificar la influencia de los juegos motrices en el desarrollo de la coordinación viso – manual de la motricidad fina en estudiantes del 1° grado de educación primaria en la institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018.

Tabla N° 1.

Resultados alcanzados en el desarrollo de la dimensión coordinación viso-manual, en los estudiantes del 1° grado de educación primaria.

Intervalo	Niveles	Prueba de entrada		Prueba de salida	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
(17 – 21)	Logro muy satisfactorio	0	00	4	40
(11 - 16)	Logro satisfactorio	3	30	6	60
(0 - 10)	Logro inicial	7	70	0	00
TOTAL		10	100	10	100

Fuente: Resultados de la base de datos

Descripción de los resultados

En la tabla N° 1 y el gráfico 1, en lo que respecta a los resultados de la dimensión coordinación viso manual de los estudiantes del 1° grado de primaria en la prueba de entrada y prueba de salida se encontraron los siguientes;

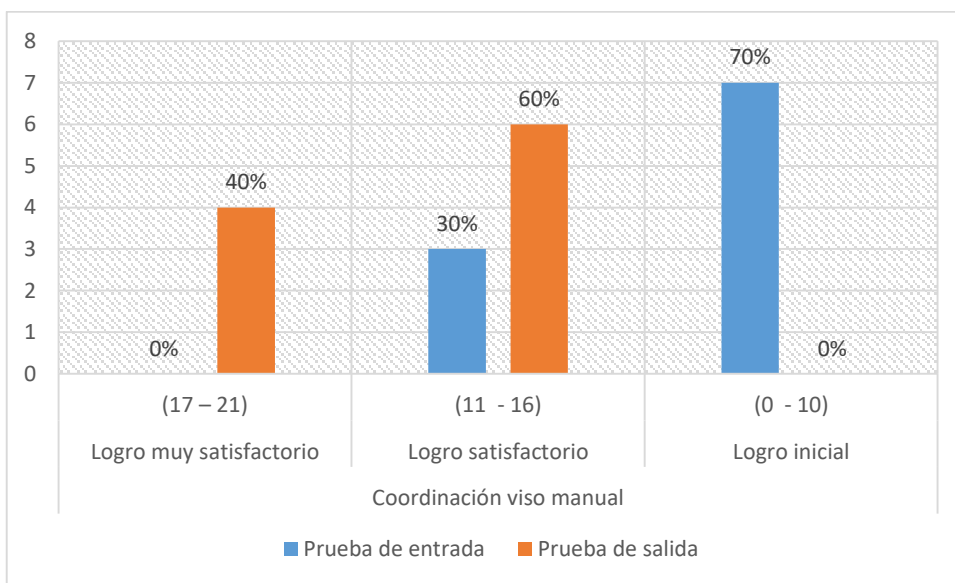
En la prueba de entrada, un 70% de estudiantes se encuentran en el nivel logro inicial, y un 30% en el nivel Logro satisfactorio. En la prueba de salida, un 60% de estudiantes

del 1° grado se encuentran en el nivel Logro satisfactorio y un 40% en el nivel Logro muy satisfactorio.

Lo que muestra que la aplicación de los juegos motrices, posibilitó el desarrollo de la coordinación viso. manual de los estudiantes.

Gráfico N° 1.

Resultados alcanzados en el desarrollo de la dimensión coordinación viso-manual, en los estudiantes del 1° grado de educación primaria.



Fuente: Tabla N° 1.

b) Contrastar la influencia de los juegos motrices en el desarrollo de la dimensión memoria de la motricidad fina en estudiantes del 1° grado de educación primaria en la institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018.

Tabla N° 2.

Resultados alcanzados en el desarrollo de la dimensión memoria, en los estudiantes del 1° grado de educación primaria.

Intervalo	Niveles	Prueba de entrada		Prueba de salida	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
(17 – 21)	Logro muy satisfactorio	0	00	6	60
(11 - 16)	Logro satisfactorio	3	30	4	40
(0 - 10)	Logro inicial	7	70	0	00
TOTAL		10	100	10	100

Fuente: Resultados de la base de datos

Descripción de los resultados

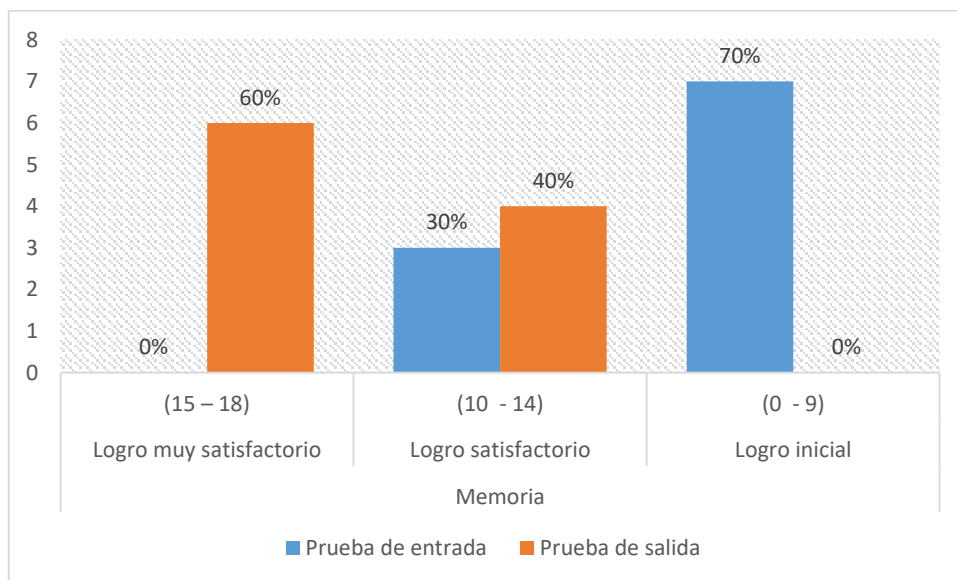
En la tabla N° 2 y el gráfico 2, en lo que respecta a los resultados de la dimensión memoria de los estudiantes del 1° grado de primaria en la prueba de entrada y prueba de salida se encontraron los siguientes;

En la prueba de entrada, un 70% de estudiantes se encuentran en el nivel logro inicial, y un 30% en el nivel Logro satisfactorio. En la prueba de salida, un 40% de estudiantes del 1° grado se encuentran en el nivel Logro satisfactorio y un 60% en el nivel Logro muy satisfactorio.

Lo que muestra que la aplicación de los juegos motrices, posibilitó el desarrollo de la memoria de los estudiantes.

Gráfico N° 2.

Resultados alcanzados en el desarrollo de la dimensión memoria, en los estudiantes del 1° grado de educación primaria.



Fuente: Tabla N° 2.

c) Comprobar la influencia de los juegos motrices en el desarrollo de la dimensión precisión de la motricidad fina en estudiantes del 1° grado de educación primaria en la institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018.

Tabla N° 3.

Resultados alcanzados en el desarrollo de la dimensión precisión, en los estudiantes del 1° grado de educación primaria.

Intervalo	Niveles	Prueba de entrada		Prueba de salida	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
(15 – 18)	Logro muy satisfactorio	0	00	6	60
(10 - 14)	Logro satisfactorio	4	40	4	40
(0 - 9)	Logro inicial	6	60	0	00
TOTAL		10	100	10	100

Fuente: Resultados de la base de datos

Descripción de los resultados

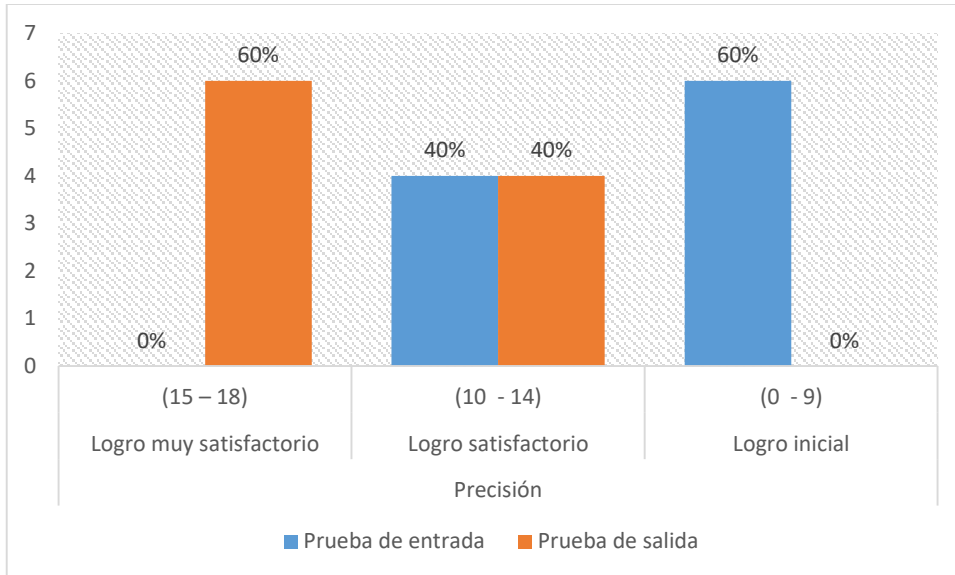
En la tabla N° 3 y el gráfico 3, en lo que respecta a los resultados de la dimensión precisión de los estudiantes del 1° grado de primaria en la prueba de entrada y prueba de salida se encontraron los siguientes;

En la prueba de entrada, un 60% de estudiantes se encuentran en el nivel logro inicial, y un 40% en el nivel Logro satisfactorio. En la prueba de salida, un 40% de estudiantes del 1° grado se encuentran en el nivel Logro satisfactorio y un 60% en el nivel Logro muy satisfactorio.

Lo que muestra que la aplicación de los juegos motrices, posibilitó el desarrollo de la precisión manual de los estudiantes.

Gráfico N° 3.

Resultados alcanzados en el desarrollo de la dimensión precisión, en los estudiantes del 1° grado de educación primaria.



Fuente: Tabla N° 3.

5.1.2. Del objetivo general

Evaluar el desarrollo de la psicomotricidad fina en estudiantes de educación primaria, a través de la aplicación de los juegos motores en la institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018.

Tabla N° 4.

Resultados alcanzados en el desarrollo de la psicomotricidad fina, en los estudiantes del 1° grado de educación primaria.

Intervalo	Niveles	Prueba de entrada		Prueba de salida	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
(46 – 60)	Logro muy satisfactorio	0	00	6	60
(31 - 45)	Logro satisfactorio	3	30	4	40
(0 - 30)	Logro inicial	7	70	0	00
TOTAL		10	100	10	100

Fuente: Resultados de la base de datos

Descripción de los resultados

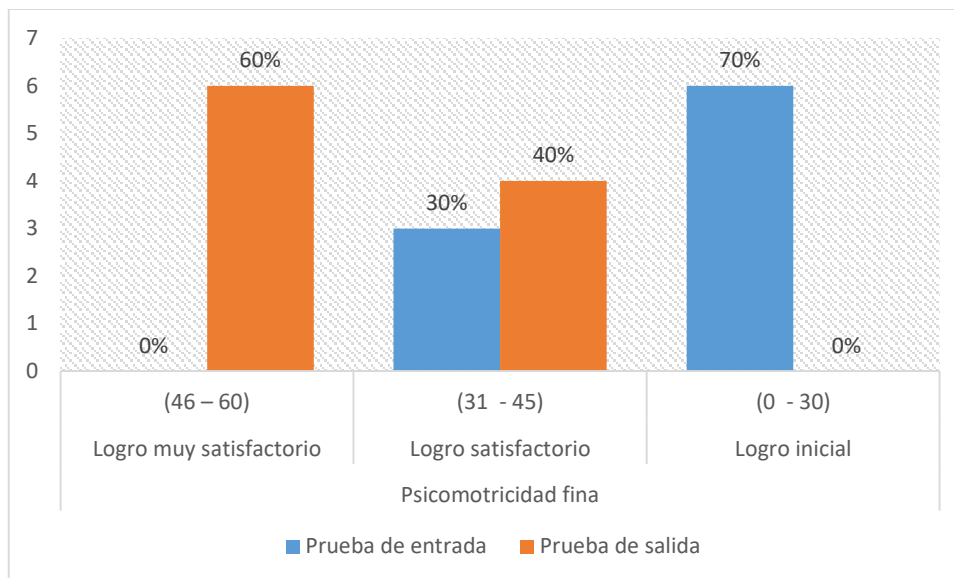
En la tabla N° 4 y el gráfico 4, en lo que respecta a los resultados en el desarrollo de la psicomotricidad fina de los estudiantes del 1° grado de primaria en la prueba de entrada y prueba de salida se encontraron los siguientes;

En la prueba de entrada, un 70% de estudiantes se encuentran en el nivel logro inicial, y un 30% en el nivel Logro satisfactorio. En la prueba de salida, un 40% de estudiantes del 1° grado se encuentran en el nivel Logro satisfactorio y un 60% en el nivel Logro muy satisfactorio.

Lo que muestra que la aplicación de los juegos motrices, posibilitó el desarrollo de la psicomotricidad fina de los estudiantes.

Gráfico N° 4.

Resultados alcanzados en el desarrollo de la psicomotricidad fina, en los estudiantes del 1° grado de educación primaria.



Fuente: Tabla N° 4.

5.1.3. La prueba de la hipótesis

Habiéndose formulado la hipótesis general: Los juegos motores influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad fina en estudiantes de educación primaria, en la institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018.

Criterio para la prueba de hipótesis.

Se estableció como criterio, si el nivel de significancia $p > 0,05$ entonces se rechaza la hipótesis de trabajo, en caso contrario si $p \leq 0,05$ entonces se da por aceptado la hipótesis de trabajo en todos sus extremos.

Estadística aplicada en la prueba.

Se realizó con el apoyo del programa del SPSS V.21, determinándose mediante la prueba t, en un 95% de intervalo de confianza, se obtuvo el siguiente resultado;

Tabla N° 5

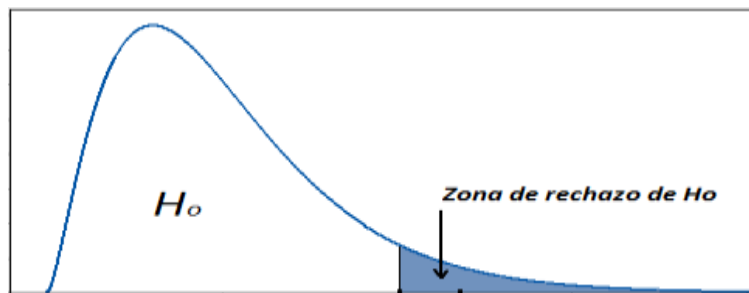
Prueba de la hipótesis general

Prueba de muestra única						
	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
postprueba preprueba	11,631	9	,000	22,90000	18,4460	27,3540

Fuente: Base de datos

Gráfico N° 5

La prueba T de Student



$$t_0 = 11,631$$

Como se puede ver en la tabla y gráfico 5, podemos visualizar el nivel de significancia de $p = 0,000$ y por lo mismo es \leq a $0,05$, por lo tanto, se acepta la hipótesis de trabajo en todos sus extremos.

5.2. Análisis de resultados

Luego de obtener los resultados se realiza el análisis de los resultados para ello se han organizado en función a los objetivos específicos y objetivo general y es;

Respecto al objetivo específico 1. Verificar la influencia de los juegos motrices en el desarrollo de la coordinación viso – manual de la motricidad fina en estudiantes del 1° grado de educación primaria en la institución educativa N° 84117, Mariscal Luzuriaga, 2018. Cuyos resultados muestran en la tabla N° 1 y el gráfico 1, en lo que respecta a los resultados de la dimensión coordinación viso manual de los estudiantes del 1° grado de primaria en la prueba de entrada y prueba de salida se encontraron los siguientes; en la prueba de entrada, un 70% de estudiantes se encuentran en el nivel logro inicial, y un 30% en el nivel Logro satisfactorio. En la prueba de salida, un 60% de estudiantes del 1° grado se encuentran en el nivel Logro satisfactorio y un 40% en el nivel Logro muy satisfactorio.

Cuyos resultados se fundamentan con los aportes de Martínez (2012) propone como; “una manera como se aplican las cualidades innatas, potenciando y educando estas aptitudes con que nace el ser humano” (p. 45). Asimismo; Haeussler y Marchant (2009) consideran que; “viene a ser la maduración psíquica y motriz que posee un infante en los que se refiere a tres ámbitos primordiales, como la coordinación visomotora, lenguaje y motricidad; las que se conectan entre sí con mayor complejidad” (p.19).

Las mismas que son corroborados con los estudios de Marquina; Mejía y Pérez (2014) en su investigación, “La coordinación psicomotriz fina y su relación con la escritura inicial de los estudiantes del 2° grado de educación primaria de la institución educativa de la Policia Nacional del Perú, Santa Rosa de Lima- San Martin de Porres”, en la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Cuyo objetivo fue determinar la relación que existe entre la coordinación psicomotriz fina y la escritura en los estudiantes del 2° grado. El estudio fue de tipo descriptivo, nivel correlacional; en una muestra de 60 niños y

niñas; cuyo instrumento fue la prueba de desarrollo de la coordinación psicomotriz fina. Concluye que, la coordinación psicomotriz fina se relaciona significativamente con el aprendizaje de las letras en los estudiantes del 2° grado de educación primaria en la IE. de la PNP, Santa Rosa de Lima- San Martín de Porres. Asimismo, que la coordinación psicomotriz fina se relaciona significativamente con el copiado de la escritura, inclinación de la escritura, proporción y tamaño de las letras, la alineación de la escritura; con la escritura ligada de los estudiantes

Respecto al objetivo específico 2. Contrastar la influencia de los juegos motrices en el desarrollo de la dimensión memoria de la motricidad fina en estudiantes del 1° grado de educación primaria en la institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018. Cuyos resultados se muestra, en la tabla N° 2 y el gráfico 2, en lo que respecta a los resultados de la dimensión memoria de los estudiantes del 1° grado de primaria en la prueba de entrada y prueba de salida se encontraron los siguientes; en la prueba de entrada, un 70% de estudiantes se encuentran en el nivel logro inicial, y un 30% en el nivel Logro satisfactorio. En la prueba de salida, un 40% de estudiantes del 1° grado se encuentran en el nivel Logro satisfactorio y un 60% en el nivel Logro muy satisfactorio.

Las mismas que se fundamentan en los aportes de Calero (2005) menciona que, “Es una acción realizada por el niño, que está inmerso en un ámbito educativo, por lo que el comportamiento lúdico no solo es algo cotidiano, sino que una pieza fundamental, que ayuda a solucionar inconvenientes y la inventiva del niño” (p.56). También, Pacheco (2015) afirma que; “es cuando los niños mueven las partes finas del cuerpo de manera controlada y deliberada, todo ello requiere de un incremento de musculatura y una madurez del sistema nervioso” (p.43)

Asimismo son corroborados con los estudios realizados por, Castillo (2014), en su tesis titulada, “La danza como estrategia para mejorar la psicomotricidad fina y gruesa en los estudiantes del 2º grado de educación primaria de la I.E. “Sabio Antonio Raimondi”-Huaraz – 2010.en el Instituto Superior de Educación Público “Huaraz”. Cuyo objetivo fue, Comprobar la influencia de la danza como estrategia que contribuye en el desarrollo de la psicomotricidad de los alumnos del 2º grado de educación primaria de la Institución Educativa “Sabio Antonio Raimondi.”-Huaraz. En una muestra conformada por la sección “A” con 09 mujeres y 06 varones, Arriba a las siguientes conclusiones: Queda verificada, que la coordinación audiovisual utilizada adecuadamente posibilita la adquisición y desarrollo de las habilidades y destrezas básicas y desarrollo de tareas motrices específicas en los alumnos del 2º grado. La danza es una actividad motora, utiliza al cuerpo como instrumento a través de técnicas corporales específicas, expresa ideas, emociones y sentimientos y está condicionada por una estructura rítmica, vinculada a la educación y a la educación física y artística en particular, ha quedado su presencia dentro del pensamiento pedagógico a través de la historia.

Respecto al objetivo específico 3. Comprobar la influencia de los juegos motrices en el desarrollo de la dimensión precisión de la motricidad fina en estudiantes del 1º grado de educación primaria en la institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018. Cuyos resultados se muestra, en la tabla N° 3 y el gráfico 3, en lo que respecta a los resultados de la dimensión precisión de los estudiantes del 1º grado de primaria en la prueba de entrada y prueba de salida se encontraron los siguientes; en la prueba de entrada, un 60% de estudiantes se encuentran en el nivel logro inicial, y un 40% en el nivel Logro satisfactorio. En la prueba de salida, un 40% de estudiantes del 1º grado se encuentran en el nivel Logro satisfactorio y un 60% en el nivel Logro muy satisfactorio.

Los mismos que son fundamentados con los aportes de Piaget (1985, citado por Arzola, 2018), considera que; “juegos motores consiste en movimientos musculares muy simples y repetitivos con objetos o sin ellos; a través de los sentidos el niño será capaz de descubrir capacidades motoras y lograr la construcción de sus esquemas” (p.22). También, Jiménez (1982, citado por Castillo 2013) considera como; “conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, se efectúan gracias a la concentración y relajación de diversos grupos musculares” (p. 19)

Estos mismos son corroborados con los estudios realizados, Cagñahuaray y Mancco (2014) en su estudio, “Los aprendizajes motores y su relación con el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 3° grado de educación primaria de la institución educativa experimental N° 1278 UGEL 06, La Molina”, en la Universidad Nacional de Educación, Enrique Guzmán y Valle. Cuyo objetivo fue establecer la relación existente entre el juego motor y el aprendizaje del área de educación física. La muestra estuvo constituida por 75 estudiantes del 3° grado de educación primaria; se utilizó la técnica de la encuesta, cuyo instrumento fue el cuestionario. Concluye que; existe una relación significativa entre los juegos motores con el aprendizaje en el área de educación física en estudiantes del 3° grado de educación primaria. Según la aplicación de correlación de Parson con una significancia de 95% el valor es de 0,469 y con el 95% de validez el resultado obtenido se encuentra dentro de los límites de la campana del gráfico por lo que se anula la hipótesis nula.

En lo que respecta al objetivo genera. Evaluar el desarrollo de la psicomotricidad fina en estudiantes de educación primaria, a través de la aplicación de los juegos motores en la institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018. Cuyos resultados se evidencia en la tabla N° 4 y el gráfico 4, en lo que respecta a los resultados en el desarrollo de la

psicomotricidad fina de los estudiantes del 1° grado de primaria en la prueba de entrada y prueba de salida se encontraron los siguientes; en la prueba de entrada, un 70% de estudiantes se encuentran en el nivel logro inicial, y un 30% en el nivel Logro satisfactorio. En la prueba de salida, un 40% de estudiantes del 1° grado se encuentran en el nivel Logro satisfactorio y un 60% en el nivel Logro muy satisfactorio.

Los mismos que son fundamentados con los aportes de Vicente y Juan (2005) considera que; “es significación motriz, el movimiento tiene una intención, decisión y ajuste de la motricidad. De esta manera el termino juego por sí solo no alcanza los niveles de significación motriz y es necesario incluir el juego con una finalidad motriz” (p.45). Asimismo, Castillo (2013) indica que; “la psicomotricidad fina implica mover y utilizar objetos en lugar de sostenerlos; está relacionado con la coordinación de movimientos al realizar una tarea o trabajo específico” (p. 21).

Fundamentados con los aportes Cabello (2018) en su investigación, “La danza infantil como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 416 de Huaripampa Bajo, San Marcos, Huari”, en la Universidad Los Ángeles de Chimbote. Cuyo objetivo fue determinar la influencia de la danza infantil como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad fina en niños del distrito de San Marcos, Huari. El tipo de estudio corresponde a la investigación cuantitativa, nivel experimental, en una muestra de 12 niños, cuya técnica fue la observación y el instrumento de recolección de datos fue la escala de estimación. Concluye que; La danza infantil como estrategia didáctica posibilitó la mejora en el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 416 de Huaripampa Bajo, San Marcos, Huari; los resultados muestran en la prueba de ingreso el 75% niños muestra dificultades y en la prueba de salida el 25% se ubican en el nivel muy bueno.

VI. CONCLUSIONES

El desarrollo de la psicomotricidad fina en estudiantes de educación primaria, se pudo lograr mediante la aplicación de los juegos motores en la institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018; Cuyos resultados indican, que en la prueba de entrada, un 70% de estudiantes se encuentran el en nivel logro inicial, y en la prueba de salida, un 60% en el nivel Logro muy satisfactorio.

Los juegos motrices posibilitaron el desarrollo de la coordinación viso – manual de la motricidad fina en estudiantes del 1° grado de educación primaria en la institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018; cuyos resultados muestran, en la prueba de entrada, un 70% de estudiantes se encuentran el en nivel logro inicial, y en la prueba de salida, un 60% se encuentran en el nivel Logro satisfactorio.

Los juegos motrices aplicados como estrategia posibilitaron el desarrollo de la dimensión memoria de la motricidad fina en estudiantes del 1° grado de educación primaria en la institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018; cuyos resultados muestran, en la prueba de entrada, un 70% de estudiantes se encuentran el en nivel logro inicial, y en la prueba de salida, un 60% en el nivel Logro muy satisfactorio.

Los juegos motrices aplicados adecuadamente posibilito el desarrollo de la dimensión precisión de la motricidad fina en estudiantes del 1° grado de educación primaria en la institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018; cuyos resultados muestran que, en la prueba de entrada, un 60% de estudiantes se encuentran el en nivel logro inicial, y en la prueba de salida, un 60% en el nivel Logro muy satisfactorio.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

Al docente de aula del 1° grado de educación primaria de la institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, para que puedan continuar con el desarrollo de los juegos motores como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad fina de los estudiantes.

Asimismo, al director de la institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, para que pueda considerar los juegos motores como una innovación pedagógica para que puedan aplicarse en los diferentes grados de educación primaria para mejorar la psicomotricidad fina de sus estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aucouturier, B. (2007). *Los fantasmas de acción y práctica psicomotriz*. Barcelona: Graó.
- Arnaiz, P. et al (2008). *La psicomotricidad en la escuela. una práctica preventiva y educativa*. Málaga: Aljibe.
- Arzola, U. S. (2018). *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad en estudiantes de primaria*. Lima: Universidad Cesar Vallejo.
- Cabello, R. B. (2018). *La danza como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños de la institución educativa N° 416 de Huaripampa Bajo, San Marcos*. Huaraz: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Cagñahuaray, Ch. R. y Mancco, R. H. (2014). *Los aprendizajes motores y su relación con el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 3° grado de educación primaria de la institución educativa experimental N° 1278 UGEL 06, La Molina*. Lima: Universidad Nacional de Educación, Enrique Guzmán y Valle.
- Calero, P. M. (2005). *Educar jugando*. Lima: San Marcos
- Castillo, M. (2014). *La danza como estrategia para mejorar la psicomotricidad fina y gruesa en los estudiantes del 2° grado de educación primaria de la I.E. "Sabio Antonio Raimondi"- Huaraz*. Huaraz: Instituto Superior de Educación Público "Huaraz
- Chiroque, Ch. S. (2004). *Metodología*. Lima: Ediciones Quipu
- Defontaine, J. (1981). *Manual de reeducación psicomotriz*. Barcelona: Editorial Médica y Técnica.

- Del Arco, Q, G. (2017). *Practica psicomotriz Aucouture en educación infantil- desarrollo y aprendizaje a través del cuerpo en movimiento*. Ecuador: Universidad Internacional de La Rioja.
- Fernández, (2002). *Didáctica de la educación física en la educación primaria*. Madrid: Editorial Síntesis.
- Franco, L. J y Gonzáles, C. M. (2011). *La práctica psicomotriz a nivel educativo, preventivo y terapéutico*. España: Reladei.
- García, N. J. y Fernández, V. F. (1994). *Juego y psicomotricidad*. Madrid: CEPE
- Haeussler, M. y Marchant, T. (2009). *Test de desarrollo psicomotor*. Santiago de Chile: Universidad católica de Chile.
- Jiménez, Y. C. (2019). *Programa juegos motrices para mejorar la psicomotricidad en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johanes Gutenberg en Comas*. Lima: Universidad Cesar Vallejo.
- López, U. E y Estrada, C. E. (2013). *Programa se psicomotricidad en la escritura en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E. Andrés Avelino Cáceres, San Agustín de Cajas*. Huancayo: Universidad Nacional del Centro del Perú.
- Marquina, L. S; Mejía, R. F y Pérez, R. J. (2014). *La coordinación psicomotriz fina y su relación con la escritura inicial de los estudiantes del 2º grado de educación primaria de la institución educativa de la Policia Nacional del Perú, Santa Rosa de Lima- San Martin de Porres*. Lima: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Martínez, M. (2012). *Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en educación*. Colombia: Universidad Abierta Interamericana.
- Navarro, A. (2005). *El juego simbólico desde la perspectiva de la praxiología*. Argentina: Revista Iberoamericana.

- Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en la educación inicial*. Quito: Formación Académica.
- Papalia, E. D. (1990). *Desarrollo humano*. México: Editorial Mc Graw Hill.
- Piaget, J. (1985). *Teoría y practica de los juegos motores*. España: IMPE. S. A.
- Portero, N. (2015). *Psicomotricidad y su incidencia en el desarrollo integral de los niños de primaria de la escuela particular Eugenio Espejo de la ciudad de Ambato Provincia de Tungurahua*. (Tesis de grado) Ecuador: Universidad Técnica de Ambato
- Rota, J. (2015). *La intervención psicomotriz: de la práctica al concepto*. Barcelona: Octaedro.
- Sandoval, M. (2006). *La educación física y el deporte*. Barcelona: Ediciones Pedagógicas
- Sánchez, S. I. (2005). *Problemas de psicomotricidad en niños de pre escolar*. México: Universidad Pedagógica Nacional.
- Silva, M; Neves, G y Moreira, S(2016), *Efectos de un programa de Psicomotricidad Educativa en niños en edad preescolar*. Madrid: Revista técnico científica del deporte escolar, educación física y psicomotricidad.
- Valenzuela, A. B. P. (2011). *El juego en el niño*. Madrid: Revista Innovación.
- Vicente, Q. P. y Juan, A. M. (2005). *Retos de la nueva tendencia en educación física*. Barcelona: Deporte y Recreación.

Instrumento de recolección de dato.

PRUEBA DE ENTRADA

ESCALA DE ESTIMACIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD FINA



I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 I. E: N° 84117

LUGAR:

1.2 APELLIDOS Y NOMBRES:.....

1.3. GRADO: 1° Grado SECCIÓN:..... FECHA:.....

II. OBJETIVOS: Conocer el nivel de desarrollo de la psicomotricidad fina de los estudiantes 1° grado de educación primaria de la institución educativa N° 84124 de Mariscal Luzuriaga, 2018.

III. CONTENIDO:

S: Siempre **CS:** Casi siempre **AV:** A veces **N:** Nunca

N° Ord	Ítems	Valoración			
		S	CS	AV	N
	COORDINACIÓN VISO MANUAL				
01	Controla sus movimientos finos				
02	Coordinan sus movimientos de los pies al desplazarse				
03	Realiza acciones y movimientos teniendo en cuenta sus equilibrios				
04	Muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo				
05	Controla con facilidad el movimiento de su muñeca				
06	Realiza el movimiento fácilmente con sus manos				
07	Realiza sus movimientos de sus pies y manos controladamente				
	MEMORIA				
08	Menciona los procesos seguidos en el juego				
09	Recuerda los pasos en los juegos realizados en la vez anterior				
10	Hace secuencias de sus movimientos realizados en el juego				
11	Se integra la memoria con la melodía proporcionada				
12	Recuerda la actividad, utilizando la repetición				
13	Utiliza estrategias para realizar su actividad				
14	Identifica la ubicación de objetos, que fueron retirados				
	PRECISIÓN				
15	Se desplaza por líneas trazadas demostrando coordinación motriz fina				
16	Hace un recorrido en laberintos contruidos de manera creativa				
17	Muestra equilibrio en sus movimientos que realiza				
18	Se desplaza con la punta de los pies, siguiendo líneas punteadas				
19	Escribe palabras con una coordinación adecuada.				
20	Demuestra placer para la realización de actividades corporales.				

IV. OBSERVACIONES:

.....
.....

PRUEBA DE SALIDA

ESCALA DE ESTIMACIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD FINA



I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 I. E: N° 84117

LUGAR:

1.2 APELLIDOS Y NOMBRES:.....

1.3. GRADO: 1° Grado SECCIÓN:..... FECHA:.....

III. OBJETIVOS: Conocer el nivel de desarrollo de la psicomotricidad fina de los estudiantes 1° grado de educación primaria de la institución educativa N° 84124 de Mariscal Luzuriaga, 2018.

III. CONTENIDO:

S: Siempre , **CS:** Casi siempre **AV:** A veces **N:** Nunca

N° Ord	Ítems	Valoración			
		S	CS	AV	N
	COORDINACIÓN VISO MANUAL				
01	Controla sus movimientos finos				
02	Coordinan sus movimientos de los pies al desplazarse				
03	Realiza acciones y movimientos teniendo en cuenta sus equilibrios				
04	Muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo				
05	Controla con facilidad el movimiento de su muñeca				
06	Realiza el movimiento fácilmente con sus manos				
07	Realiza sus movimientos de sus pies y manos controladamente				
	MEMORIA				
08	Menciona los procesos seguidos en el juego				
09	Recuerda los pasos en los juegos realizados en la vez anterior				
10	Hace secuencias de sus movimientos realizados en el juego				
11	Se integra la memoria con la melodía proporcionada				
12	Recuerda la actividad, utilizando la repetición				
13	Utiliza estrategias para realizar su actividad				
14	Identifica la ubicación de objetos, que fueron retirados				
	PRECISIÓN				
15	Se desplaza por líneas trazadas demostrando coordinación motriz fina				
16	Hace un recorrido en laberintos construidos de manera creativa				
17	Muestra equilibrio en sus movimientos que realiza				
18	Se desplaza con la punta de los pies, siguiendo líneas punteadas				
19	Escribe palabras con una coordinación adecuada.				
20	Demuestra placer para la realización de actividades corporales.				

V. OBSERVACIONES:

.....



**FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO
SOBRE PSICOMOTRICIDAD FINA**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TÍTULO: Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad fina en estudiantes de educación primaria, institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018

AUTOR: MATA VALVERDE, JULISA

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS

Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
COORDINACIÓN VISO MANUAL									
1	Controla sus movimientos finos	X			X		X		X
2	Coordinan sus movimientos de los pies al desplazarse	X			X		X		X
3	Realiza acciones y movimientos teniendo en cuenta sus equilibrios	X			X		X		X
4	Muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo	X			X		X		X
5	Controla con facilidad el movimiento de su muñeca	X			X		X		X
6	Realiza el movimiento fácilmente con sus manos	X			X		X		X
7	Realiza sus movimientos de sus pies y manos controladamente	X			X		X		X
MEMORIA									
8	Menciona los procesos seguidos en el juego	X			X		X		X
9	Recuerda los pasos en los juegos realizados en la vez anterior	X			X		X		X
10	Hace secuencias de sus movimientos realizados en el juego	X			X		X		X
11	Se integra la memoria con la melodía proporcionada	X			X		X		X
11	Recuerda la actividad, utilizando la repetición	X			X		X		X
13	Utiliza estrategias para realizar su actividad	X			X		X		X
14	Identifica la ubicación de objetos, que fueron retirados	X			X		X		X
PRECISIÓN									
15	Se desplaza por líneas trazadas demostrando coordinación motriz fina	X			X		X		X
16	Hace un recorrido en laberintos construidos de manera creativa	X			X		X		X

17	Muestra equilibrio en sus movimientos que realiza	X		X	X		X
18	Se desplaza con la punta de los pies, siguiendo líneas punteadas	X		X	X		X
19	Escribe palabras con una coordinación adecuada.	X		X	X		X
20	Demuestra placer para la realización de actividades corporales.	X		X	X		X

VALORIZACIÓN GLOBAL		1	2	3	4	5
Si el instrumento es adecuadamente elaborado para aplicas a los estudiantes.						
COMENTARIO						


 Firma y post firma
 Rocio Dominguez Evelin
 Dni = 92359168



**FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO
SOBRE PSICOMOTRICIDAD FINA**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TÍTULO: Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad fina en estudiantes de educación primaria, institución educativa N° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018

AUTOR: MATTA VALVERDE, JULISA

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS

Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
COORDINACIÓN VISO MANUAL									
1	Controla sus movimientos finos	X			X		X		X
2	Coordinan sus movimientos de los pies al desplazarse	X			X		X		X
3	Realiza acciones y movimientos teniendo en cuenta sus equilibrios	X			X		X		X
4	Muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo	X			X		X		X
5	Controla con facilidad el movimiento de su muñeca	X			X		X		X
6	Realiza el movimiento fácilmente con sus manos	X			X		X		X
7	Realiza sus movimientos de sus pies y manos controladamente	X			X		X		X
MEMORIA									
8	Menciona los procesos seguidos en el juego	X			X		X		X
9	Recuerda los pasos en los juegos realizados en la vez anterior	X			X		X		X
10	Hace secuencias de sus movimientos realizados en el juego	X			X		X		X
11	Se integra la memoria con la melodía proporcionada	X			X		X		X
11	Recuerda la actividad, utilizando la repetición	X			X		X		X
13	Utiliza estrategias para realizar su actividad	X			X		X		X
14	Identifica la ubicación de objetos, que fueron retirados	X			X		X		X
PRECISIÓN									
15	Se desplaza por líneas trazadas demostrando coordinación motriz fina	X			X		X		X
16	Hace un recorrido en laberintos construidos de manera creativa	X			X		X		X

17	Muestra equilibrio en sus movimientos que realiza	X		X		X		X
18	Se desplaza con la punta de los pies, siguiendo líneas punteadas	X		X		X		X
19	Escribe palabras con una coordinación adecuada	X		X		X		X
20	Demuestra placer para la realización de actividades corporales.	X		X		X		X

VALORIZACIÓN GLOBAL					
Si el instrumento es adecuadamente elaborado para aplicas a los estudiantes.					
	1	2	3	4	5
COMENTARIO					



Firma y post firma
 Rocio Elizabeth
 Yupanqui Alvarez
 NDI: 45760060

BASE DE DATOS

PRUEBA DE ENTRADA APLICADO A LOS ESTUDIANTES DEL 1° GRADO DE PRIMARIA, 2018.																												
	D1: Coordinación viso manual							Punt	Niv	D2: Memoria							Punt	Niv	D3: Precisión						Punt	Niv	Variable	
	1	2	3	4	5	6	7			8	9	10	11	12	13	14			15	16	17	18	19	20			Punt	Niv
1	0	2	2	2	1	1	0	8	LI	1	1	0	1	2	1	0	6	LI	1	0	0	1	2	0	4	LI	18	LI
2	2	1	2	2	1	2	1	11	LS	2	1	1	2	2	1	1	10	LS	1	2	1	2	2	2	10	LS	31	LS
3	1	0	2	1	0	0	0	4	LI	1	2	0	0	2	1	0	6	LI	2	0	0	1	1	0	4	LI	14	LI
4	0	1	1	0	1	1	1	5	LI	2	2	1	1	0	1	1	8	LI	1	1	1	2	2	1	8	LI	21	LI
5	0	0	2	1	0	0	1	4	LI	1	2	1	2	2	0	0	8	LI	2	2	1	1	1	0	7	LI	19	LI
6	1	1	1	0	1	1	0	5	LI	1	1	1	1	0	1	0	5	LI	1	2	2	2	2	1	10	LS	20	LI
7	1	2	1	2	2	2	1	11	LS	2	2	1	2	2	1	0	10	LS	2	1	2	1	2	2	10	LS	31	LS
8	1	2	2	2	2	1	2	12	LS	2	1	1	1	2	2	1	10	LS	1	2	2	2	2	1	10	LS	32	LS
9	1	2	1	2	0	0	1	7	LI	1	2	0	2	2	1	1	9	LI	2	1	0	1	1	0	5	LI	21	LI
10	2	1	1	1	0	1	2	8	LI	1	1	0	1	0	1	1	5	LI	1	1	2	2	2	1	9	LI	22	LI

PRUEBA DE SALIDA APLICADO A LOS ESTUDIANTES DEL 1° GRADO DE PRIMARIA, 2018.																												
	D1: Coordinación viso manual							Punt	Niv	D2: Memoria							Punt	Niv	D3: Precisión						Punt	Niv	Variable	
	1	3	3	4	5	6	7			8	9	10	11	12	13	14			15	16	17	18	19	20			Punt	Niv
1	1	3	3	3	2	2	2	16	LMS	2	2	1	2	3	2	1	13	LS	2	1	1	2	3	1	10	LS	39	LS
2	3	2	3	3	2	3	2	18	LMS	3	2	2	3	3	2	2	17	LMS	2	3	2	3	3	3	16	LMS	51	LMS
3	2	1	3	2	1	1	2	12	LS	2	3	1	1	3	2	1	13	LS	3	1	1	2	2	2	11	LS	36	LS
4	1	2	3	1	2	2	2	13	LS	3	3	2	2	1	2	2	15	LMS	2	2	2	3	3	2	14	LS	42	LS
5	1	1	3	2	1	1	3	12	LS	2	3	2	3	3	1	1	15	LMS	3	3	2	2	2	3	15	LMS	42	LS
6	2	2	2	1	2	2	1	12	LS	2	2	2	2	1	2	1	12	LS	2	3	3	3	3	3	17	LMS	41	LS
7	2	3	2	3	3	3	2	18	LMS	3	3	2	3	3	2	1	17	LMS	3	2	3	2	3	3	16	LMS	51	LMS
8	2	3	3	3	3	2	3	19	LMS	3	2	2	2	3	3	2	17	LMS	2	3	3	3	3	3	17	LMS	53	LMS
9	2	3	2	3	1	1	2	14	LS	2	3	1	3	3	2	2	16	LMS	3	2	1	2	3	2	13	LS	43	LS
10	3	2	2	2	1	2	3	15	LS	2	2	1	2	1	2	2	12	LS	2	2	3	3	3	2	15	LMS	42	LS

CONSTANCIA O CERTIFICADO DE APLICACIÓN DE PROGRAMA EXPERIMENTAL.

CONSTANCIA

EL QUE SUSCRIBE, EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 84124 "ELEODORO VEGA OCAÑA" – PAMPACHACRA, OTORGA LA PRESENTE CONSTANCIA A:

JULISA MATTA VALVERDE

Estudiante de la FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES DE LA ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN FÍSICA de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, con código de estudiante N° 1394071044, quien ha realizado la aplicación de la parte experimental de su trabajo de investigación titulado, "Juegos Motores para Fortalecer la Psicomotricidad Fina" en estudiantes de Educación Primaria Primer Grado de la Institución Educativa N° 84124 "Eleodoro Vega Ocaña" – Pampachacra. Durante los meses de mayo y junio del año 2018; demostrando eficiencia, responsabilidad, puntualidad y buena formación académica en dicha acción y sobre todo respetando y valorando la realidad de cada estudiante.

Se expide el presente documento, de acuerdo a ley, para los fines que la institución considere conveniente.


DIDI TARAZONA MORENO
DIRECTOR

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE PRÁCTICA N° 01

DATOS INFORMATIVOS			
UGEL:	Mariscal Luzuriaga		
INSTITUCION EDUCATIVA:	N° 84124	DURACIÓN:	45 minutos
ÁREA:	Educación física	GRADO/SECCIÓN:	1° GRADO
DOCENTE DE ÁREA:	Alex	FECHA:	
INVESTIGADORA:	Julisa Matta Valverde		

PLANIFICACIÓN CURRICULAR			
TÍTULO DE LA SESIÓN:		Controla sus movimientos finos	
COMPETENCIA:	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> • Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio. • Se expresa motrizmente para comunicar sus emociones (miedo, angustia, alegría, placer, rabia, entre otras) 	Lista de cotejo
Enfoque transversal:	Orientación al bien común	Actitud (Indicador):	Disposición a actuar de manera justa respetando el derecho de todos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Fases	Secuencia pedagógica de la sesión y tareas motrices	Tiempo	Estrategia Metodológica/ Org.	Medios y recursos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les da la bienvenida a los estudiantes con la dinámica ritmo agogo • Desarrollar saberes previos de los estudiantes ¿alguna vez caminaron con los ojos tapados? ¿Cómo les fue? • Recomendaciones sobre las actividades y acuerdos en la clase a desarrollar • Propósito de la sesión: Al término de la sesión el estudiante logre demostrar un ejercicio desarrollado en clase • Activación corporal con música 	(10)	Resolución de problemas Demostrativo Círculo Columnas	Parlante
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de traslado un objeto con dos palitos hacia un vaso: donde se puede usar variantes en pareja y/o individual • Me divierto saltando por los aros y en cada aro menciono un color: al volver traslado un cono pero en la cabeza • Trabajo con los aros al ritmo de la música todos dispersos por el campo al parar la música uno tiene que entrar en el aro y el que sobra pierde • Me divierto con el juego paso mi aro a mi compañero: formamos un círculo en dos grupos agarrados de la mano y pasamos el aro el primero que termina en pasar por todos gana • Hidratación 	(25)	Mando directo Demostrativo Explicativo Columnas grupos	objetos vaso Aros Conos
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de relajación: ¿Cómo duermen los animales? Donde puedes usar variantes • Interrogantes sobre la clase: ¿Qué tema hicimos hoy? ¿Qué les pareció la clase? • Higiene personal 	(10)		Toalla jabón

- Bibliografía: LIBROS, PAGINAS. Actividades recreativas sobre la psicomotricidad fina

LISTA DE COTEJO

GRADO 1° primera sesión

Competencia: *Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad*

Capacidad: *Comprende su cuerpo*

Se expresa corporalmente

Desempeño: *Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio.*

Se expresa motrizmente para comunicar sus emociones (miedo, angustia, alegría, placer, rabia, entre otras)

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Realiza actividad física con el empleo de ejercicios coordinados al ritmo de la música		Mantiene su equilibrio, Controla y coordina así trabaja para mejorar sus movimientos finos		Participa dentro del grupo usando estrategias para mejorar su aprendizaje así trabaja para realizar una mejor actividad con los juegos recreativos		Disposición a apoyar incondicionalmente al compañero (a) en situaciones comprometidas o difíciles	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									
26									
27									
28									
29									

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE PRÁCTICA N° 02

DATOS INFORMATIVOS			
UGEL:	Mariscal Luzuriaga		
INSTITUCION EDUCATIVA:	N° 84124	DURACIÓN:	45 minutos
ÁREA:	Educación física	GRADO/SECCIÓN:	1° GRADO
DOCENTE DE ÁREA:	Alex	FECHA:	
INVESTIGADORA:	Julisa Matta Valverde		

PLANIFICACIÓN CURRICULAR			
TÍTULO DE LA SESIÓN:		Coordinan sus movimientos de los pies al desplazarse	
COMPETENCIA:	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> • Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio. • Se expresa motrizmente para comunicar sus emociones (miedo, angustia, alegría, placer, rabia, entre otras) 	Lista de cotejo
Enfoque transversal:	Orientación al bien común	Actitud (Indicador):	Disposición a actuar de manera justa respetando el derecho de todos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Fases	Secuencia pedagógica de la sesión y tareas motrices	Tiempo	Estrategia Metodológica/ Org.	Medios y recursos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les da la bienvenida a los estudiantes con la dinámica la ensalada • Desarrollar saberes previos de los estudiantes ¿alguna vez caminaron con un solo pie? ¿Cómo lo hicieron y como les fue? • Recomendaciones sobre las actividades y acuerdos en la clase a desarrollar • Propósito de la sesión: Al término de la sesión el estudiante realice una demostración de lo aprendido • Activación corporal con música 	(10)	Resolución de problemas Demostrativo Círculo Columnas	Parlante
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajos con el tren saltarán por equipo desarrollo coordinación; se puede usar variantes con un solo pie y con ambos el equipo que llegue primero gana • Juego de columnas numeradas: formamos cuatro columnas frente a frente y cada integrante tiene un número al mencionar un número tienen que cambiar de lugar y de columna puedes usar variantes • Me divierto con el juego corre y ocupo tu lugar todos en círculo y uno en medio de ellos cada uno en un aro al mencionar tormenta tienen que cambiar de lugar • Juego de salta y corre y revienta el globo: trabajan saltando en cada platillo y al terminar velocidad y revientan el globo en la silla • Hidratación 	(25)-	Mando directo Demostrativo Explicativo Columnas grupos	globos Aros Conos silla platillo
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de relajación: ¿Cómo duermen al llegar a casa? ¿qué hacen al despertarse se estiran bien grande? • Interrogantes sobre la clase: ¿Qué tema hicimos hoy? ¿Qué les pareció la clase? • Higiene personal 	(10)		Toalla jabón

- **Bibliografía:** LIBROS y PAGINAS. Actividades recreativas sobre la psicomotricidad fina

LISTA DE COTEJO

GRADO 1° segunda sesión

Competencia: *Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad*

Capacidad: *Comprende su cuerpo*

Se expresa corporalmente

Desempeño: *Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio.*

Se expresa motrizmente para comunicar sus emociones (miedo, angustia, alegría, placer, rabia, entre otras)

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Mantiene su coordinación para mejorar sus movimientos al desplazarse		Desarrolla su concentración a la hora que se desplaza por diversas partes del campo		Participa dentro del grupo usando estrategias para mejorar su aprendizaje así trabaja para realizar una mejor actividad con los juegos recreativos		Disposición a apoyar incondicionalmente al compañero (a) en situaciones comprometidas o difíciles	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									
26									
27									
28									
29									

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE PRÁCTICA N° 03

DATOS INFORMATIVOS			
UGEL:	Mariscal Luzuriaga		
INSTITUCIÓN EDUCATIVA:	N° 84124	DURACIÓN:	45 minutos
ÁREA:	Educación física	GRADO/SECCIÓN:	1° GRADO
DOCENTE DE ÁREA:	Alex	FECHA:	
PRACTICANTE:	Julisa Matta Valverde		

PLANIFICACIÓN CURRICULAR			
TÍTULO DE LA SESIÓN:		Realiza sus movimientos de sus pies y manos controladamente	
COMPETENCIA:	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> • Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio. • Se expresa motrizmente para comunicar sus emociones (miedo, angustia, alegría, placer, rabia, entre otras) 	Lista de cotejo
Enfoque transversal:	Orientación al bien común	Actitud (Indicador):	Disposición a actuar de manera justa respetando el derecho de todos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Fases	Secuencia pedagógica de la sesión y tareas motrices	Tiempo	Estrategia Metodológica/ Org.	Medios y recursos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les da la bienvenida a los estudiantes con la a moler café • Desarrollar saberes previos de los estudiantes ¿alguna vez corrieron cerrados los ojos y agarra un objeto? ¿Cómo les fue? • Recomendaciones sobre las actividades y acuerdos en la clase a desarrollar • Propósito de la sesión: Al término de la sesión el estudiante demuestre lo aprendido en la clase • Activación corporal con música 	(10)	Resolución de problemas Demostrativo Círculo Columnas	Parlante
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de traslado el balón pero saltando sobre cada platillo: el balón no debe de caer • Juego de velocidad traslado un aro en sicsac y lanzar el aro en un cono si en caso no entra en el cono el aro no puede salir el siguiente compañero • Juego por equipo forman un círculo flexionadas las piernas un balón por cada equipo y hacer que ingrese el balón por cualquier compañero el que pierde baila • Me divierto con el juego de camina con cuidado: en dos equipos el primero se tapa los ojos con una tela y camina para coger en cono y le acompaña un compañero para ser su guía puede usar variantes • Hidratación 	(25)-	Mando directo Demostrativo Explicativo Columnas grupos	Aros Conos Balones Tela
FINAL:	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de relajación: propuestas por el estudiante • Interrogantes sobre la clase: ¿Qué tema hicimos hoy? ¿Qué les pareció la clase? • Higiene personal 	(10)		Toalla jabón

• Bibliografía: LIBROS, PAGINAS. Actividades recreativas sobre la psicomotricidad fina

LISTA DE COTEJO

GRADO 1° tercera sesión

Competencia: *Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad*

Capacidad: *Comprende su cuerpo*

Se expresa corporalmente

Desempeño: *Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio.*

Se expresa motrizmente para comunicar sus emociones (miedo, angustia, alegría, plaje, rabia, entre otras)

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Realiza sus movimientos de sus pies y sus manos cuidadosamente		Controla y coordina a la hora de trasladarse de un lado al otro		Participa dentro del grupo usando estrategias para mejorar su aprendizaje así mejorar su concentración		Disposición a apoyar incondicionalmente al compañero (a) en situaciones comprometidas o difíciles	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									
26									
27									
28									
29									

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE PRÁCTICA N°_04_

DATOS INFORMATIVOS			
UGEL:	Mariscal Luzuriaga		
INSTITUCION EDUCATIVA:	N° 84124	DURACIÓN:	45 minutos
ÁREA:	Educación física	GRADO/SECCIÓN:	1° GRADO
DOCENTE DE ÁREA:	Alex	FECHA:	
INVESTIGADORA:	Julisa Matta Valverde		

PLANIFICACIÓN CURRICULAR			
TÍTULO DE LA SESIÓN:		Se integra la memoria con la melodía proporcionada	
COMPETENCIA:	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprende su cuerpo ▪ Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> • Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio. • Se expresa motrizmente para comunicar sus emociones (miedo, angustia, alegría, placer, rabia, entre otras) 	Lista de cotejo
Enfoque transversal:	Orientación al bien común	Actitud (Indicador):	Disposición a actuar de manera justa respetando el derecho de todos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Fases	Secuencia pedagógica de la sesión y tareas motrices	Tiempo	Estrategia Metodológica/ Org.	Medios y recursos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les da la bienvenida a los estudiantes con la dinámica la papa se quema • Desarrollar saberes previos de los estudiantes ¿alguna vez realizaron ejercicios con música? ¿Qué actividades hicieron? • Recomendaciones sobre las actividades y acuerdos en la clase a desarrollar • Propósito de la sesión: Al término de la sesión el estudiante pueda hacer una demostración de lo aprendido • Activación corporal con música 	(10)	Resolución de problemas Demostrativo Círculo Columnas	Parlante
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Me divierto con el juego de vamos a la batalla: donde tienen que levantar las rodillas y con canto vamos a la carga y los estudiantes responden por qué y luego todos en movimiento y se mueven rápido y muy lento • Juego de vamos a cazar un león todos participan: empiezan el docente dice vamos a cazar un león y los estudiantes responden vamos y ponen ejemplos de animales y puedes poner variantes • Juegos del terremoto donde todos participan y el docente menciona terremoto y todos corren a agarrar un cono el quien se queda sin cono pierde • Hidratación 	(25)	Mando directo Demostrativo Explicativo Columnas grupos	Conos
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de relajación • Interrogantes sobre la clase: ¿Qué tema hicimos hoy? ¿Qué les pareció la clase? • Higiene personal 	(10)		Toalla jabón

- **Bibliografía:** LIBROS, PAGINAS. Actividades recreativas sobre la psicomotricidad fina

LISTA DE COTEJO

GRADO 1° cuarta sesión

Competencia: *Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad*

Capacidad: *Comprende su cuerpo*

Se expresa corporalmente

Desempeño: *Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio.*

Se expresa motrizmente para comunicar sus emociones (miedo, angustia, alegría, plaje, rabia, entre otras)

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Trabaja para mejorar su capacidad de memoria a la hora de oír la música		Se desenvuelve con los cantos y empieza a trabajar con mucho ánimo		Participa dentro del grupo para mejorar su aprendizaje así trabaja para realizar una mejor actividad con los juegos recreativos		Disposición a apoyar incondicionalmente al compañero (a) en situaciones comprometidas o difíciles	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									
26									
27									
28									
29									

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE PRÁCTICA N°_05_

DATOS INFORMATIVOS			
UGEL:	Mariscal Luzuriaga		
INSTITUCION EDUCATIVA:	N° 84124	DURACIÓN:	45 minutos
ÁREA:	Educación física	GRADO/SECCIÓN:	1° GRADO
DOCENTE DE ÁREA:	Alex	FECHA:	
INVESTIGADORA:	Julisa Matta Valverde		

PLANIFICACIÓN CURRICULAR			
TÍTULO DE LA SESIÓN: Recuerda la actividad, utilizando la repetición			
COMPETENCIA:	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> • Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio. • Se expresa motrizmente para comunicar sus emociones (miedo, angustia, alegría, plance, rabia, entre otras) 	Lista de cotejo
Enfoque transversal:	Orientación al bien común	Actitud (Indicador):	Disposición a actuar de manera justa respetando el derecho de todos

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Fases	Secuencia pedagógica de la sesión y tareas motrices	Tiempo	Estrategia Metodológica/ Org.	Medios y recursos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les da la bienvenida a los estudiantes con la dinámica yo tengo un tic • Desarrollar saberes previos de los estudiantes ¿recuerdan lo que hemos trabajado la clase pasada? ¿Qué actividades hicimos? • Recomendaciones sobre las actividades y acuerdos en la clase a desarrollar • Propósito de la sesión: Al término de la sesión el estudiante pueda demostrar lo aprendido • Activación corporal con música 	(10)	Resolución de problemas Demostrativo Círculo Columnas	Parlante
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de velocidad con un aro y hacer que el aro entre en una silla se puede usar variantes • Juego de aros en equipos colocados dentro del aro y el ultimo pasa al primero se coloca con el aro en el suelo y así avanzan sucesivamente • Juego de relevos colocamos aros separados dos columnas y una pelota por equipo y el primero coloca el balón en el primer aro, vuelve y sale el siguiente coloca el balón en el siguiente aro así sucesivamente puede usar variantes • Hidratación 	(25)	Mando directo Demostrativo Explicativo Columnas grupos	Aros Conos Sillas balones
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de relajación • Interrogantes sobre la clase: ¿Qué tema hicimos hoy? ¿Qué les pareció la clase? • Higiene personal 	(10)		Toalla jabón

- Bibliografía: LIBROS, PAGINAS. Actividades recreativas sobre la psicomotricidad fina

LISTA DE COTEJO

GRADO 1° Quinta sesión

Competencia: *Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad*

Capacidad: *Comprende su cuerpo*

Se expresa corporalmente

Desempeño: *Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio.*

Se expresa motrizmente para comunicar sus emociones (miedo, angustia, alegría, placer, rabia, entre otras)

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Trabaja para mejorar su aprendizaje sobre los juegos desarrollados		Desarrolla su velocidad a la hora de correr en los distintos juegos recreativos		Participa en clase desarrollando su concentración a la hora de participar en equipo		Disposición a apoyar incondicionalmente al compañero (a) en situaciones comprometidas o difíciles	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									
26									
27									
28									
29									

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE PRÁCTICA N° 06

DATOS INFORMATIVOS			
UGEL:	Mariscal Luzuriaga		
INSTITUCION EDUCATIVA:	N° 84124	DURACIÓN:	45 minutos
ÁREA:	Educación física	GRADO/SECCIÓN:	1° GRADO
DOCENTE DE ÁREA:	Alex	FECHA:	
INVESTIGADORA:	Julisa Matta Valverde		

PLANIFICACIÓN CURRICULAR			
TÍTULO DE LA SESIÓN:		Utiliza estrategias para realizar su actividad	
COMPETENCIA:	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> • Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio. • Se expresa motrizmente para comunicar sus emociones (miedo, angustia, alegría, place, rabia, entre otras) 	Lista de cotejo
Enfoque transversal:	Orientación al bien común	Actitud (Indicador):	Disposición a actuar de manera justa respetando el derecho de todos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Fases	Secuencia pedagógica de la sesión y tareas motrices	Tiempo	Estrategia Metodológica/ Org.	Medios y recursos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les da la bienvenida a los estudiantes con juego de traslado un platillo en la cabeza sin que se caiga por todo el campo y formo grupos • Desarrollar saberes previos de los estudiantes ¿Qué entienden por estrategias? ¿en qué creen que consiste? • Recomendaciones sobre las actividades y acuerdos en la clase a desarrollar • Propósito de la sesión: Al término de la sesión el estudiante tenga conocimiento de que es estrategia y para que les sirve • Activación corporal con música 	(10)	Resolución de problemas Demostrativo Círculo Columnas	Parlante
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de reventando los globos conformados por dos grupos el grupo que termina en reventar primero los globos gana el globo será trasladado por el ultimo participante en siesac velocidad y revientan el globo • Juegos de gemelos traslado el balón con mi compañero con el pecho y la cabeza donde se puede usar variantes • Juego de balonmano donde hay varios equipos y los cuales tienen que hacer goles con la mano el quien hace más goles gana • Hidratación 	(25)	Mando directo Demostrativo Explicativo Columnas grupos	Conos Globos balones
FINAL:	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de relajación: propuestas por el estudiante • Interrogantes sobre la clase: ¿Qué tema hicimos hoy? ¿Qué les pareció la clase? • Higiene personal 	(10)		Toalla jabón

- Bibliografía: LIBROS, PAGINAS. Actividades recreativas sobre la psicomotricidad fina

LISTA DE COTEJO

GRADO 1° sexta sesión

Competencia: *Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad*

Capacidad: *Comprende su cuerpo*

Se expresa corporalmente

Desempeño: *Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio.*

Se expresa motrizmente para comunicar sus emociones (miedo, angustia, alegría, placer, rabia, entre otras)

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Trabaja para que supere sus limitaciones a la hora de reventar los globos		Mantiene control a la hora de trasladar los globos		Participa dentro del grupo usando estrategias para mejorar su aprendizaje así trabaja para realizar una mejor actividad con los juegos recreativos		Disposición a apoyar incondicionalmente al compañero (a) en situaciones comprometidas o difíciles	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									
26									
27									
28									
29									

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE PRÁCTICA N° 07

DATOS INFORMATIVOS			
UGEL:	Mariscal Luzuriaga		
INSTITUCION EDUCATIVA:	N° 84124	DURACIÓN:	45 minutos
ÁREA:	Educación física	GRADO/SECCIÓN:	1° GRADO
DOCENTE DE ÁREA:	Alex	FECHA:	
INVESTIGADORA:	Julisa Matta Valverde		

PLANIFICACIÓN CURRICULAR			
TÍTULO DE LA SESIÓN:		Se desplaza por líneas trazadas demostrando coordinación motriz fina	
COMPETENCIA:	CAPACIDADES:	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> • Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio. • Se expresa motrizmente para comunicar sus emociones (miedo, angustia, alegría, placer, rabia, entre otras) 	Lista de cotejo
Enfoque transversal:	Orientación al bien común	Actitud (Indicador):	Disposición a actuar de manera justa respetando el derecho de todos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Fases	Secuencia pedagógica de la sesión y tareas motrices	Tiempo	Estrategia Metodológica/ Org.	Medios y recursos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les da la bienvenida a los estudiantes con juego de los animales • Desarrollar saberes previos de los estudiantes ¿alguna vez caminaron por líneas trazadas? ¿Cómo les fue? • Recomendaciones sobre las actividades y acuerdos en la clase a desarrollar • Propósito de la sesión: Al término de la sesión el estudiante logre conocer en que consiste la coordinación. • Activación corporal con música 	(25)	Resolución de problemas Demostrativo Círculo Columnas	Parlante
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Me divierto con un juego de conos en sissac y al volver caminamos por las líneas trazadas todo ello con relevos • Juego camino por las líneas trazadas dibujados en figuras puedes usar variantes • Juego de traslado un globo por las líneas donde se trabajara al ritmo de la música • Juego de camina y no caigas se trasladan por líneas con un solo pie pero sosteniendo un aro • Hidratación 	(85)	Mando directo Demostrativo Explicativo Columnas grupos	Aros Conos Cintas globos
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de relajación • Interrogantes sobre la clase: ¿Qué tema hicimos hoy? ¿Qué les pareció la clase? • Higiene personal 	(25)		Toalla jabón

- Bibliografía: LIBROS, PAGINAS. Actividades recreativas sobre la psicomotricidad fina

LISTA DE COTEJO

GRADO 1° séptima sesión

Competencia: *Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad*

Capacidad: *Comprende su cuerpo*

Se expresa corporalmente

Desempeño: *Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio.*

Se expresa motrizmente para comunicar sus emociones (miedo, angustia, alegría, placer, rabia, entre otras)

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Se desplaza por líneas trazadas sin ninguna dificultad y mantiene su equilibrio		Tienen control y coordina sus movimientos a la hora de trasladarse		Se desplaza con un solo pie por las diversas líneas dibujadas como las letras		Disposición a apoyar incondicionalmente al compañero (a) en situaciones comprometidas o difíciles	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									
26									
27									
28									
29									

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE PRÁCTICA N° 08

DATOS INFORMATIVOS			
UGEL:	Mariscal Luzuriaga		
INSTITUCION EDUCATIVA:	N° 84124	DURACIÓN:	45 minutos
ÁREA:	Educación física	GRADO/SECCIÓN:	1° GRADO
DOCENTE DE ÁREA:	Alex	FECHA:	
INVESTIGADORA:	Julisa Malta Valverde		

PLANIFICACION CURRICULAR			
TITULO DE LA SESIÓN:		Hace un recorrido en laberintos contruidos de manera creativa	
COMPETENCIA:	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> • Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio. • Se expresa motrizmente para comunicar sus emociones (miedo, angustia, alegría, placer, rabia, entre otras) 	Lista de cotejo
Enfoque transversal:	Orientación al bien común	Actitud (Indicador):	Disposición a actuar de manera justa respetando el derecho de todos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Fases	Secuencia pedagógica de la sesión y tareas motrices	Tiempo	Estrategia Metodológica/ Org.	Medios y recursos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les da la bienvenida a los estudiantes con la dinámica yo tengo un tic con globos • Desarrollar saberes previos de los estudiantes ¿alguna vez jugaron con laberintos? ¿Qué actividades hicieron? • Recomendaciones sobre las actividades y acuerdos en la clase a desarrollar • Propósito de la sesión: Al término de la sesión el estudiante logre conocer en que consiste los laberintos • Activación corporal con música 	(10)	Resolución de problemas Demostrativo Círculo Columnas	Parlante
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de persiguiendo a mi compañero pasando por debajo de las vallas se pueden usar variantes • Me divierto pasando por el camino peligroso que será formados por los conos se pueden usar variantes • Juego de traslado el aro con los pies en el suelo en sisac con relevos por equipos • Juego del gato y ratón formando un círculo y ratón corre y gato persigue solo hasta que lo toque • Hidratación 	(25)	Mando directo Demostrativo Explicativo Columnas grupos	Aros Conos vallas
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de relajación: al ritmo de la musica • Interrogantes sobre la clase: ¿Qué tema hicimos hoy? ¿Qué les pareció la clase? • Higiene personal 	(10)		Toalla jabón

- Bibliografía: LIBROS, PAGINAS. Actividades recreativas sobre la psicomotricidad fina

LISTA DE COTEJO

GRADO 1ª octava sesión

Competencia: *Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad*

Capacidad: *Comprende su cuerpo*

Se expresa corporalmente

Desempeño: *Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio.*

Se expresa motrizmente para comunicar sus emociones (miedo, angustia, alegría, pánico, rabia, entre otras)

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Realiza las actividades en laberintos creativos		Mantiene su equilibrio, Controla y coordina con mucha facilidad		Participa en el juego del gato y el ratón incentivando su creatividad		Disposición a apoyar incondicionalmente al compañero (a) en situaciones comprometidas o difíciles	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									
26									
27									
28									
29									

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE PRÁCTICA N° 09

DATOS INFORMATIVOS			
UGEL:	Mariscal Luzuriaga		
INSTITUCION EDUCATIVA:	N° 84124	DURACIÓN:	45 minutos
ÁREA:	Educación física	GRADO/SECCIÓN:	1° GRADO
DOCENTE DE ÁREA:	Alex	FECHA:	
INVESTIGADORA:	Julisa Malta Valverde		

PLANIFICACIÓN CURRICULAR			
TÍTULO DE LA SESIÓN: Muestra equilibrio en sus movimientos que realiza			
COMPETENCIA:	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> • Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio. • Se expresa motrizmente para comunicar sus emociones (miedo, angustia, alegría, placer, rabia, entre otras) 	Lista de cotejo
Enfoque transversal:	Orientación al bien común	Actitud (Indicador):	Disposición a actuar de manera justa respetando el derecho de todos

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Fases	Secuencia pedagógica de la sesión y tareas motrices	Tiempo	Estrategia Metodológica/ Org.	Medios y recursos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les da la bienvenida a los estudiantes con la dinámica muévete al ritmo de música • Desarrollar saberes previos de los estudiantes ¿Qué entienden por equilibrio? ¿en qué creen que consiste? • Recomendaciones sobre las actividades y acuerdos en la clase a desarrollar • Propósito de la sesión: Al término de la sesión el estudiante logre conocer en que consiste el equilibrio a la hora de jugar • Activación corporal con música 	(10)	Resolución de problemas Demostrativo Círculo Columnas	Parlante
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de traslado una pelotita con una hoja en pareja y se trabaja con relevos por equipo • Me divierto trasladando un cono en la cabeza por equipos que también se realizan con relevos. • Juego de equilibrio manteniendo un platillo en la cabeza sentarse pararse echarse sin que se caiga el platillo • Juego de equilibrio con taros sobre el piso doy un paso y cambio el taro al otro pie por equipos. • Hidratación 	(25)	Mando directo Demostrativo Explicativo Columnas grupos	hojas taros platillos balones
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de relajación • Interrogantes sobre la clase: ¿Qué tema hicimos hoy? ¿Qué les pareció la clase? • Higiene personal 	(10)		Toalla jabón

- Bibliografía: LIBROS, PAGINAS. Actividades recreativas sobre la psicomotricidad fina

LISTA DE COTEJO
GRADO 1ª novena sesión

Competencia: *Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad*

Capacidad: *Comprende su cuerpo*
Se expresa corporalmente

Desempeño: *Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio.*

Se expresa motrizmente para comunicar sus emociones (miedo, angustia, alegría, placer, rabia, entre otras)

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Muestra equilibrio en sus movimientos que realiza		Coordino con mi compañero para una buena coordinación a la hora de desplazarse		Ejecuta sus movimientos cuidadosamente para poder mejorar su equilibrio		Disposición a apoyar incondicionalmente al compañero (a) en situaciones comprometidas o difíciles	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									
26									
27									
28									
29									

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE PRÁCTICA Nº 10

DATOS INFORMATIVOS			
UGEL:	Mariscal Luzuriaga		
INSTITUCIÓN EDUCATIVA:	N° 84124	DURACIÓN:	45 minutos
ÁREA:	Educación física	GRADO/SECCIÓN:	1° GRADO
DOCENTE DE ÁREA:	Alex	FECHA:	
INVESTIGADORA:	Julisa Matta Valverde		

PLANIFICACIÓN CURRICULAR			
TÍTULO DE LA SESIÓN: Se desplaza con la punta de sus pies, siguiendo las líneas punteadas			
COMPETENCIA:	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> • Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio. • Se expresa motrizmente para comunicar sus emociones (miedo, angustia, alegría, pánico, rabia, entre otras) 	Lista de cotejo
Enfoque transversal:	Orientación al bien común	Actitud (Indicador):	Disposición a actuar de manera justa respetando el derecho de todos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Fases	Secuencia pedagógica de la sesión y tareas motrices	Tiempo	Estrategia Metodológica/ Org.	Medios y recursos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les da la bienvenida a los estudiantes con la dinámica del cocodrilo dante con música • Desarrollar saberes previos de los estudiantes ¿alguna vez caminaron con la punta de los pies? ¿Qué tal les fue? • Recomendaciones sobre las actividades y acuerdos en la clase a desarrollar • Propósito de la sesión: Al término de la sesión el estudiante demuestre lo aprendido en clase • Activación corporal con música 	(10)	Resolución de problemas Demostrativo Círculo Columnas	Parlante
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de formar letras con la punta de pies por equipos puedes usar variantes • Juego de relevos en pareja traslado el balón con la punta de los pies también se trabaja por equipos • Me divierto saltando con la punta de los pies por las líneas trazadas por distintas partes del campo • Juego de traslado un globo con la punta de los pies por encima de los platillos con relevos por equipo • Hidratación 	(25)-	Mando directo Demostrativo Explicativo Columnas grupos	Balones cintas Conos Vallas globos
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de relajación • Interrogantes sobre la clase: ¿Qué tema hicimos hoy? ¿Qué les pareció la clase? • Higiene personal 	(10)		Toalla jabón

- Bibliografía: LIBROS, PAGINAS. Actividades recreativas sobre la psicomotricidad fina

LISTA DE COTEJO

GRADO 1° Decima sesión

Competencia: *Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad*

Capacidad: *Comprende su cuerpo*

Se expresa corporalmente

Desempeño: *Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio.*

Se expresa motrizmente para comunicar sus emociones (miedo, angustia, alegría, placer, rabia, entre otras)

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Se desplaza con la punta de sus pies mejorando su coordinación		Traslada el balón con la punta de los pies individual y/o grupal		Trabaja para mejorar sus errores a la hora de trabajar con la punta de sus pies en las diversas actividades		Disposición a apoyar incondicionalmente al compañero (a) en situaciones comprometidas o difíciles	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									
26									
27									
28									
29									





