



**ESCUELA DE POSTGRADO**  
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

## **TESIS**

Programa de juegos para desarrollar la coordinación motriz de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria Cesar Vallejo Mendoza de Socospata – Andahuaylas, Apurímac, 2014.

## **TESIS PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

### **AUTORA:**

Br. Sulma Karla Huamán Boluarte

### **ASESOR:**

Dr. Fernández Athó Manuel Octavio

### **SECCIÓN:**

Educación e Idiomas

### **LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Innovaciones pedagógicas

**PERÚ-2016**

## **PÁGINAS DEL JURADO**

---

Dra. Luz Azucena TORRES GARCÍA  
PRESIDENTA

---

Mg. Julio César SICHEZ MUÑOZ  
SECRETARIO

---

Dr.  
Manuel Octavio FERNÁNDEZ ATHÓ  
VOCAL

A Dios, por la oportunidad de vivir una ruta de cultivo espiritual que brinda paz interior que algunos olvidan y otros necesitan.

A Reída y Vidal, adorados padres, a quienes estaré eternamente agradecidos por todo lo alcanzado, fiel reflejo de perseverancia y amor verdadero.

A Nicol Fernanda, siendo la razón y motivación para seguir adelante; y a Rene, por su comprensión.

## **AGRADECIMIENTO**

- A la Institución Educativa “Cesar Vallejo Mendoza” representado por el segundo grado, quienes brindaron información valiosa para la ejecución de este trabajo.
- A la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, representado por sus directivos y docentes, por la oportunidad de desarrollar nuevas experiencias académicas en beneficio personal, familiar y laboral.
- Al asesor, Dr. Manuel Octavio Fernández Athó, por su orientación en el desarrollo y culminación de la presente investigación.

## PRESENTACIÓN

Señor Presidente del Jurado Calificador:

Señores Miembros del Jurado Calificador:

Pongo a vuestra consideración la tesis titulada: “Programa de juegos para desarrollar la coordinación motriz de los estudiantes del segundo grado de la Programa, juegos y coordinación motriz., Apurímac, 2014” con la finalidad de optar el grado académico de Magister en Psicología Educativa por la Universidad César Vallejo.

En el presente trabajo de investigación se pretende demostrar que el programa de juegos desarrolla significativamente la coordinación motriz de los estudiantes del segundo grado de la institución Educativa “Cesar Vallejo Mendoza” es decir, se trata de determinar que todo tipo de juegos ayudara al desarrollo de la coordinación motriz y formación integral del estudiante por las variables antes señaladas, en la que cada una de las correspondientes variables están establecidas por las dimensiones desarrolladas. El presente estudio servirá para dar lugar a otras investigaciones que expliquen las causas del fenómeno en estudio con mucha mayor profundidad.

Esperando que este estudio contribuya también a lograr una reflexión en los estudiantes y docentes, principalmente en las Instituciones Educativas de todos los niveles, quienes conviven con otras realidades generando interés por realizar actividades lúdicas, recreativas y de esta manera puedan contribuir con un desarrollo integral en los estudiantes .

Con la esperanza de merecer vuestra alturada y generosa comprensión así como el alcance de sus observaciones y sugerencias para corregir y mejorar el presente trabajo.

Esperando cumplir con los requisitos de aprobación.

.....  
Br. Sulma Karla HUAMÁN BOLUARTE

# ÍNDICE

Página del Jurado. . . . .	ii
Dedicatoria. . . . .	iii
Agradecimiento. . . . .	iv
Declaratoria de autenticidad . . . . .	v
Presentación. . . . .	Vi
Índice. . . . .	vii
Resumen. . . . .	lx
Abstract. . . . .	X
<b>I. INTRODUCCIÓN. . . . .</b>	<b>11</b>
1. Marco Teórico . . . . .	13
2. Problema... . . . .	27
3. Formulación del Problema. . . . .	28
4. Objetivos. . . . .	29
5. Hipótesis. . . . .	30
<b>II. MARCO METODOLÓGICO. . . . .</b>	<b>31</b>
1. Variables. . . . .	31
2. Operacionalización de variables. . . . .	31
3. Metodología . . . . .	33
4. Tipo de estudio . . . . .	33
5. Diseño . . . . .	33
6. Población, muestra y muestreo . . . . .	33
7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos . . . . .	35
8. Métodos de análisis de datos. . . . .	39
<b>III. RESULTADOS . . . . .</b>	<b>40</b>
1. Resultados del pre test y post test . . . . .	40
2. Prueba de validación de hipótesis general. . . . .	40
3. Resultados de las hipótesis específicas. . . . .	41
<b>IV. DISCUSIÓN. . . . .</b>	<b>45</b>
<b>V. CONCLUSIONES. . . . .</b>	<b>48</b>
<b>VI. RECOMENDACIONES. . . . .</b>	<b>50</b>
<b>VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS. . . . .</b>	<b>51</b>
<b>VIII. ANEXOS. . . . .</b>	<b>53</b>

## ÍNDICE DE CUADROS

Tabla 01 Población de estudio.....	34
Tabla 02 Muestra de estudio. ....	34
Tabla 03 Resumen del Procesamiento de los casos. ....	36
Tabla 04 Estadísticos de fiabilidad. ....	37
Tabla 05 KMO y prueba de Bartlett. ....	38
Tabla 06 Puntajes por estudiante y dimensión . ....	40
Tabla 08 Prueba de t de student para muestras relacionadas. ....	40

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 01 Coordinación dinámico general.....	41
Gráfico 02 Coordinación segmentaria. ....	42
Gráfico 03 Coordinación intramuscular. ....	43
Gráfico 04 Coordinación intermuscular. ....	44

## ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 01 Matriz de consistencia. ....	54
Anexo 02 Instrumento. ....	56
Anexo 03 Validación del instrumento. ....	57
Anexo 04 Cuadros. ....	58
Anexo 05 Imágenes del desarrollo de la investigación . ....	59
Anexo 06 Artículo Científico . ....	64

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo general determinar en qué medida los juegos desarrolla la coordinación motriz en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria “César Vallejo Mendoza” de Soccospata - Andahuaylas, Apurímac, 2014.

La metodología de la presente investigación corresponde al tipo de investigación aplicada con un diseño pre experimental con un solo grupo, tiene una muestra de 14 estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria “César Vallejo Mendoza” de Soccospata - Andahuaylas, para la determinación de la muestra se aplicó un tipo de muestreo no probabilístico intencionado, a quienes se les suministró un pre test y post test, a través de una ficha de observación de la coordinación motriz.. Para el procedimiento estadístico se empleó la media aritmética, la desviación estándar, el coeficiente de variación, el alfa de Cronbach, la prueba t - Student. Así mismo se utilizó el tipo de investigación aplicado con un diseño pre experimental pre test y post test con un solo grupo según refiere Hernández Sampieri (2006).

Los resultados obtenidos en ambos test se procesaron estadísticamente a través de la prueba “t” de student para muestras relacionadas, obteniendo como resultado diferencias significativas en el pre test y en el post test. Siendo la diferencia entre las medias de 5,60750 cuyo valor estadístico de contraste es  $t = 63,399$  y grados de libertad  $gl = 3$  con la significancia bilateral de 0.000 esto me permite afirmar que el uso del programa de juegos desarrolló significativamente la coordinación motriz de los estudiantes del segundo grado, razón por la cual queda demostrada la hipótesis alternativa.

El programa de juegos aplicado, ha permitido desarrollar significativamente la coordinación general, segmentaria, intramuscular e intermuscular de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria “César Vallejo Mendoza” de Soccospata.

Palabras claves: Programa, juegos y coordinación motriz.



## ABSTRACT

This research has the general objective to determine in what extent the games develop motor coordination in students of second grade in High School "César Vallejo Mendoza" of Soccospata - Andahuaylas, Apurimac, 2014.

The methodology of this research is an applied research type with a pre experimental design with a single group, it has a sample of 14 second grade students in High School "César Vallejo Mendoza" of Soccospata – Andahuaylas, for determining the sample was applied a type of intentional non-probability sampling, whom were supplied a pre test and post test, through a sheet applied Student - observation of motor coordination. For the statistical method was used the arithmetic mean, standard deviation, coefficient of variation, Cronbach's alpha, the Student t test. Likewise, it was used the type of applied research with an experimental pre test and post test with one group as Hernández Sampieri refers (2006).

The results of both tests were statistically processed through the "t" student test for related samples, resulting in significant differences in the pre test and post test. As the difference between the averages value of 5,60750 whose statistical contrast is  $t = 63,399$  and degrees of freedom  $df = 3$  with bilateral significance of 0.000 this allows me to state that the use of game show significantly developed motor coordination of second grade, that's why our alternative hypothesis is demonstrated.

The games program applied has significantly development, the general and segment coordination, intramuscular and intermuscular coordination of second grade students of IES "César Vallejo Mendoza" in Soccospata.

Keywords: program, games, and motor coordination

## INTRODUCCION

El sedentarismo se ha convertido hoy en día en una amenaza para los niños, jóvenes y adultos; puesto que inciden en un inadecuado desarrollo motriz, por esta razón es necesario que hoy en día se difunda con mayor fuerza la práctica de actividades motrices, siendo el juego lo más importante para revertir esta situación. Para ello podemos citar algunos antecedentes de investigación que se detallan a continuación:

Tesis doctoral en la Universidad de Granada (España) presentado por Lorenzo F. (2000) titulada “Diseño y estudio científico para la validación de un test motor original, que mida la coordinación motriz en los alumnos/as de educación secundaria obligatoria”, quien arribo a las conclusiones; se ha diseñado un test motor complejo que mide las capacidades coordinativas y que está adaptado a la ESO, a nivel de ejecución, tiempo, material, organización y dificultad. Podemos asegurar que el test mide mejor la coordinación motriz y está más adaptado a la población objeto de estudio.

Se pone de manifiesto la importancia que para la mejora de las capacidades coordinativas que conforman la coordinación motriz, es fundamental la intervención curricular específica durante toda la etapa de educación secundaria obligatoria.

“...se ha utilizado como instrumento los test motores complejos que miden coordinación motriz con un total de 11 sub pruebas para un total de 225 estudiantes de educación secundaria de muestra”.

Así mismo la Tesis doctoral en la Universidad Complutense de Madrid (España), presentado por Gómez, M. (2004) “Problemas evolutivos de coordinación motriz y percepción de competencia en el alumnado de primer curso de educación secundaria obligatoria en la clase de Educación Física”, se utilizó como instrumento la Escala de ECOMI-ESO de observación de la Competencia Motriz, para un total de muestra de 120 escolares de ambos sexos de educación secundaria”.

También el antecedente de tesis para optar el grado de Magister con mención en Docencia y Gestión Educativa, presentado por Azula, B., Gálvez, M., Guevara, H., Silva, S. y Vásquez, M. (2006) “Influencia del

juego basado en dinámicas de animación agrupación en el proceso de socialización de los niños y niñas del primer grado de la I.E. N° 82720 de la comunidad de Coyunde Grande – Chugur Hualgayoc, quienes concluyen que con respecto al problema planteado se encontró que los niños y niñas del Primer Grado de Educación Primaria de la I.E. N° 82720 de Coyunde Grande presentaron un bajo nivel de socialización demostrando timidez, ser poco comunicativos, rehuyendo al trabajo en grupo, dificultando el desempeño docente y por ende el proceso enseñanza – aprendizaje”.

“Las teorías referidas al juego, dan mucha prioridad en la labor pedagógica docente; las cuales confirman la importancia que tiene el juego basados en dinámicas de animación y agrupación en el proceso de socialización de los niños y niñas, permitiendo el desarrollo integral y un mejor desempeño en su aprendizaje”.

“Las dinámicas de animación y agrupación en el proceso de socialización al ser aplicadas resultó ser un programa valioso, eficiente; en tanto nos permitió mejorar el bajo nivel de socialización de los niños y niñas del Primer Grado”.

“Los juego a través de las dinámicas tiene resultados satisfactorios porque permite lograr la socialización en los niños y niñas, de esta manera aumentará su autoestima, así como proponer y solucionar problemas en forma individual y colectiva dentro y fuera de la institución”.

Finalmente la Tesis Magistral presentado por Díaz, R., y Arévalo, R. “Programa de juegos como medio de desarrollo de las capacidades físicas básicas de los estudiantes del tercer grado de la institución educativa secundaria José María Arguedas, Kakiabamba - Andahuaylas, 2013”, concluyeron que la aplicación del programa de juegos mejoró significativamente las capacidades físicas básicas de los estudiantes del tercer grado de la institución educativa secundaria José María Arguedas, Kakiabamba - Andahuaylas, 2013.

“La prueba “t” de comparación de medias nos muestra que existen diferencias significativas en el pre test y en el post test”. “Siendo la diferencia entre las

medias de 4.63750, cuyo  $t = 11.147$  y  $gl = 3$  y la significancia bilateral de 0.002 esto nos permite afirmar que el uso del programa de juegos desarrolló significativamente las capacidades físicas básicas de los estudiantes del tercer grado de la institución educativa secundaria José María Arguedas, Kakiabamba - Andahuaylas. Tal como se muestra en los resultados”.

En la dimensión “fuerza”, las pruebas en el pre test y post test muestra diferencia significativa, porque en el pre test el promedio es de 6.10 y en el post test es de 11.05, con lo cual concluimos que el programa de juegos desarrolló significativamente la capacidad física de fuerza de los estudiantes.

En la dimensión “velocidad”, las pruebas en el pre test y post test muestra diferencia significativa, porque en el pre test el promedio es de 6.15 y en el post test es de 11.35, con lo cual concluimos que el programa de juegos desarrolló significativamente la capacidad física de velocidad de los estudiantes.

En la dimensión “resistencia”, las pruebas en el pre test y post test muestra diferencia significativa, porque en el pre test el promedio es de 6.20 y en el post test es de 11.20, con lo cual concluimos que el programa de juegos desarrolló significativamente la capacidad física de resistencia de los estudiantes.

En la dimensión “flexibilidad”, las pruebas en el pre test y post test muestra diferencia significativa, porque en el pre test el promedio es de 3.50 y en el post test es de 6.90, con lo cual concluimos que el programa de juegos desarrolló significativamente la capacidad física de flexibilidad de los estudiantes.

Utilizaron como instrumento una ficha de observación de capacidades físicas básicas para una muestra de 20 estudiantes del nivel secundario.

## **1. Marco Teórico**

### **Coordinación Motriz**

En la fundamentación científica, técnica o humanística, detalla lo siguiente:

"El concepto de coordinación motriz, la coordinación motriz es una capacidad motriz tan amplia que admite una gran pluralidad de conceptos. Entre diversos autores que han definido la coordinación, vamos a destacar

a: Hernández y Velázquez (2004) y por Castañer y Camerino (1990), podemos definir la coordinación motriz como: “la capacidad de ordenar y organizar las acciones motrices orientadas hacia un objetivo determinado con precisión, eficacia, economía y armonía, lo que requiere la actividad del sistema nervioso que integra todos los factores motores, sensitivos y sensoriales necesarios para la realización adecuada de movimientos” (Muñoz Rivera, 2009).

Según Berruezo (2002) define la coordinación motriz como: “la posibilidad que tenemos de ejecutar acciones que implican una gama diversa de movimientos en los que intervienen la actividad de determinados segmentos, órganos o grupos musculares y la inhibición de otras partes del cuerpo. Como resultado de esta acción organizada obtenemos gestos y acciones precisas y ajustadas a los objetivos prácticos que nos proponemos. La coordinación posibilita la independencia e interdependencia de los movimientos segmentarios en la ejecución de una acción previamente representada”.

Grosser: “...permite organizar y regular el movimiento”.

Platonov: “...habilidad del hombre de resolver las tareas motoras lo más perfeccionada, rápida, exacta, racional, económica e ingeniosa posible, sobre todo los más difíciles y que surgen inesperadamente”.

Weineck: “...capacidad sensomotriz, consolidada del rendimiento de la personalidad, que se aplican conscientemente en la dirección de los movimientos componentes de una acción motriz con una finalidad determinada”.

Freg: “...distinguir entre coordinación y habilidad, la primera, representa la condición general en la base de toda técnica deportiva, la segunda se refiere a actos motores concretos, consolidados y parcialmente automatizados”.

Hirts: “...similitud con destreza, determinadas por los procesos de control y regulación del movimiento. Permite dominar reacciones motoras con precisión y armonía, en situaciones previstas e imprevistas y aprender de modo rápido la técnica deportiva”.

Castañer y Camerino (1991): “...un movimiento es coordinado cuando se

ajusta a los criterios de precisión, eficacia, economía y armonía”.

Álvarez del Villar (recogido en Contreras, 1998): “...la coordinación es la capacidad neuromuscular de ajustar con precisión lo querido y pensado de acuerdo con la imagen fijada por la inteligencia motriz a la necesidad del movimiento”.

Jiménez y Jiménez (2002): “...es aquella capacidad del cuerpo para aunar el trabajo de diversos músculos, con la intención de realizar unas determinadas acciones”.

Tras realizar un análisis de varias propuestas de autores como Le Boulch (1997), Gutiérrez (1991), Contreras (1998), Escobar (2004), vamos a concretar una clasificación general sobre la Coordinación, en función de dos aspectos importantes:

A. “En función de si interviene el cuerpo en su totalidad, en la acción motriz o una parte determinada, podemos observar dos grandes tendencias”:

- *Coordinación Dinámica general*: “Es el buen funcionamiento existente entre el S.N.C. y la musculatura esquelética en movimiento. Se caracteriza porque hay una gran participación muscular”.
- *Coordinación Segmentaria*: “Es el lazo entre el campo visual y la motricidad fina de cualquier segmento del cuerpo. Puede ser *óculo-manual* y *óculo-pédica*”.

B. “En función de la relación muscular, bien sea interna o externa, la coordinación puede ser”:

- *Coordinación Intermuscular (externa)*: “Referida a la participación adecuada de todos los músculos que se encuentran involucrados en el movimiento”.
- *Coordinación Intramuscular (interna)*: “Es la capacidad del propio músculo para contraerse eficazmente”.

A continuación se detalla el proceso de evolución de la coordinación en el nivel secundario.

- “Educación Secundaria (12-18 años): iniciando la pubertad hasta finales de la adolescencia, tiene lugar la maduración sexual y un crecimiento general del cuerpo, esto conllevará un retroceso en la coordinación de los movimientos. La coordinación mejorará en función de las cualidades físicas”.

El papel de la coordinación y su periodo óptimo de trabajo debe ser del siguiente modo:

- Condición previa para el dominio de situaciones técnicas,
- Básica para el aprendizaje sensorial
- Inherente a la precisión del control motor
- La posibilidad de repetir movimientos idénticos
- Proviene de la propia actividad y se desarrolla en función de ésta.

El periodo óptimo para trabajar la coordinación motriz son las siguientes edades sugerentes:

- Coordinar bajo presión de tiempo (6-8 años)
- Diferenciación (6-7 años y 10-11 años)
- Reacción óptica y acústica (8-10 años)
- Ritmo (7-9 años mujeres) (8-10 años varones)
- Orientación (12-14 años)
- Equilibrio (9-10 años mujeres) (10-11 años varones)
- Acoplamiento (12-13 años)
- Aprendizaje motor (9-12 años)

“La noción del desarrollo de la competencia motriz es como destacan Ruiz, Gutiérrez, Graupera, Linaza y Navarro (2001) la clave en la concepción teórica del Desarrollo Motor”. Para Gallahue (1995) “...comprende la continua adaptación a los cambios en las propias capacidades de movimiento en el interminable esfuerzo de alcanzar y mantener el control motor y la competencia motriz”.

El desarrollo motriz es “un área que estudia los cambios en las competencias motrices humanas desde el nacimiento hasta la vejez, los

factores que intervienen en dichos cambios, así como su relación con los otros ámbitos de la conducta”.

El Comportamiento motor según el modelo que presenta Gallahue (1995), “de gran utilidad descriptiva, la adquisición de la competencia motriz y del control motor es un largo proceso que comienza con la temprana motricidad refleja del recién nacido y continúa a lo largo del ciclo vital, este proceso está influido por el individuo, la tarea y el entorno. Finalmente, se puede indicar que la práctica de actividades motrices refina y elabora movimientos fundamentales y da lugar a la fase de los movimientos especializados (de 6 a 7 años). El empleo de las habilidades fundamentales se consolida y se especifica en variedad de contextos como el deportivo, el recreativo y la vida diaria. Por ejemplo, correr, saltar y lanzar, en balonmano permiten ejecutar un lanzamiento en suspensión, aumentando las posibilidades de participación de manera eficaz”.

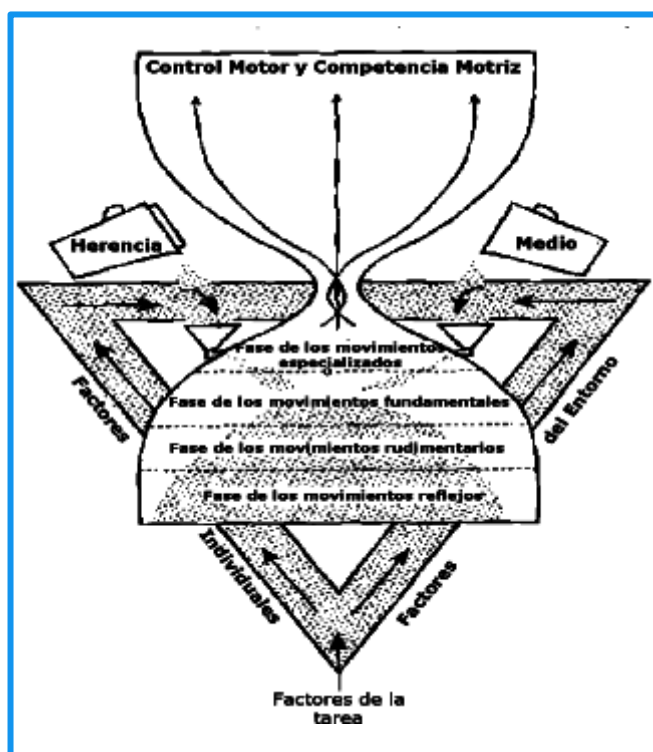


Figura 1.1.- Modelo de Desarrollo Motor (Gallahue, 1995).

“El juego, la palabra juego proviene del latín jocus que significa divertirse; para los romanos significaba ligereza, frivolidad, pasatiempo, recreo,



broma, alegría o diversión, y ludus, ludere, lusus que es el acto de jugar, recreo, competición; para los germanos spilan, significaba movimiento ligero y suave”.

“El juego tiene una gran relación con la Educación Física, pues a través de éste, los niños pueden manifestar sus movimientos y aprender una infinidad de cosas. Fomenta su creatividad, mejora los niveles de movimiento y desarrollo motriz e intelectual; además de que le permite conocer su cuerpo. A continuación se mencionan algunas definiciones de juego”:

Huizinga (1938), manifiesta que “...el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente”.

Gutton, P. (1982): “El juego es una forma privilegiada de expresión infantil.

Cagigal, J.M (1996), menciona que “...el juego es una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión. Por último podemos definir al juego como una actividad capaz de proporcionar un aprendizaje y desarrollo motriz óptimos, que fomenta la creatividad, así como la espontaneidad en el individuo”.

Si el proceso de aprendizaje que está “incluido en los juegos es el de "Aprendizaje para el desarrollo", del que habló Vygotski, el contenido de lo que se aprende debe referirse a aspectos relevantes de la vida. En los juegos se aprende a conocer a los otros y saber qué esperar de ellos; a conocerse a sí mismo y saber hasta dónde se puede llegar en qué circunstancias posibles. Unas de las características principales son tanto la tranquilidad como alegría emocional que supone la conciencia de saber que sólo es un juego”.

La actividad lúdica es muy importante en el niño pequeño, que posee una inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de construcción y desarrollo. Por lo que existe un factor esencial del desarrollo físico y mental en la educación, porque se estimula a los niños a expresarse, conocer su propio cuerpo, divertirse y establecer sus relaciones sociales.

Según Chateau (2000) "...es el valor moral del juego, la alegría de sentirse bien a causa de algo, de superar los obstáculos, de crear dificultades, riesgos y reglas para sentir la satisfacción de superarlas y de someterse voluntariamente a una disciplina, experimentar el gozo del éxito, la conclusión de una "obra", con su proyecto incluido, la terminación de un trabajo arduo. Allí radica otro de los beneficios del juego que permite estructurar la personalidad del niño, y hacerlo más preparado frente al medio que lo rodea, así como fomentar la formación y desarrollo moral del mismo".

"...la situación del juego proporciona estimulación, variedad, interés, concentración y motivación. Si se añade a esto la oportunidad de ser parte de una experiencia que, aunque posiblemente sea exigente, no es amedrentadora, está libre de presiones irrelevantes y permite a quien participa una interacción significativa dentro del entorno, las ventajas del juego se hacen aún más evidentes. También, a veces, el juego también puede proporcionar un escape de las presiones de la realidad, aliviar a veces el aburrimiento".

El juego es una actividad recreativa que involucra a uno o más jugadores, que libremente aceptan inmiscuirse dentro de la práctica lúdica.

Etimológicamente el juego viene de:

Jocus: Que significa ligereza, frivolidad, pasatiempo

Ludus: Que es el acto de jugar

Rodríguez Herrera define el juego como una actividad, pura, espontánea y placentera que contribuye poderosamente el desarrollo integral del niño

Fisiológicamente también lo definen como: "La actividad que realizan los seres superiores sin un fin aparentemente utilitario, como medio para

eliminar su exceso de energía. Sin embargo cuando un niño se encuentra enfermo, no pierde el interés por el juego y él mismo sigue jugando, dada por (H. Spencer)”.

“La Real Academia Española lo define como: La acción de jugar, pasatiempo o diversión, su definición es algo no definida, ya que es una actividad principalmente bajo su aspecto ocio”.

### **Concepto psicológico**

“...es la actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente puesto que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás. (Guy Jacquir)”

Arnolf Russell “...define el juego dentro de lo psicológico como: una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella; sino por sí mismas”.

### **Concepto sociológico:**

Johan Huizinga (1972), define el juego como “...la actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptados”.

“...las características del juego, según Roger Caillois (1986) incluye en sus definiciones de juego una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que

motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.

- Es una manifestación que tiene finalidad en si misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
- Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas”.

En cuanto a la clasificación de los juegos, según Roger Caillois (1986)

- **Juegos de Competición.** Tiene como componente esencial la lucha, se trata de vencer al rival con las cualidades de rapidez, vigor, destreza, ingenio, etc. generalmente este tipo de juegos se realizan entre dos o más participantes.
- **Juegos de Azar.** Son aquellos juegos opuestos a la competición donde predomina la suerte y no las cualidades del participante.
- **Juegos de Simulacro.** Es cuando el sujeto juega a creer y hacer creer a los demás que es otro distinto de sí mismo, corresponde con lo que Peit manifiesta y denomina el juego simbólico.
- **Juegos de Vértigo.** Hace perder la cabeza y perder la estabilidad y desorganiza la conducta, tiene como fin provocar mediante movimiento rápido de rotación, vueltas, giros. Es un orgánico de confusión y desconcierto acompañado de un extraño placer y diversión, que generalmente segrega adrenalina en quienes lo practican.

**Según Jean Piaget (1959)**

- **Juegos de simple ejercicio o censo-motores.** “Son juegos primitivos de simple funcionamiento, cuya principal característica es el simple placer de la acción de descubrimiento del mundo; surge como placer funcional y medio para que el niño, a través del movimiento, madure su

sistema nervioso por ejemplo, Piaget (1969) “el niño que descubre por azar la posibilidad de balancear un objeto suspendido, reproduce en seguida el resultado para adaptarse a él y para comprenderlo”

- **Juegos simbólicos.** “Posee al igual que los juegos de Caillois un único componente de imitación que se mueve dentro del mundo de lo simbólico: surge como imitación del mundo circundante, mediante el cual el niño se apropia de una imagen que representa las formas de relación”. Piaget en 1967 ilustra esta etapa con un ejemplo: “el niño que juega a muñecas rehace su propia vida. Pero corrigiéndola a su manera, revive todos sus placeres a todos sus conflictos, pero resolviéndolos y sobre todo, compensa y complementa la realidad mediante la ficción”
- **Juegos de reglas.** “Este tipo de juegos, Piaget no se refiere a la regulación, de hecho característica de todo tipo de juego, sino que implica más bien una obligación, en la que el niño se adentra paulatinamente al mundo de las relaciones de grupo”. Este tipo de juego refleja paulatinamente las reglas de la sociedad, que en el desarrollo se dan primero como “aquellos que no requieren obligatoriedad de cumplimiento”, después como intangibles y finalmente como ley resultante del consenso entre compañeros de juego.

#### **Según Henry Wallon (1984)**

- **Juegos de adquisición.** “Representan el esfuerzo infantil por querer comprender imágenes. Cuentos canciones, etc. y por aprender la realidad”.
- **Juegos funcionales.** “Dominados por la ley causa - efecto y caracterizados por la búsqueda de resultados”.
- **Juegos de ficción.** “Implican acciones que tienen un carácter significativo en los que se incluyen elementos simbólicos, más no así elementos reales”.
- **Juegos de fabricación.** “Representan la exploración de la capacidad creadora”.

### **Según Jean Chateau (1973)**

“...plantea que las reglas son los elementos más importantes al interior de los juegos, porque depende de ello el buen funcionamiento o no de la actividad puesta en práctica, de allí que establezca su diferenciación en función de ella en dos tipos de juego”.

- **Juegos no reglados.** “Extendidos desde el nacimiento hasta las primeras imitaciones. Dentro de este tipo de juegos el autor agrupa los juegos funcionales caracterizados por movimientos espontáneos y de desarrollo de funciones: los juegos hedonísticos, cuyo objetivo primordial es la producción del placer mediante las actividades que estimulan los sentidos. Y los juegos con los nuevos; con lo que el niño comienza a conocer su mundo más inmediato relacionándose con él mediante el juego”.
- **Juegos reglamentados,** “en los que se agrupan: los juegos de imitación; juegos de construcción de una amplia tendencia al orden que se plasma en la colocación sistemática de objetos y de cosas; juegos de reglas arbitrarias, en lo que el niño crea nuevas reglas, nacidas de la propia naturaleza o características del medio tanto social como ambiental en el que se desarrolla el juego; juegos sociales, de carácter figurativo; juegos tradicionales; juegos reglados con un alto contenido organizativo”.

Las teorías del juego planteadas son dos

#### **Teorías de Causa Eficiente**

- **Teoría del Descanso y la Distracción**

Una de las teorías más antiguas de Claparede considera al juego como una distracción y como elementos de recreación.

“La teoría desde el punto de vista del juego infantil es inaceptada ya que el niño e incluso el animal joven juegan sin estar cansado ni ocupado y consecuentemente no tiene que descansar ni distraerse”.

Esta teoría de un enfoque adulto del juego, en esto si estamos de acuerdo el juego en el adulto si es actividad recreativa, donde al poner

en marcha determinadas fuerzas físicas o intelectuales que no aparecen en el trabajo.

- **Teoría Energía Superflua H. Spencer (1985)**

En definitiva Spencer ve en el juego una simulación, una parodia de la vida “seria” en la que se emplea la energía sobrante, la teoría de Spencer no nos llega a explicar la esencia misma del juego confundiendo esta con una condición importante para que el juego aparezca.

- **Teoría de Atavismo**

“Manifiesta que el niño desde el inicio de su vida intrauterina hasta su adultez va atravesando diferentes etapas evolutivas, una recapitulación abreviada de la evolución de la raza humana, de hoy el niño por atavismo, dice su autor realiza a través del juego, los actos que ejecutaron nuestros remotos antepasados de una manera progresiva. El error principal de esta teoría es la de darle un carácter eliminatorio al juego, es decir, el juego es necesario para eliminar ciertas actividades rudimentarias inútiles en la época actual”.

- **Teoría Catártica**

Según el Psicólogo Harvey A. Carr (1902), “afirma que en el hombre se dan una serie de tendencias que en el ambiente sociocultural actual son negativas, es decir, claramente “antisociales”, estas tendencias se caracterizan e incluso se subliman, en el niño a través del juego”.

### **Teorías de Causa Final.**

- **Teoría del ejercicio preparatorio**

Esta teoría fue expuesta por el psicólogo alemán Karl Groos, en sus obras “el juego de los animales” y “el juego en el hombre”.

“...una de las principales ideas de Spencer, expuesta en su teoría antes analizada, es la de ver el juego como una post imitación de los actos adultos, contemplando como una simple parodia de la vida, sería donde el niño consume excedente de energía que posee. Es pues una explicación puramente causal y con un enfoque puramente fisiológico del fenómeno. Karl Groos basándose en estas teorías y tratando de ampliar

el campo de visión del juego, enfoca el fenómeno desde un punto de vista biológico, terreno muy olvidado por los psicólogos hasta aquel momento. Groos opina que el juego es una pre imitación, fruto de tendencias instintivas que hace que el niño a través de su actividad jugada, vaya ensayándolo y desarrollando capacidades que le permitan estar preparado para las actividades propias de la adultez”.

- **Teoría de la derivación por ficción**

“...el juego es un sustituto durante la infancia de las actividades serias que se realizan durante la adultez y a las que el niño no puede tener acceso por no estar capacitado para ellas. El juego es una actividad que evoluciona adaptándose a los cambios de conducta que se operan durante la infancia, siendo siempre una actividad de carácter interesante. El juego tiene como función permitir al individuo realizar su YO; desplegar su personalidad”.

- **Teoría psicoanalítica**

“...la aparición y desarrollo del psicoanálisis hace que esta teoría psicológica se extienda a todos los campos de la actividad humana. Gracias al influjo de Sigmund Freud el psicoanálisis abarcó el fenómeno del juego. Como ya es sabido, el núcleo central de la teoría psicoanalítica, para explicar el comportamiento humano, es el del Libido que en forma amplia significa el deseo que se manifiesta en el ser humano desde su nacimiento y que se orienta a la consecución de los más variados objetos o realización de actividades, que le produzcan sensaciones caracterizadas por un intenso tono afectivo y de placer. En definitiva Freud ve en el juego la manifestación de tendencias o deseos ocultos. El error de esta teoría que arroja nueva luz en la comprensión del juego infantil, es querer explicar todos los juegos, es decir el juego en sí, su esencia, formando como modelo el juego simbólico que es una clase especial del juego”.

“...la importancia del juego en el ser humano, se origina desde la infancia, porque el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico-social del hombre tienen una misma



ontogénesis, de ahí que sea imposible separar unos de otros. Aun cuando progresivamente el hombre va asentándose y abandona su vida trashumante, y surge la agricultura como forma de vida que obliga al ser humano a aposentarse en lugares definidos, los niños también tenían que incorporarse al proceso productivo, y para ello se les daban instrumentos apropiados para su tamaño para que cooperaran, en la medida de sus posibilidades físicas, al trabajo en correspondencia con sus destrezas motoras, no constituían aún juguetes, sino herramientas de trabajo a escala reducida: el cuchillo cortaba, la azada hendía, la masa golpeaba, por lo que solamente eran reproducciones a menor escala del instrumento real”.

Por otro lado la investigación se justifica legalmente, “...porque se da cumplimiento al Reglamento para la Elaboración y Sustentación de la Tesis de Maestría en la Escuela de Postgrado de la Universidad Cesar Vallejo, siendo requisito indispensable para optar el grado de Magister. La justificación pedagógica, porque se fundamenta en el Diseño Curricular Nacional dentro del área de educación física así como también el presente proyecto se da dentro de un contexto educativo, con la participación activa de la investigadora (docente) y los estudiantes del segundo grado. En lo **teórico**, se justifica porque permite la utilización y el desarrollo de conocimientos y teorías con la finalidad de optimizar la coordinación motriz de los estudiantes. En este caso fundamentalmente en las teorías de Le Boulch (1997), Gutiérrez (1991), Contreras (1998), Escobar (2004) en lo concerniente a la variable dependiente (coordinación motriz) y a Huizinga (1972), en lo que respecta a la variable independiente (juegos). En lo práctico se justifica porque se pone en práctica un programa de juegos para desarrollar la coordinación motriz en estudiantes de la institución educativa secundaria de nuestra muestra. En lo metodológico, el trabajo de investigación se justifica por la utilización de estrategias metodológicas en nuestro programa de juegos con la finalidad de lograr una desarrollar la coordinación motriz de manera óptima en los estudiantes, los cuales pueden ser evidenciados

por las medidas estadísticas utilizadas para la contrastación de la hipótesis".

## **2. Problema.**

Uno de los grandes problemas en el ser humano es la coordinación de movimientos, habilidades y gestos en los niños y púberes, es una de las partes más esenciales en el momento de practicar actividades que le permiten una mayor precisión en sus actividades cotidianas, de aprendizaje y de apreciar la realidad, es fundamental enseñar a los niños y a las niñas a utilizar el hacer, saber hacer y poder hacer, teniendo en cuenta que son el futuro de la nación.

A nivel internacional la presencia de escolares con dificultades y problemas evolutivos de coordinación motriz es un hecho latente y presente en numerosas investigaciones llevadas a cabo en las últimas décadas, Alrededor del 5% de los niños en edad escolar tienen algún tipo de trastorno del desarrollo de la coordinación o torpeza motriz marcada, al respecto Kaplan y Sadock, (1999) manifiestan que "...la característica esencial del mismo es una alteración significativa en el desarrollo de la coordinación motora".

En nuestro país no estamos ajenos a esta realidad, puesto que la problemática está vigente, solo hace falta observar los resultados de nuestros deportistas nacionales en los últimos 20 años, es por esta razón que a partir de la fecha, el Estado Peruano le está dando mayor importancia a la educación física, el deporte y a la recreación, puesto que el problema se origina desde la educación inicial y primaria; al respecto Beraldo y Polleti (1991) en Conde y Viciano (2001, 171) indican que "la coordinación motriz es un proceso evolutivo complejo de adquisición progresiva, provoca una gran controversia en cuanto a sus alcances, límites y contenidos. Este hecho se hace especialmente evidente en la edad óptima para la adquisición de esos procesos coordinativos (6-11 años). Este tramo de edad corresponde a la Educación Primaria y en el ámbito motor se caracteriza por ser un periodo de gran desarrollo físico y mejora de las habilidades y

destrezas básicas encaminadas al desarrollo de las disciplinas deportivas. Generalmente se manifiesta un aumento de la madurez y eficacia en las habilidades motrices básicas, gracias al incremento de su coordinación motriz” (Granda y Alemany, 2002).

En el medio local, en base a las observaciones realizadas en las practicas pedagógicas diarias en nuestra institución educativa y a diferentes teorías estudiadas, no existe una aplicación adecuada de actividades de coordinación; mas por lo contrario se verifica una torpeza motriz generalizada y marcada en los estudiantes que provienen de la educación primaria, esto por no orientar a los niños y niñas en la ejecución libre de su trabajo, no realizan las correcciones o por llenar un espacio dentro de los periodos dictados y no potenciarlos a través del juego, la recreación y la educación física. Por todo lo manifestado se define el problema como el bajo desarrollo de la coordinación motriz en los estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa Secundaria “César Vallejo Mendoza” de Soccospata – Andahuaylas. Para lograr orientar los adelantos y avances de los niños y niñas en la coordinación de movimientos, habilidades y gestos, es necesario fortalecer las formas de coordinación, en ese sentido se pretende mediante el presente trabajo de investigación realizar un programa de juegos con los estudiantes del segundo grado de educación secundaria con la finalidad de poder aminorar este problema y buscar el óptimo desarrollo de la coordinación motriz.

### **3. Formulación del Problema:**

#### **Problema general:**

¿En qué medida el Programa de juegos desarrolla la coordinación motriz en los estudiantes del segundo grado de la institución educativa secundaria “César Vallejo Mendoza” de Soccospata – Andahuaylas, Apurímac, 2014?

#### **Problemas específicos:**

¿En qué medida el Programa de juegos desarrolla la coordinación dinámico general en los estudiantes del segundo grado de la institución

educativa secundaria “César Vallejo Mendoza” de Soccospata – Andahuaylas, Apurímac, 2014?

¿En qué medida el Programa de juegos desarrolla la coordinación segmentaria en los estudiantes del segundo grado de la institución educativa secundaria “César Vallejo Mendoza” de Soccospata – Andahuaylas, 2014?

¿En qué medida el Programa de juegos desarrolla la coordinación intramuscular en los estudiantes del segundo grado de la institución educativa secundaria “César Vallejo Mendoza” de Soccospata – Andahuaylas, 2014?

¿En qué medida el Programa de juegos desarrolla la coordinación sintermuscular en los estudiantes del segundo grado de la institución educativa secundaria “César Vallejo Mendoza” de Soccospata – Andahuaylas, 2014?

#### **4. Objetivo.**

##### **Objetivo General**

Determinar en qué medida el programa de juegos desarrolla la coordinación motriz en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria “César Vallejo Mendoza” de Soccospata – Andahuaylas, Apurímac, 2014

##### **Objetivos específicos:**

Determinar en qué medida el programa de juegos desarrolla la coordinación dinámico general en los estudiantes del segundo grado de la institución educativa secundaria “César Vallejo Mendoza” de Soccospata, por efectos de un programa de juegos.

Determinar en qué medida el programa de juegos desarrolla la coordinación segmentaria en los estudiantes del segundo grado de la institución educativa secundaria “César Vallejo Mendoza” de Soccospata por efectos de un programa de juegos.

Determinar en qué medida el programa de juegos desarrolla la coordinación intramuscular en los estudiantes del segundo grado de la institución educativa secundaria “César Vallejo Mendoza” de Soccospata por efectos de un programa de juegos.

Determinar en qué medida el programa de juegos desarrolla la coordinación intermuscular en los estudiantes del segundo grado de la institución educativa secundaria “César Vallejo Mendoza” de Soccospata por efectos de un programa de juegos.

## **5. Hipótesis**

### **Hipótesis general:**

El programa de juegos desarrolla significativamente la coordinación motriz en los estudiantes del segundo grado de la institución educativa secundaria “César Vallejo Mendoza” de Soccospata – Andahuaylas, Apurímac, 2014

### **Hipótesis específicas**

La aplicación del programa de juegos desarrolla significativamente la coordinación dinámico general en los estudiantes del segundo grado de la institución educativa secundaria “César Vallejo Mendoza” de Soccospata.

La aplicación del programa de juegos desarrolla significativamente la coordinación segmentaria en los estudiantes del segundo grado de la institución educativa secundaria “César Vallejo Mendoza” de Soccospata.

La aplicación del programa de juegos desarrolla significativamente la coordinación intramuscular en los estudiantes del segundo grado de la institución educativa secundaria “César Vallejo Mendoza” de Soccospata.

La aplicación del programa de juegos desarrolla significativamente la coordinación intermuscular en los estudiantes del segundo grado de la institución educativa secundaria “César Vallejo Mendoza” de Soccospata.

## **II. MARCO METODOLÓGICO**

### **1. Variables:**

- **Variable independiente**  
Programa de juegos
- **Variable dependiente**  
Coordinación motriz

### **2. Operacionalización de variables:**

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones de las Variables	Indicadores	Escala de Medición
Variable dependiente  COORDINACIÓN MOTRIZ	Berruezo (2002,) “ es la posibilidad que tenemos de ejecutar acciones que implican una gama diversa de movimientos en los que intervienen la actividad de determinados segmentos, órganos o grupos musculares y la inhibición de otras partes del cuerpo. Como resultado de esta acción organizada obtenemos gestos y acciones precisas y ajustadas a los objetivos prácticos que nos proponemos”.	La coordinación motriz es la capacidad de ordenar y organizar las acciones motrices orientadas hacia un objetivo determinado con precisión, eficacia, economía y armonía intramuscular, intermuscular, dinámico general y segmentaria.	Dinámico general  Segmentaria  Intramuscular  Intermuscular	Participación muscular eficiente entre el sistema nervioso central y la musculatura en movimiento.  Ejecuta óptimamente actividades de motricidad fina óculo-manual y óculo-podal de manera óptima  Contrae eficazmente los músculos para realizar actividades simples y complejas.  Participación adecuada de todos los músculos involucrados en el movimiento al realizar diversas actividades motrices.	Ficha de observación de coordinación motriz  Escala de valoración:  Baja = 1 Media = 2 Alta = 3
Variable Independiente:  EL JUEGO	Huizinga (1938), “manifiesta que el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente”.	<b>Definición operacional:</b> El juego es la actividad capaz de proporcionar un aprendizaje y desarrollo motriz óptimos, que fomenta la creatividad, así como la espontaneidad en el individuo. Actividades que se desarrollarán en 10 sesiones de aprendizaje.	Espontanea  Pura  Placentera	PROGRAMA DE JUEGOS  (10 SESIONES)	

### 3. Metodología

Los procedimientos realizados para la investigación cuantitativa actual se realizaron de la siguiente manera:

Diagnóstico de la realidad problemática, revisión del marco teórico, elaboración del instrumento, validación del instrumento, aplicación del instrumento en dos momentos (antes - después), tabulación y codificación de los resultados, realización de cuadros estadísticos, validación de la hipótesis, obtención de los resultados, discusión de los resultados y finalmente las conclusiones del trabajo de investigación. Bernal, C. A. (2010). *Metodología de la Investigación*. Tercera ed. Colombia. Editorial Pearson, 320 p.

### 4. Tipo de estudio

El tipo de estudio es aplicado según Carrasco, S. (2005), es el aplicado; por tener propósitos prácticos inmediatos bien definidos, es decir, se está investigando para transformar, modificar o producir cambios en un determinado sector de la realidad.

### 5. Diseño de investigación

Nuestro diseño según Hernández R., Fernández C. y Baptista P. (2006) corresponde al llamado diseño pre experimental prueba-post prueba test con un solo grupo. Siendo su esquema el siguiente:

G.    O<sub>1</sub>                    X                    O<sub>2</sub>

DONDE:

G: Grupo de sujetos

O<sub>1</sub> : Pre prueba de la coordinación motriz

X : Programa de juegos

O<sub>2</sub> : Post prueba de la coordinación motriz

### 6. Población, muestra y muestreo

#### ✓ Población

La población de estudio está conformada por los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria de Soccospata – Andahuaylas en



un total de 86 estudiantes, así como se visualiza en la siguiente tabla.

**Tabla 1**

**POBLACIÓN DE ESTUDIANTES**

GRADO	CANTIDAD		SUB TOTAL	TOTAL
	Varones	Mujeres		
1°	08	07	15	<b>86</b>
2°	07	07	14	
3°	10	10	20	
4°	04	13	17	
5°	10	10	20	

Fuente: Nomina de matrícula 2014

✓ **Muestra**

La muestra de estudio está representada por el segundo grado de la I.E Secundaria de Soccospata – Andahuaylas en un total de 14 estudiantes que reflejan el 16.3% en relación a la población de estudio. El tipo de muestreo es el no probabilístico intencionado.

**Tabla 2**

**MUESTRA DE ESTUDIANTES**

ESTUDIANTES	2° A	%
<b>Hombres</b>	07	40
<b>Mujeres</b>	07	60
<b>Total</b>	<b>14</b>	<b>100%</b>

Fuente: Nomina de matrícula 2014

✓ **Muestreo**

El tipo de muestreo según Hernández, R., Fernández C. y Baptista P. (2006), es el no probabilístico **intencionado**, puesto que la investigadora decide la muestra en función a las características y necesidades del estudio.

## **7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Se emplearon las siguientes técnicas e instrumentos de recolección de datos:

### **Técnica de programación (Unidad didáctica):**

Mediante la elaboración de una unidad de aprendizaje contemplando el programa de juegos y como instrumento 10 sesiones de aprendizaje.

### **Técnica del Análisis Documental.**

Me permitió elaborar el marco teórico, el cual dará el respaldo científico a las variables. Del mismo modo se recopilará la información necesaria de fuentes escritas y virtuales que tengan referencia al tema de estudio y/o a las variables de estudio, utilizando como instrumento las fichas textuales y bibliográficas.

### **Técnica de la Observación.**

La técnica de la observación es la técnica más utilizada en el proceso de recopilación de información de forma directa. Se ha utilizado para medir la variable dependiente es decir la coordinación motriz: general, específica, intramuscular e intermuscular.

Esta técnica de recopilación de información se utilizó en dos fases; la primera en una prueba de entrada para verificar el estado de la coordinación motriz y posteriormente se volvió a aplicar esta técnica en un post test con la finalidad de observar el desarrollo de la coordinación motriz de los estudiantes participantes en la muestra de estudio luego a aplicar la variable independiente.

### **Instrumentos**

Se utilizó los siguientes instrumentos de recolección de datos:

Las sesiones de aprendizaje.

Fichas textuales y bibliográficas

Ficha de observación

### **Validación y confiabilidad del instrumento**

Se realizó a través del Alfa de Cronbach y la prueba de KMO y la esfericidad de Bartlett.

### **Descripción del trabajo de campo.**

Se realizó el trabajo de campo con la finalidad verificar la validez o error de la hipótesis. Se incluyeron las siguientes actividades:

- Elaboración de un programa de juegos para el desarrollo del estudio.
- Diseño del instrumento.
- En la operacionalización de las variables, se definieron las dimensiones y los indicadores, a partir de los cuales se elaboraron los reactivos o preguntas.
- Administración de una prueba piloto del instrumento a una muestra que no formó parte del estudio (pilotaje)
- Análisis de los datos obtenidos de la prueba piloto y realización de cambios pertinentes al instrumento.
- Luego de que el cuestionario fue suministrado a toda la muestra seleccionada, se procedió a la creación de la base de datos en el paquete informático SPSS 21 para luego vaciar la información.
- Para la comprobación de la confiabilidad y validez del instrumento, se ejecutaron los estadísticos: Alfa de Cronbach, y la prueba de KMO y esfericidad de Bartlett.

**Presentación, análisis e interpretación de resultados obtenidos en el trabajo de campo.**

Después de la aplicación de los instrumentos elaborados y el procesamiento de la información a través del paquete estadístico SPSS 21, presentamos a continuación los siguientes resultados:

**Tabla 3**

**RESUMEN DEL PROCESAMIENTO DE LOS CASOS**

			%
	Válidos		100,0
	Excluidos <sup>a</sup>		,0
	Total		100,0

			%
	Válidos		100,0
	Excluidos <sup>a</sup>		,0
	Total		100,0
a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.			

En la tabla, se aprecia que del procesamiento de datos para los 14 estudiantes observados, el 100% de ellos son válidos y que representan a su vez a la totalidad de los casos.

### Determinación de la Fiabilidad del Instrumento:

**Tabla 4**

#### ESTADÍSTICOS DE FIABILIDAD

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,948	20

Elaboración propia

“El método de fiabilidad más utilizado en psicometría es el **Alfa de Cronbach**. Se trata de un índice de consistencia interna que toma valores entre 0 y 1 y que sirve para comprobar si el instrumento que se está evaluando recopila información defectuosa y por tanto nos llevaría a conclusiones equivocadas o si se trata de un instrumento fiable que hace mediciones estables y consistentes. Alfa es por tanto un coeficiente de correlación al cuadrado que, a grandes rasgos, mide la homogeneidad de las preguntas promediando todas las correlaciones entre todos los ítems para ver que, efectivamente, se parecen. Su interpretación será que, cuanto más se acerque el índice al extremo 1, mejor es la fiabilidad, considerando una fiabilidad respetable a partir de **0,80**”.

En la tabla, se aprecia que el estadístico **Alfa de Cronbach** tiene un valor de **0,948** de fiabilidad, para un número de **20** elementos, por lo que el instrumento aplicado a los estudiantes, es fiable por ser mayor a 0,8.

**Análisis de Validez de Constructo del Instrumento:**

“Dado que el análisis factorial espera correlaciones medianas y altas, entonces se requiere continuar el análisis, ya que puede resultar no apropiado. Por ello se recurre al análisis con prueba de esfericidad de Bartlett y al estadístico de Kaiser-Meyer- Olkin (KMO) para decidir si se continúa con el análisis factorial”.

Para este análisis se aplicó el estadístico KMO (Medida de adecuación muestral de Kaiser – Meyer – Olkin) y la Prueba de esfericidad de Bartlett, con la finalidad de determinar si la muestra está adecuada a la cantidad de ítems que tiene el instrumento, debiendo ser la medida de adecuación mayor al valor mínimo esperado de **0,5**. Asimismo para medir la asociación de significancia, la probabilidad de ocurrencia o significancia debe ser menor a **0,005**, medido a través de la prueba de esfericidad de Bartlett.

**Tabla 5**

**KMO Y PRUEBA DE BARTLETT**

Medida de adecuación muestral de Kaiser-Meyer-Olkin.		0,763
Prueba de esfericidad de Bartlett	Chi-cuadrado aproximado	49,584
	Gl	6
	Sig.	<b>0,000</b>

Elaboración propia

Los resultados de la tabla muestran que la prueba KMO (Medida de adecuación muestral de Kaiser – Meyer – Olkin) es de **0,763** lo que es

mayor al valor mínimo esperado 0,05 dado que esta prueba compara las magnitudes de los coeficientes de correlación observados con los coeficientes de las correlaciones parciales son mayores a 0,05 y en este caso se considera que el modelo factorial es apropiado. Además se obtiene un valor de significancia bilateral o valor “p” de 0,00 por tanto se manifiesta que el instrumento utilizado es válido.

### Procedimientos de recolección de datos

Se efectuó a través de la aplicación de la ficha de observación de coordinación motriz.

### 8. Métodos de análisis de datos

Después de ejecutarse el Programa de juegos y de aplicarse el Pre-test y Post-test se presentan los resultados obtenidos para procesarlos a través de las medidas de tendencia central, de dispersión, cuadros y gráficos estadísticos. Para esto se ha empleado los estadísticos propuestos por **Murray R. SPIEGEL (1998)**, utilizando las siguientes fórmulas:

Media aritmética  $\frac{\sum}{n}$

Desviación estándar  $\sqrt{\frac{\sum (di - \bar{d})^2}{n}}$

Los cálculos básicos para el ensayo de Hipótesis:

Fórmula de la **diferencia promedio**:

$$\bar{d} = \frac{\sum di}{n}$$

Fórmula de la **desviación estándar** de las diferencias:

$$Sd = \sqrt{\frac{\sum di^2 - \frac{(\sum di)^2}{n}}{n - 1}}$$

Prueba de **Hipótesis “t” de Student**

$$t_0 = \frac{\bar{d}}{\frac{Sd}{\sqrt{n}}}$$

### III. RESULTADOS

#### 1. Resultados del pre test y post test

**Tabla 6**

#### Puntajes por estudiante y dimensión

Est	PRE	POST	PRE	POST	PRE	POST	PRE	POST
	General	General	Segment	Segment	Intramusc	Intramusc	Intermusc	Intermusc
01	7	13	7	11	7	12	7	13
02	9	15	10	15	10	14	9	15
03	6	12	6	13	6	13	6	12
04	9	14	8	15	7	14	9	15
05	7	13	7	12	7	12	7	12
06	6	12	5	13	6	13	6	15
07	12	15	12	15	12	14	11	13
08	9	14	7	12	7	12	9	15
09	7	13	6	14	8	14	6	12
10	9	15	11	15	12	15	10	15
11	5	13	5	11	7	13	8	13
12	8	14	7	14	6	15	6	13
13	10	15	9	15	10	14	8	14
14	6	11	6	10	6	11	5	11

Fuente: Ficha de observación de coordinación motriz (pre test y post test)

Se observa en la tabla 6 las puntuaciones obtenidas durante el pre test y post por cada estudiante y por cada una de las dimensiones. El puntaje máximo esperado en un estudiante es 15 y el menor puntaje es 5, se puede visualizar con bastante notoriedad el ascenso que ha producido la introducción de la variable independiente en la coordinación de los estudiantes de la muestra, ya que los resultados mostrados reflejan.

#### 2. Prueba de validación de hipótesis general

**Tabla 7**

#### PRUEBA DE T DE STUDENT PARA MUESTRA RELACIONADAS

Par 1	Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior	Superior			
PRE TEST - POST TEST	5,60750	,17689	,08845	5,32602	5,88898	63,399	3	,000

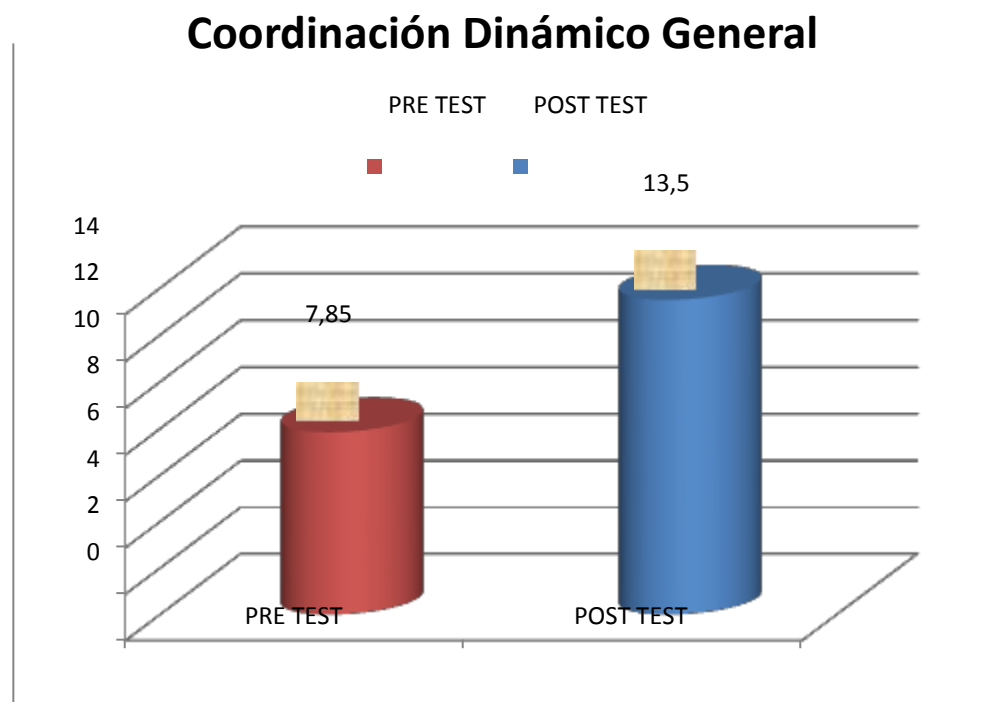
Elaboración SPSS 21

A continuación se interpreta la tabla 7 en relación a la prueba de la T de Student para muestras relacionadas, en el cual se intenta contrastar si la diferencia de las medias del pre test y post test en este caso **5,60750**, es estadísticamente significativa debido a la variable independiente. El valor del estadístico de contraste es de 63,399 con 3 grados de libertad y una significación bilateral de **0,000** siendo la significación menor que 0.05 por lo que se concluye que existen diferencias entre el pre test y post test. Con los resultados obtenidos puedo concluir que el programa de juegos desarrolló significativamente la coordinación motriz de los estudiantes del segundo grado de la IES “César Vallejo Mendoza” de Socccspata. Por lo tanto se descarta la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

### 3. Resultados de hipótesis específicas.

#### Coordinación Dinámica general:

**Gráfico 01:** Representación de la media aritmética, según la dimensión, coordinación dinámico general de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Cesar Vallejo Mendosa de Socccspata – Andahuaylas, Apurímac, 2014.



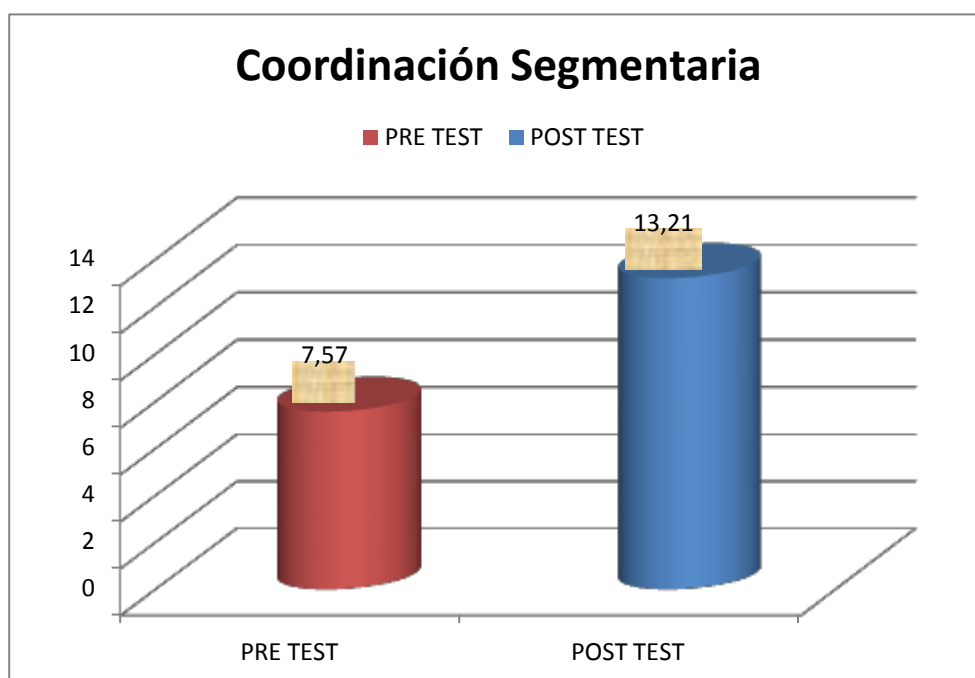


**Apreciación:**

En el gráfico, se observa que según la dimensión coordinación dinámico general, el mayor valor es de 13.50, advirtiéndose como alto; sin embargo también se observa que el menor valor se representa con 7.85, advirtiéndose como bajo.

**Coordinación específica:**

**Gráfico 02:** Representación de la media aritmética, según la dimensión, coordinación segmentaria de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Cesar Vallejo Mendosa de Socccspata – Andahuaylas , Apurímac, 2014.

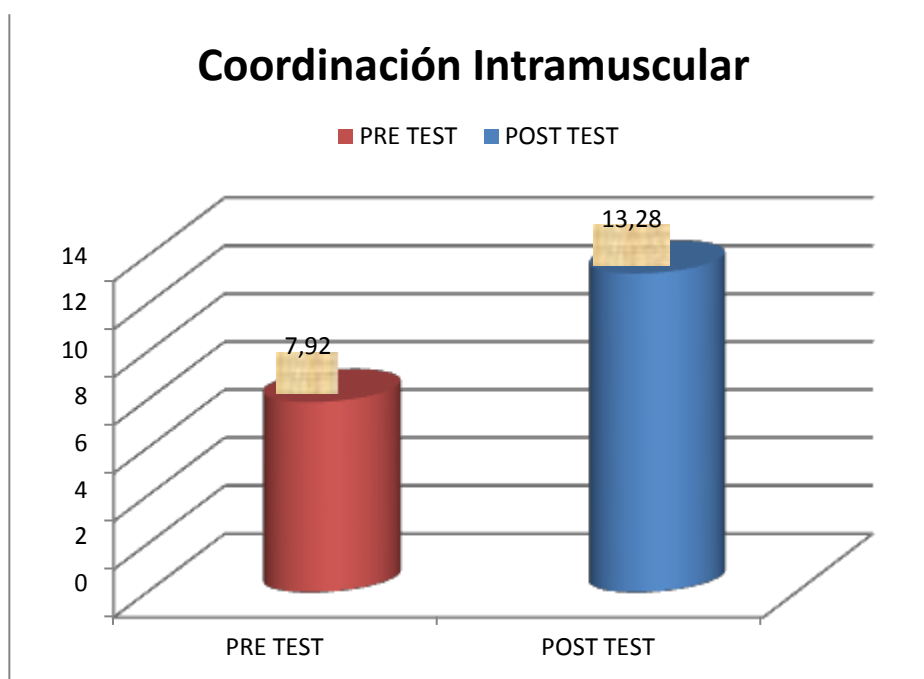


**Apreciación:**

En el gráfico, se observa que según la dimensión coordinación segmentaria, el mayor valor es de 13.21, advirtiéndose como alto; sin embargo también se observa que el menor valor se representa con 7.57, advirtiéndose como bajo.

### Coordinación intramuscular:

**Gráfico 03:** Representación de la media aritmética, según la dimensión, coordinación intramuscular de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Cesar Vallejo Mendosa de Socccspata – Andahuaylas ,Apurímac, 2014.



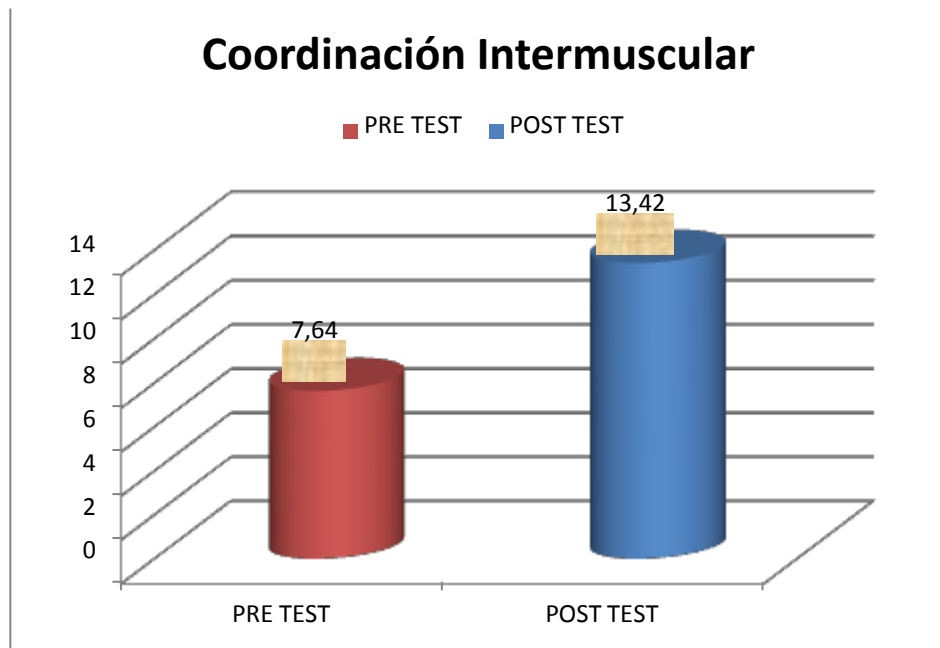
### Apreciación:

En el gráfico, se observa que según la dimensión coordinación dinámico general, el mayor valor es de 13.28, advirtiéndose como alto; sin embargo también se observa que el menor valor se representa con 7.92, advirtiéndose como bajo.

### Coordinación intermuscular:

**Gráfico 04:** Representación de la media aritmética, según la dimensión coordinación intermuscular de los estudiantes del segundo grado de la Institución

Educativa Cesar Vallejo Mendosa de Socccspata –  
Andahuaylas, Apurímac, 2014.



**Apreciación:**

En el gráfico, se observa que según la dimensión coordinación intermuscular, el mayor valor es de 13.42, advirtiéndose como alto; sin embargo también se observa que el menor valor se representa con 7.64, advirtiéndose como bajo.

#### IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

- Queda demostrada la hipótesis general, que el programa de juegos desarrolla significativamente la coordinación motriz en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria “César Vallejo Mendoza” de Soccospata – Andahuaylas, 2014. Del mismo modo se ha podido contrastar las cuatro hipótesis específicas, que sostienen que el programa de juegos desarrolla significativamente las dimensiones general, específica, intramuscular e intermuscular de la coordinación motriz de los estudiantes de la muestra de estudio; de esta manera se ha reafirmado el cumplimiento de los objetivos de investigación.
- “...la importancia que tiene el juego en el desarrollo motriz y emotivo de las personas es esencial, por esta razón he podido comprobar que las actividades lúdicas permiten en las personas sentirse más libres, seguras, alegres y satisfechas; en ese sentido coincido con **Chateau (2000)** quien indica que el valor moral del juego, permite la alegría de sentirse bien a causa de algo, de superar los obstáculos, de crear dificultades, riesgos y reglas para sentir la satisfacción de superarlas y de someterse voluntariamente a una disciplina, experimentar el gozo del éxito, la conclusión de una "obra", con su proyecto incluido, la terminación de un trabajo arduo”.
- Coincido con la tesis de **Lorenzo, F. (2000)** titulada “Diseño y estudio científico para la validación de un test motor original, que mida la coordinación motriz en los alumnos/as de educación secundaria obligatoria” en su segunda conclusión quien manifiesta que se pone de manifiesto la importancia que para la mejora de las capacidades coordinativas que conforman la coordinación motriz, es fundamental la intervención curricular específica durante toda la etapa de educación secundaria obligatoria. De igual modo es necesaria la introducción de actividades lúdicas en el proceso pedagógico y curricular de la

Educación Física para mejorar las capacidades coordinativas de los estudiantes, tal como se ha podido demostrar en la presente Tesis.

- Estoy de acuerdo **Ruiz, Gutiérrez, Graupera, Linaza y Navarro (2001)** que manifiestan que sin la práctica adecuada, las habilidades fundamentales permanecerán en estadios elementales, y no alcanzarán los niveles de madurez convenientes, pudiendo ser expresión de posibles problemas evolutivos de coordinación.

Al realizar el diagnóstico de la realidad problemática del presente trabajo determinamos que efectivamente uno de los factores que inciden en la problemática motriz es la falta de estímulo y práctica de actividades motrices que permitan un buen desarrollo psicomotor en la persona, motivo por el cual se ha planteado estimular la práctica lúdica a través de 10 sesiones de aprendizaje (ver anexo) para el desarrollo de la coordinación.

- Coincido con la Tesis magistral de **Azula, B., Gálvez, M., Guevara, H., Silva, S., Vásquez, M. (2006)** titulada “Influencia del juego basado en dinámicas de animación agrupación en el proceso de socialización de los niños y niñas del primer grado de la I.E. N° 82720 de la comunidad de Coyunde Grande – Chugur Hualgayoc” en su segunda conclusión: las teorías referidas al juego, dan mucha prioridad en la labor pedagógica docente; las cuales confirman la importancia que tiene el juego basados en dinámicas de animación y agrupación en el proceso de socialización de los niños y niñas, permitiendo el desarrollo integral y un mejor desempeño en su aprendizaje. Efectivamente el juego debe ser utilizado como instrumento en el proceso de formación integral de los estudiantes”.
- Definitivamente los resultados obtenidos en la presente investigación, me permiten manifestar con total seguridad que los juegos han permitido la mejora de las capacidades físicas básicas, así también los componentes principales de la psicomotricidad como la orientación, el equilibrio y el aprendizaje motor, incidiendo el trabajo de manera provechosa entre las edades de 11 a 14 años de edad.

- No estoy de acuerdo con lo que manifiesta **H. Spencer** en su definición fisiológica del juego quién manifiesta que el juego es la actividad que realizan los seres superiores sin un fin aparentemente utilitario, como medio para eliminar su exceso de energía. En la ejecución del presente trabajo de investigación se ha utilizado un programa de juegos con el fin de lograr el desarrollo significativo de la coordinación motriz, así mismo el juego otorga beneficios colaterales como: mejor socialización, desarrollo de la creatividad, dominio de los componentes de la psicomotricidad, etc.

## V. CONCLUSIONES

- Se determinó que el programa de juegos desarrolló significativamente la coordinación motriz de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria “César Vallejo Mendoza” de Soccospata – Andahuaylas, 2014, muestra de ello es la diferencia de los valores de media aritmética del pre test y post test, siendo en el primero un valor de 7,7450 y en el post test un valor de 13,3525 con una diferencia de medias 5,60750 que ratifica el objetivo trazado.
- Se determinó que el programa de juegos desarrolló significativamente la coordinación dinámico general de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria “César Vallejo Mendoza” de Soccospata – Andahuaylas, 2014, las pruebas en el pre test y post test muestran diferencias significativas, porque en el pre test el valor de la media aritmética es 7.85 y el valor de la media aritmética del post test es de 13.50.
- Se determinó que el programa de juegos desarrolló significativamente la coordinación segmentaria de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria “César Vallejo Mendoza” de Soccospata – Andahuaylas, 2014, las pruebas en el pre test y post test muestran diferencias significativas, porque en el pre test el valor de la media aritmética es 7.57 y el valor de la media aritmética del post test es de 13.21.
- Se determinó que el programa de juegos desarrolló significativamente la coordinación intramuscular de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria “César Vallejo Mendoza” de Soccospata – Andahuaylas, 2014, las pruebas en el pre test y post test muestran diferencias significativas, porque en el pre test el valor de la media aritmética es 7.92 y el valor de la media aritmética del post test es de 13.28.

- Se determinó que el programa de juegos desarrolló significativamente la coordinación intramuscular de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria “César Vallejo Mendoza” de Soccospata – Andahuaylas, 2014, las pruebas en el pre test y post test muestran diferencias significativas, porque en el pre test el valor de la media aritmética es 7.64 y el valor de la media aritmética del post test es de 13.42.



## **VI. RECOMENDACIONES**

- Promover en las instituciones educativas de todos los niveles, programas de actividades lúdicas que permitan fortalecer y desarrollar habilidades y destrezas motrices de coordinación dinámico general y segmentaria en los estudiantes, permitiendo de esta manera una óptima formación integral.
- Promover en las instituciones educativas de todos los niveles, programas de actividades lúdicas, con la finalidad de optimizar la coordinación intramuscular y intermuscular por ende todo el desarrollo motor de los educandos y de este modo coadyuvar con su formación integral, así como medio de cuidado y preservación de la salud.
- Realizar encuentros deportivos bimestralmente ya que el deporte, la recreación y el juego son una alternativa para cultivar un modo de vida saludable para las personas y la sociedad en su conjunto.

## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Álvarez del Villar, C. (1983). *La preparación física del fútbol basada en el atletismo*. Madrid: Gymnos.
- Berruezo Adelantado, P. (2002). La grafomotricidad: el movimiento de la escritura. *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales*
- Beraldo, S. y Polleti, C. (1991). *Preparación física total*. Barcelona: Hispano Europea
- Carrasco Díaz, S. (2005) *Metodología de la Investigación Científica*. Editorial San Marcos. Lima – Perú
- Castañer, M. y Camerino, O. (1990). *La Educación Física en la Enseñanza Primaria*. Barcelona: INDE.
- Connolly, K., y Bruner, J. (1973). Competence: Its nature and nurture. En K. Connolly y J. Bruner (Eds.), *The growth of competence*. London: Academic Press.
- Contreras, O. (1998): *Didáctica de la Educación Física. Un Enfoque Constructivista*. Ed. Inde. Barcelona.
- Escobar, R. (2004): *Taller de Psicomotricidad. Guía práctica para docentes*. Ed. Ideas propias. Vigo.
- Gallahue, D. L. (1995). Motor Development. En J. P. Winnick (Ed.), *Adapted Physical Education and Sport* (pp. 253-269). Champaign: Human Kinetics.
- Gallahue, D. L., y Ozmun, J. (1998). *Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults*. Boston: McGraw-Hill.
- Granda, J. y Alemany, I. (2002). *Manual de Aprendizaje y Desarrollo motor*. Barcelona: Paidós.
- Gutiérrez, M. (1991): *La Educación Psicomotriz y el Juego en la Edad Escolar*. Ed. Wanceulen. Sevilla
- Hernández, J.L. y Velázquez, R. (2004). *La evaluación en educación física: investigación y práctica en el ámbito escolar*. Barcelona: Graó.

- Jiménez, J. y Jiménez, I. (2002): *Psicomotricidad. Teoría y programación*. Ed. Escuela Española. Barcelona.
- Muñoz Rivera, D. (2009) La coordinación y el equilibrio en el área de Educación Física. Actividades para su desarrollo. *Rev. digital EFdeportes*, 130.
- Le Boulch, J. (1997): *La Educación Psicomotriz en la Escuela Primaria*. Ed. Paidós. Barcelona Picq, L. y Vayer, P. (1977). *Educación Psicomotriz*. Barcelona: Científico Médica.
- Platonov, Vladimir y Bulatova, Marina (1994) *La Preparación Física*. Edit. Paidotribo, Barcelona.
- Porta, J. y cols. (1988). *Programas y contenidos de la educación físico- deportiva en BUP y FP*. Barcelona: Paidotribo.
- Ruiz, L. M., Graupera, J. L., Gutiérrez, M., y Miyahara, M. (2003). The assessment of motor coordination in children with the Movement ABC test: A comparative study among Japan, USA and Spain. *International Journal Applied Sport Sciences*, 15 (1), 22-35.
- Ruiz, L. M., Graupera, J. L., Rico, I., y Mata, E. (2004). Preferencias participativas en Educación Física de los chicos y chicas de la ESO mediante la Escala GR de Participación Social en el Aprendizaje. *Motricidad* (Pendiente de publicación).

# **ANEXOS**

**ANEXO N° 01 MATRIZ DE CONSISTENCIA**

PROBLEMA A	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO	HIPOTESIS	VARIABLES	TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN
<p>PROGRAMA DE JUEGOS PARA DESARROLLAR LA COORDINACION MOTRIZ DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA IES "CESAR VALLEJO MENDOZA" DE SOCCOSPATA – ANDAHUAYLAS, 2014</p>	<p><b>PROBLEMA GENERAL:</b> ¿En qué medida el Programa de juegos desarrolla la coordinación motriz de los estudiantes del segundo grado de la I.E.S. "César Vallejo Mendoza" de Soccospata – Andahuaylas, 2014?</p> <p><b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿En qué medida el Programa de juegos desarrolla la coordinación dinámico general de los estudiantes del segundo grado de la I.E.S. "César Vallejo Mendoza" de Soccospata – Andahuaylas, 2014?</li> <li>• ¿En qué medida el Programa de juegos desarrolla la coordinación segmentaria de los estudiantes del segundo grado de la I.E.S. "César Vallejo Mendoza" de Soccospata – Andahuaylas, 2014?</li> <li>• ¿En qué medida el Programa de juegos desarrolla la coordinación intramuscular de los estudiantes del segundo grado de la I.E.S. "César Vallejo Mendoza" de Soccospata – Andahuaylas, 2014?</li> <li>• ¿En qué medida el Programa de juegos desarrolla la coordinación intermuscular de los estudiantes del segundo grado de la I.E.S. "César Vallejo Mendoza" de Soccospata – Andahuaylas, 2014?</li> </ul>	<p><b>OBJETIVO GENERAL:</b> Determinar en qué medida el programa de juegos desarrolla la coordinación motriz en los estudiantes del segundo grado de la I.E.S. "César Vallejo Mendoza" de Soccospata – Andahuaylas, 2014</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Determinar en qué medida el programa de juegos desarrolla la coordinación dinámico general en los estudiantes del segundo grado de la I.E.S. "César Vallejo Mendoza" de Soccospata, por efectos de un programa de juegos.</li> <li>• Determinar en qué medida el programa de juegos desarrolla la coordinación segmentaria de los estudiantes del segundo grado de la I.E.S. "César Vallejo Mendoza" de Soccospata por efectos de un programa de juegos.</li> <li>• Determinar en qué medida el programa de juegos desarrolla la coordinación intramuscular de los estudiantes del segundo grado de la I.E.S. "César Vallejo Mendoza" de Soccospata por efectos de un programa de juegos.</li> <li>• Determinar en qué medida el programa de juegos desarrolla la coordinación intermuscular de los estudiantes del segundo grado de la I.E.S. "César Vallejo Mendoza" de Soccospata por efectos de un programa de juegos.</li> </ul>	<p><b>HIPOTESIS GENERAL</b> Hi: El programa de juegos desarrolla significativamente la coordinación motriz de los estudiantes del segundo grado de la I.E.S. "César Vallejo Mendoza" de Soccospata – Andahuaylas, 2014</p> <p>Ho: El programa de juegos no desarrolla significativamente la coordinación motriz de los estudiantes del segundo grado de la I.E.S. "César Vallejo Mendoza" de Soccospata – Andahuaylas, 2014</p> <p><b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La aplicación del programa de juegos desarrolla significativamente la coordinación dinámico general de los estudiantes del segundo grado de la I.E.S. "César Vallejo Mendoza" de Soccospata.</li> <li>• La aplicación del programa de juegos desarrolla significativamente la coordinación segmentaria de los estudiantes del segundo grado de la I.E.S. "César Vallejo Mendoza" de Soccospata.</li> <li>• La aplicación del programa de juegos desarrolla significativamente la coordinación intramuscular de los estudiantes del segundo grado de la I.E.S. "César Vallejo Mendoza" de Soccospata.</li> <li>• La aplicación del programa de juegos desarrolla significativamente la coordinación intermuscular de los estudiantes del segundo grado de la I.E.S. "César Vallejo Mendoza" de Soccospata.</li> </ul>	<p><b>Variable Dependiente:</b> Coordinación motriz</p> <p><b>Variable Independiente</b> Programa de juegos</p>	<p><b>TIPO:</b> Según CARRASCO DÍAZ S. (2005) es el <b>aplicado</b>; por tener propósitos prácticos inmediatos bien definidos,</p> <p><b>DISEÑO:</b> Según Pablo Cazau (1997) corresponde al llamado diseño pre test, post test con un solo grupo</p> <p>O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub></p> <p><u>LEYENDA</u></p> <p>O<sub>1</sub>: Pre test X: Programa de juegos O<sub>2</sub>: Post test</p> <p><b>POBLACIÓN Y MUESTRA:</b> 14 estudiantes del segundo grado de la I.E.S. "César Vallejo Mendoza" de Soccospata, por lo tanto la muestra representa el 100% en razón a la población.</p>

## ANEXO N° 02 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones de las Variables	Indicadores	Escala de Medición
<p>Variable dependiente</p> <p><b>COORDINACIÓN MOTRIZ</b></p>	<p>Berruezo (2002,) “ es la posibilidad que tenemos de ejecutar acciones que implican una gama diversa de movimientos en los que intervienen la actividad de determinados segmentos, órganos o grupos musculares y la inhibición de otras partes del cuerpo. Como resultado de esta acción organizada obtenemos gestos y acciones precisas y ajustadas a los objetivos prácticos que nos proponemo”s.</p>	<p>La coordinación motriz es la capacidad de ordenar y organizar las acciones motrices orientadas hacia un objetivo determinado con precisión, eficacia, economía y armonía intramuscular, intermuscular, dinámico general y segmentaria.</p>	<p>Dinámico general</p> <p>Segmentaria</p> <p>Intramuscular</p> <p>Intermuscular</p>	<p>Participación muscular eficiente entre el sistema nervioso central y la musculatura en movimiento.</p> <p>Ejecuta óptimamente actividades de motricidad fina óculo-manual y óculo-podal de manera óptima</p> <p>Contrae eficazmente los músculos para realizar actividades simples y complejas.</p> <p>Participación adecuada de todos los músculos involucrados en el movimiento al realizar diversas actividades motrices.</p>	<p>Ficha de observación de coordinación motriz</p> <p>Escala de valoración:</p> <p>Baja = 1 Media = 2 Alta = 3</p>
<p>Variable Independiente:</p> <p><b>EL JUEGO</b></p>	<p>Huizinga (1938), “manifiesta que el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente”.</p>	<p><b>Definición operacional:</b> El juego es la actividad capaz de proporcionar un aprendizaje y desarrollo motriz óptimos, que fomenta la creatividad, así como la espontaneidad en el individuo. Actividades que se desarrollarán en 10 sesiones de aprendizaje.</p>	<p><b>PROGRAMA DE JUEGOS</b></p> <p>(10 SESIONES)</p>		

**ANEXO N° 03**  
**FICHA DE OBSERVACIÓN**  
**DE COORDINACIÓN MOTRIZ**

Apellidos y Nombres.....

Institución Educativa.....

N°	ITEMS/ACTIVIDADES	VALORACIÓN		
		BAJO (1)	MEDIA (2)	ALTA (3)
<b>DINÁMICO GENERAL</b>				
01	Prueba de desplazamiento de velocidad en zig-zag			
02	Prueba de desplazamiento en zig-zag con bote de balón			
03	Salto vertical con cuerda			
04	Realiza un salto y gira en el eje longitudinal			
05	Comprende y domina las direcciones			
<b>SEGMENTARIA</b>				
06	Es capaz de botar el balón con una mano de manera continuada mientras está parado			
07	Es capaz de botar el balón con una mano de manera continuada mientras está en movimiento			
08	Salta sobre el pie izquierdo desplazándose hacia delante de manera controlada, al menos 10 veces sin pararse.			
09	Salta sobre el pie derecho desplazándose hacia delante de manera controlada, al menos 10 veces sin pararse.			
10	Es capaz de saltar de manera continuada en el mismo sitio sobre un pie (en un espacio de 50 cm x 50 cm, máximo 50 veces).			
<b>INTRAMUSCULAR</b>				
11	Mantiene el equilibrio sobre un apoyo más de 30"			
12	Maniobra con agilidad en los circuitos de obstáculos			
13	Devuelve la pelota de forma controlada con una raqueta, palo de hockey, bate, etc.			
14	Atrapa un balón con las dos manos de manera controlada.			
15	Atrapa una pelota de tenis con las dos manos de forma controlada.			
<b>INTERMUSCULAR</b>				
16	Ejecuta correctamente "polichinelas" de modo consecutivo y dinámico (mínimo 10 veces)			
17	Realiza de forma automática el mismo tipo de movimientos que realizan sus compañeros/as.			
18	Es capaz de correr y pararse para evitar chocar contra un compañero/a o un objeto.			
19	Lanza con efectividad una pelota a un determinado objetivo.			
20	Atrapa una pelota de tenis con una mano de forma controlada.			

**Soccospata, agosto del 2014**

## ANEXO N° 04: VALIDACION DE EXPERTOS

### VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

#### VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: FICHA DE OBSERBACION SOBRE COORDINACION MOTRIZ. EN LA INSTITUCION EOUCATIVA CESAR VALLEJO MENOZA DE SOCCOSPATA, ANDAHUAYLAS, APURIMAC. 2014.

OBJETIVO: Oelerminar en qu! medid• .i p,ogram• de Juegos deaarollll la coordnación motril en loa elludillntes del aegundo gl'ldo de la I.E.S. 'C...', Vallejo Mendouº de SocoolpMa • Andahuaylas, vinctoclas con el eatudlo

DIRIGIDO A: Alumnos del aegundo gl'ldo de la In1ttuclon Educe1lv• C.ur Villllejo MendouHI de SocoolpMa • Andahuaylas, vinc:ultoclas con el eatudlo

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: FERNANOEZ ATHO MANUEL OCTAVIO

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR, DOCTOR

VALORACIÓN:

 Alto Medio Bajo Muy Bajo

  
FIRMA DEL EVALUADOR



## ANEXO N° 05: CUADROS

### Coordinación general:

Tabla 8

#### COORDINACIÓN DINÁMICO GENERAL

		Media	N	Desviación típ.
Par 1	PRE TEST	7,85	14	1,915
	POST TEST	13,50	14	1,286

Fuente: Ficha de observación de coordinación motriz (pre test y post test)

### Coordinación específica:

Tabla 9

#### COORDINACIÓN SEGMENTARIA

		Media	N	Desviación típ.
Par 1	PRE TEST	7,57	14	2,173
	POST TEST	13,21	14	1,761

Fuente: Ficha de observación de coordinación motriz (pre test y post test)

### Coordinación intramuscular:

Tabla 10

#### COORDINACIÓN INTRAMUSCULAR

		Media	N	Desviación típ.
Par 1	PRE TEST	7,92	14	2,164
	POST TEST	13,28	14	1,204

Fuente: Ficha de observación de coordinación motriz (pre test y post test)

### Coordinación intermuscular:

Tabla 11

#### COORDINACIÓN INTERMUSCULAR

		Media	N	Desviación típ.
Par 1	PRE TEST	7,64	14	1,780
	POST TEST	13,42	14	1,398

Fuente: Ficha de observación de coordinación motriz (pre test y post test)

## ANEXO N° 06: IMÁGENES DEL DESARROLLO DE LA INVESTIGACION

TRABAJOS DE COORDINACIÓN DINÁMICO GENERAL (Salta sogá)



TRABAJOS DE COORDINACIÓN DINÁMICO GENERAL (Mundo)



TRABAJOS DE COORDINACIÓN DINÁMICO GENERAL (Gato y ratón)



TRABAJOS DE COORDINACIÓN SEGMENTARIA (Actividades óculo manuales)



TRABAJOS DE COORDINACIÓN SEGMENTARIA (Actividades óculo manuales)



TRABAJOS DE COORDINACIÓN SEGMENTARIA (Actividades óculo podales)



TRABAJOS DE COORDINACIÓN INTRAMUSCULAR (equilibrio)



TRABAJOS DE COORDINACIÓN INTRAMUSCULAR (equilibrio)



## TRABAJOS DE COORDINACIÓN INTERMUSCULAR



## TRABAJOS DE COORDINACIÓN INTERMUSCULAR



## **ANEXO N° 07: ARTÍCULO CIENTIFICO**

### **ARTÍCULO CIENTIFICO**

#### **TÍTULO**

Programa de juegos para desarrollar la coordinación motriz de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria “Cesar Vallejo Mendoza” de Soccospata – Andahuaylas, Apurímac, 2014

#### **AUTORA**

Br. Sulma Karla Huamán Boluarte

#### **RESUMEN**

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo general determinar en qué medida los juegos desarrolla la coordinación motriz en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria “César Vallejo Mendoza” de Soccospata - Andahuaylas, Apurímac, 2014.

La metodología de la presente investigación corresponde al tipo de investigación aplicada con un diseño pre experimental con un solo grupo, tiene una muestra de 14 estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria “César Vallejo Mendoza” de Soccospata - Andahuaylas, para la determinación de la muestra se aplicó un tipo de muestreo no probabilístico intencionado, a quienes se les suministró un pre test y post test, a través de una ficha de observación de la coordinación motriz.. Para el procedimiento estadístico se empleó la media aritmética, la desviación estándar, el coeficiente de variación, el alfa de Cronbach, la prueba t - Student. Así mismo se utilizó el tipo de investigación aplicado con un diseño pre experimental pre test y post test con un solo grupo según refiere Hernández Sampieri (2006). Los resultados obtenidos en ambos test se procesaron estadísticamente a través de la prueba “t” de student para muestras relacionadas, obteniendo como resultado diferencias significativas en el pre test y en el post test. Siendo la diferencia entre las medias de 5,60750 cuyo valor estadístico de contraste es  $t = 63,399$  y grados de libertad  $gl = 3$  con la significancia bilateral de 0.000 esto me permite afirmar que el uso del programa de juegos desarrolló significativamente la coordinación motriz de los estudiantes del segundo grado, razón por la cual queda demostrada la hipótesis alternativa. El programa de juegos aplicado, ha permitido desarrollar significativamente la coordinación general, segmentaria, intramuscular e intermuscular de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria “César Vallejo Mendoza” de Soccospata.

Palabras claves: Programa, juegos y coordinación motriz.

#### **ABSTRACT**

This research has the general objective to determine in what extent the games develop motor coordination in students of second grade in High School "César Vallejo Mendoza" of Soccospata - Andahuaylas, Apurimac, 2014. The methodology of this research is an applied research type with a pre experimental design with a single group, it has a sample of 14 second grade students in High

School "César Vallejo Mendoza" of Soccospata – Andahuaylas, for determining the sample was applied a type of intentional non-probability sampling, whom were supplied a pre test and post test, through a sheet applied Student - observation of motor coordination. For the statistical method was used the arithmetic mean, standard deviation, coefficient of variation, Cronbach's alpha, the Student t test. Likewise, it was used the type of applied research with an experimental pre test and post test with one group as Hernández Sampieri refers (2006). The results of both tests were statistically processed through the "t" student test for related samples, resulting in significant differences in the pre test and post test. As the difference between the averages value of 5,60750 whose statistical contrast is  $t = 63,399$  and degrees of freedom  $df = 3$  with bilateral significance of 0.000 this allows me to state that the use of game show significantly developed motor coordination of second grade, that's why our alternative hypothesis is demonstrated. The games program applied has significantly development, the general and segment coordination, intramuscular and intermuscular coordination of second grade students of IES "César Vallejo Mendoza" in Soccospata.

Keywords: program, games, and motor coordinate

## INTRODUCCIÓN

El tema de estudio refiere a la coordinación motriz y corresponde a la línea de investigación de innovaciones pedagógicas teniendo como base los estudios realizados por **Lorenzo Caminero Flaviano (2000)** "Diseño y estudio científico para la validación de un test motor original, que mida la coordinación motriz en los alumnos/as de educación secundaria obligatoria". Del mismo modo el estudio doctoral de **Gómez García, Marta (2004)** "Problemas evolutivos de coordinación motriz y percepción de competencia en el alumnado de primer curso de educación secundaria obligatoria en la clase de Educación Física". También he tomado como referencia la tesis magistral de **Díaz Barnett, Rafael y Arévalo Quijano, René** "Programa de juegos como medio de desarrollo de las capacidades físicas básicas de los estudiantes del tercer grado de la I.E.S. José María Arguedas, Kakiabamba - Andahuaylas, 2013"

Uno de los grandes **problemas** en el ser humano es la coordinación de movimientos vemos a nivel internacional la presencia de escolares con dificultades y problemas evolutivos de coordinación motriz es un hecho latente y presente en numerosas investigaciones llevadas a cabo en las últimas décadas, Alrededor del 5% de los niños en edad escolar tienen algún tipo de trastorno del desarrollo de la coordinación o torpeza motriz marcada. En nuestro país no estamos ajenos a esta realidad, puesto que la problemática está vigente, solo hace falta observar los resultados de nuestros deportistas nacionales en los últimos 20 años, es por esta razón que a partir de la fecha, el Estado Peruano le está dando mayor importancia a la educación física, el deporte y a la recreación, puesto que el problema se origina desde la educación inicial y primaria; al respecto Beraldo y Polleti (1991) en Conde y Viciano (2001) indican que la coordinación motriz es un proceso evolutivo complejo de adquisición progresiva, provoca una gran controversia en cuanto a sus alcances,



límites y contenidos. En el medio local, en base a las observaciones realizadas en las prácticas pedagógicas diarias en nuestra institución educativa y a diferentes teorías estudiadas, no existe una aplicación adecuada de actividades de coordinación; mas por lo contrario se verifica una torpeza motriz generalizada y marcada en los estudiantes que provienen de la educación primaria. Por todo lo manifestado se define el problema como el bajo desarrollo de la coordinación motriz en los estudiantes de educación secundaria de la IE “César Vallejo Mendoza” de Soccospata – Andahuaylas. El problema general de la investigación es ¿en qué medida el Programa de juegos desarrolla la coordinación motriz en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria “César Vallejo Mendoza” de Soccospata – Andahuaylas, 2014?, teniendo como objetivo general el determinar en qué medida el programa de juegos desarrolla la coordinación motriz en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria. “César Vallejo Mendoza” de Soccospata – Andahuaylas, 2014. Se ha considerado a 14 estudiantes del segundo grado de la I.E. secundaria “César Vallejo Mendoza” de Soccospata - Andahuaylas para la presente investigación que permite probar la hipótesis del trabajo; el programa de juegos desarrolla significativamente la coordinación motriz en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria “César Vallejo Mendoza” de Soccospata – Andahuaylas, 2014.

## **METODOLOGÍA**

Los procedimientos realizados para la investigación cuantitativa actual se realizaron de la siguiente manera: Diagnóstico de la realidad problemática, revisión del marco teórico, elaboración del instrumento, validación del instrumento, aplicación del instrumento en dos momentos (antes - después), tabulación y codificación de los resultados, realización de cuadros estadísticos, validación de la hipótesis, obtención de los resultados, discusión de los resultados y finalmente las conclusiones y sugerencias del trabajo de investigación.

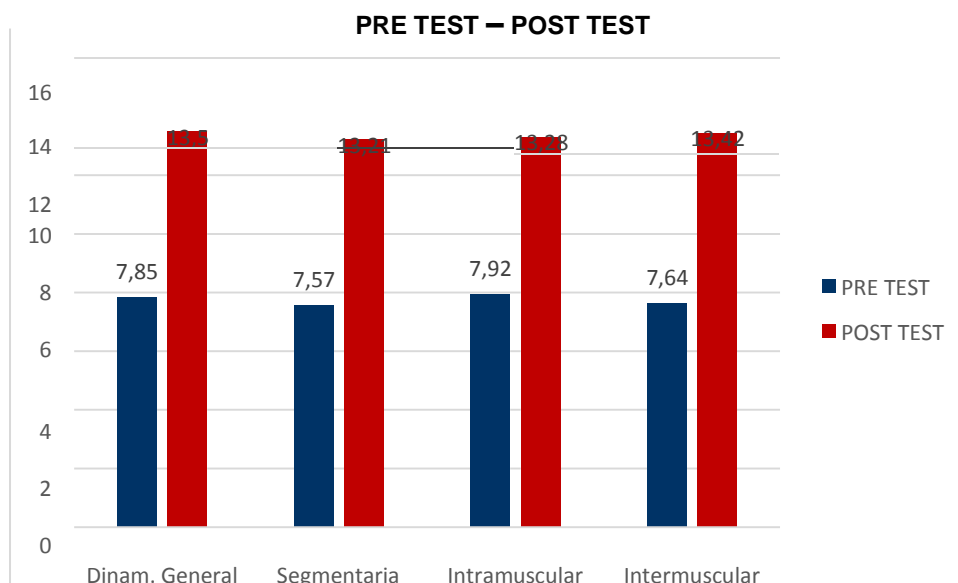
El diseño de investigación corresponde al llamado diseño de investigación pre experimental prueba-post prueba test con un solo grupo, utilizando una población y muestra de 14 estudiantes del segundo grado de la I.E secundaria “César Vallejo Mendoza” de Soccospata- Andahuaylas. Para el recojo de datos se utilizó una ficha de observación de la coordinación motriz elaborada por la investigadora y consta de 20 items distribuido en cuatro dimensiones según Le Boulch (1997), la validación y confiabilidad del instrumento se realizó a través del Alfa de Cronbach con un valor de 0,948 de fiabilidad, para un número de 20 elementos.

## **RESULTADOS**

La prueba “t” de student de comparación de medias nos muestra que existen diferencias significativas en el pre test y en el post test. Siendo la diferencia entre las medias de **5,60750**, cuyo  $t = 63,399$  y  $gl = 3$  y la significancia bilateral de **0.000**; siendo este último valor inferior a 0.005 se descarta la hipótesis nula y me permite afirmar que el uso del programa de juegos desarrolló la

coordinación motriz en los estudiantes del segundo grado de la I.E.S. “César Vallejo Mendoza” de Soccospata – Andahuaylas. Así mismo en relación a las cuatro dimensiones se puede observar que existen claras diferencias entre los valores de la media aritmética del pre test y el post test, siendo estas últimas muy superiores al pre test lo cual me permite manifestar que el programa de juegos desarrolló significativamente las dimensiones dinámico general, segmentaria, intramuscular e intermuscular de la coordinación motriz de los estudiantes del segundo grado.

**GRAFICO 1**



## DISCUSIÓN

- Queda demostrada la hipótesis general, que el programa de juegos desarrolla significativamente la coordinación motriz en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria “César Vallejo Mendoza” de Soccospata – Andahuaylas, 2014. Del mismo modo se ha podido contrastar las cuatro hipótesis específicas, que sostienen que el programa de juegos desarrolla significativamente las dimensiones dinámico general, segmentaria, intramuscular e intermuscular de la coordinación motriz de los estudiantes de la muestra de estudio.
- Coincido con la tesis de **Lorenzo Caminero Flaviano (2000)** titulada “Diseño y estudio científico para la validación de un test motor original, que mida la coordinación motriz en los alumnos/as de educación secundaria obligatoria” en su segunda conclusión quien manifiesta que se pone de manifiesto la importancia que para la mejora de las capacidades coordinativas que conforman la coordinación motriz, es fundamental la intervención curricular específica durante toda la etapa de educación secundaria obligatoria. De igual modo es necesaria la introducción de actividades lúdicas en el proceso pedagógico y curricular de la Educación

Física para mejorar las capacidades coordinativas de los estudiantes, tal como se ha podido demostrar en la presente Tesis.

- Estoy de acuerdo **Ruiz, Gutiérrez, Graupera, Linaza y Navarro (2001)** que manifiestan que sin la práctica adecuada, las habilidades fundamentales permanecerán en estadios elementales, y no alcanzarán los niveles de madurez convenientes, pudiendo ser expresión de posibles problemas evolutivos de coordinación. Al realizar el diagnóstico de la realidad problemática del presente trabajo determinamos que efectivamente uno de los factores que inciden en la problemática motriz es la falta de estímulo y práctica de actividades motrices que permitan un buen desarrollo psicomotor en la persona, motivo por el cual se ha planteado estimular la práctica lúdica en 10 sesiones de aprendizaje (ver anexo) para el desarrollo de la coordinación.
- Coincido con la Tesis magistral de **Azula Núñez, B., Gálvez Guevara, M., Guevara Fernández, H., Silva Burga, S., Vásquez Idrogo, M. (2006)** titulada “Influencia del juego basado en dinámicas de animación agrupación en el proceso de socialización de los niños y niñas del primer grado de la I.E. N° 82720 de la comunidad de Coyunde Grande – Chugur Hualgayoc” en su segunda conclusión: las teorías referidas al juego, dan mucha prioridad en la labor pedagógica docente; las cuales confirman la importancia que tiene el juego basados en dinámicas de animación y agrupación en el proceso de socialización de los niños y niñas, permitiendo el desarrollo integral y un mejor desempeño en su aprendizaje. Efectivamente el juego debe ser utilizado como instrumento en el proceso de formación integral.
- No estoy de acuerdo con lo que manifiesta **H. Spencer** en su definición fisiológica del juego quien manifiesta que el juego es la actividad que realizan los seres superiores sin un fin aparentemente utilitario, como medio para eliminar su exceso de energía. En la ejecución del presente trabajo de investigación se ha utilizado un programa de juegos con el fin de lograr el desarrollo significativo de la coordinación motriz, así mismo el juego otorga beneficios colaterales como: mejor socialización, desarrollo de la creatividad, dominio de la psicomotricidad, etc.

## CONCLUSIONES

- La aplicación del programa de juegos desarrolló significativamente la coordinación motriz de los estudiantes del segundo grado de la I.E. Secundaria “César Vallejo Mendoza” de Soccospata – Andahuaylas, 2014, muestra de ello es la diferencia de los valores de media aritmética del pre test y post test, siendo en el primero un valor de 7,7450 y en el post test un valor de 13,3525 con una diferencia de medias 5,60750 que ratifica el objetivo trazado.
- La prueba “t” de student de comparación de medias nos muestra que existe diferencias significativas en el pre test y en el post test. Siendo la diferencia entre las medias de 5,60750, cuyo  $t = 63,399$  y  $gl = 3$  y la significancia bilateral de 0.000 esto me permite afirmar que el

uso del programa de juegos desarrolló significativamente la coordinación motriz de los estudiantes del segundo grado del nivel secundario.

- En relación a la dimensión “coordinación dinámico general”, las pruebas realizadas en el pre test y post test muestran una diferencia significativa, porque en el pre test el valor de la media aritmética es 7.85 y el valor de la media aritmética del post test es de 13.50, con lo cual concluyo que el programa de juegos desarrolló significativamente la coordinación dinámico general de los estudiantes del segundo grado.
- En la dimensión “coordinación segmentaria”, las pruebas en el pre test y post test muestran diferencias significativas, porque en el pre test el valor de la media aritmética es 7.57 y en el post test el valor es de 13.21, con lo cual se concluye que el programa de juegos desarrolló significativamente la coordinación segmentaria de los estudiantes del segundo grado.
- Así mismo en la dimensión “coordinación intramuscular”, las pruebas en el pre test y post test muestran diferencia significativas, porque en el pre test el valor de la media aritmética es 7,92 y en el post test el valor de la media es de 13.28, con lo cual claramente se observa el efecto de la variable independiente por lo que se concluye que el programa de juegos desarrolló significativamente la coordinación intramuscular de los estudiantes del segundo grado.
- En la dimensión “coordinación intermuscular”, las pruebas en el pre test y post test reflejan diferencias significativas, puesto que en el pre test el valor de la media aritmética es 7,64 y en el post test el valor de la media aritmética es de 13.42, por lo que se concluye que el programa de juegos desarrolló significativamente la coordinación intermuscular de los estudiantes.

## **RECOMENDACIONES**

- Promover en las instituciones educativas de todos los niveles, programas de actividades lúdicas que permitan fortalecer y desarrollar habilidades y destrezas motrices de coordinación dinámico general y segmentaria en los estudiantes, permitiendo de esta manera una óptima formación integral.
- Promover en las instituciones educativas de todos los niveles, programas de actividades lúdicas, con la finalidad de optimizar la coordinación intramuscular y intermuscular por ende todo el desarrollo motor de los educandos y de este modo coadyuvar con su formación integral, así como medio de cuidado y preservación de la salud.
- Realizar encuentros deportivos bimestralmente ya que el deporte, la recreación y el juego son una alternativa para cultivar un modo de vida saludable para las personas y la sociedad en su conjunto.

## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

- Carrasco Díaz, S. (2005) *Metodología de la Investigación Científica*. Editorial San Marcos. Lima – Perú

- Castañer, M. y Camerino, O. (1990). *La Educación Física en la Enseñanza Primaria*. Barcelona: INDE.
- Connolly, K., y Bruner, J. (1973). Competence: Its nature and nurture. En K. Connolly y J. Bruner (Eds.), *The growth of competence*. London: Academic Press.
- Contreras, O. (1998): *Didáctica de la Educación Física. Un Enfoque Constructivista*. Ed. Inde. Barcelona.
- Escobar, R. (2004): *Taller de Psicomotricidad. Guía práctica para docentes*. Ed. Ideas propias. Vigo.
- Gallahue, D. L., y Ozmun, J. (1998). *Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults*. Boston: McGraw-Hill.
- Granda, J. y Alemany, I. (2002). *Manual de Aprendizaje y Desarrollo motor*. Barcelona: Paidós.
- Hernández, J.L. y Velázquez, R. (2004). *La evaluación en educación física: investigación y práctica en el ámbito escolar*. Barcelona: Graó.
- Jiménez, J. y Jiménez, I. (2002): *Psicomotricidad. Teoría y programación*. Ed. Escuela Española. Barcelona.
- Muñoz Rivera, D. (2009) La coordinación y el equilibrio en el área de Educación Física. Actividades para su desarrollo. *Rev. digital EFdeportes*, 130.
- Le Boulch, J. (1997): *La Educación Psicomotriz en la Escuela Primaria*. Ed. Paidós. Barcelona
- Picq, L. y Vayer, P. (1977). *Educación Psicomotriz*. Barcelona: Científico Médica.
- Platonov, Vladimir y Bulatova, Marina (1994) *La Preparación Física*. Edit. Paidotribo, Barcelona.
- Porta, J. y cols. (1988). *Programas y contenidos de la educación físico- deportiva en BUP y FP*. Barcelona: Paidotribo.

## DECLARACIÓN JURADA

### DECLARACIÓN JURADA DE AUTORIA Y AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DEL ARTICULO CIENTIFICO

Yo, **Sulma Karla Huamán Boluarte**, Egresado, del Programa Maestría en Psicología Educativa de la escuela de Posgrado de la Universidad Cesar Vallejo, identificada con DNI 42583887 con el artículo titulado.

"Programa De Juegos Para Desarrollar La Coordinación Motriz De Los Estudiantes Del Segundo Grado De La Institución Educativa Secundaria "Cesar Vallejo Mendoza" De Soccospata - Andahuaylas. Apurímac, 2014."

Declaro bajo juramento que:

1. El artículo pertenece a mi autoría.
2. El artículo no ha sido plagiado ni total ni parcialmente.
3. El artículo no ha sido autoplagiado; es decir, no ha sido publicado ni presentado anteriormente para alguna revista.
4. De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Cesar Vallejo.
5. Si, el artículo fuese aprobado para su publicación en la revista u otro documento de difusión, cedo mis derechos patrimoniales y autorizo a la escuela de posgrado, de la Universidad Cesar Vallejo, la publicación y divulgación del documento en las condiciones, procedimientos y medios que disponga la universidad.

Andahuaylas, 02 de abril de 2016



Sulma Karla, Huamán Boluarte  
DNI 42583887