



**ESCUELA DE POSGRADO**  
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**Gestión del programa por indagación en la adquisición de las habilidades motoras básicas en estudiantes de primaria de la institución educativa N° 2012 de San Martín de Porres, 2015.**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
Maestro en Administración de la Educación**

**AUTOR:**

**Br. Jesús Lorenzo Guerra Torres**

**ASESOR:**

**Mg. Rommel Lizandro Crispín**

**SECCIÓN:**

**Educación e Idiomas**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

**Gestión de los aprendizajes**

**PERÚ – 2016**

# **PÁGINAS PRELIMINARES**

**Página del Jurado**



---

**Dr. Sebastián Sánchez Díaz  
Presidente**



---

**Dr. Johnny Félix Farfán Pimentel  
Secretario**



---

**Dr. José Luis Valdez Asto  
Vocal**

### **Dedicatoria**

A los docentes de la especialidad de educación física, que con mucho empeño y pocos recursos laboran pensando en la salud y bienestar de sus estudiantes.

A todos los estudiantes del nivel primario que con su gran alegría y predisposición para el juego y la actividad física sirvieran de motivación para la realización de esta investigación.

A mí querida madre Blanca una gran docente que desde el cielo sigue siendo un gran ejemplo y motivación.

### **Agradecimiento**

A la comunidad educativa de la I.E “2012 - SMP” que nos brindo sus espacios y la participación de sus estudiantes del primer grado de primaria.

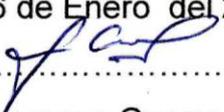
A mis asesores de tesis, que con su amplio conocimiento sobre investigación ayudaron a construir cada línea de esta tesis

### Declaratoria de autenticidad

Yo, Jesús Lorenzo Guerra Torres, estudiante del Programa de Maestría en Educación de la Escuela de Post grado de la Universidad César Vallejo, identificado con DNI: 08292893 con la tesis titulada “Gestión del programa por indagación en la adquisición de las habilidades motoras básicas en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P – 2015” declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis es de mi autoría
- 2) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no ha sido auto plagiado; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (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 César Vallejo.

Lugar y fecha : SJL, 16 de Enero del 2015  
Firma :   
Nombres y apellidos : Jesús Lorenzo Guerra Torres  
DNI : 08292893

## **Presentación**

SEÑORES MIEMBROS DEL JURADO CALIFICADOR:

Presentamos la tesis titulada “Gestión del programa por indagación en la adquisición de las habilidades motoras básicas en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P – 2015“, en cumplimiento con el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo para obtener el grado de Magister.

Conscientes que nuestro quehacer como docentes no está limitado sólo al desarrollo de actividades dentro de las aulas. Por lo contrario, se extiende también hacia el campo de la investigación. En este sentido, realizamos este estudio en los centros educativos para tratar de entender mejor las actitudes y comportamientos de nuestros estudiantes. Esperamos que nuestro trabajo sirva de referencia para estudios posteriores que puedan abordar con mayor profundidad el problema de esta investigación.

La presente investigación está estructurada en siete capítulos. En el primero se expone la introducción. En el capítulo dos se presenta el marco metodológico. En el tercer capítulo se muestra los resultados. El cuarto capítulo, las conclusiones. Finalizando con las recomendaciones a las que se llegó luego del análisis de las variables del estudio, finalizando con referencias bibliográficas y anexos.

Señores miembros del jurado espero que esta investigación sea evaluada y merezca su aprobación.

## Índice

	<b>Página</b>
<b>CÁRÁTULA</b>	
<b>PÁGINAS PRELIMINARES</b>	
Página del jurado	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Declaratoria de autenticidad	vi
Presentación	vii
Índice	viii
<b>RESUMEN</b>	xiii
<b>ABSTRACT</b>	xiv
<b>I. INTRODUCCIÓN</b>	
1.1. Antecedentes y fundamentación científica, técnica o humanística	17
1.2. Justificación	52
1.3. Problema	53
1.4. Hipótesis	53
1.5. Objetivos	54
<b>II. MARCO METODOLÓGICO</b>	
2.1. Variables	56
2.2. Operacionalización de variables	57
2.3. Metodología	59
2.4. Tipos de estudio	60
2.5. Diseño	60
2.6. Población, muestra y muestreo	61
2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	63
2.8. Procedimientos de recolección de datos	66
2.9. Métodos de análisis de datos	67

<b>III.</b>	<b>RESULTADOS</b>	69
<b>IV.</b>	<b>DISCUSIÓN</b>	92
<b>V.</b>	<b>CONCLUSIONES</b>	97
<b>VI.</b>	<b>RECOMENDACIONES</b>	99
<b>VII.</b>	<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	101
 <b>ANEXOS</b>		
Anexo A:	Artículo Científico	108
Anexo B:	Matriz de consistencia	116
Anexo C:	Test psicomotor de habilidades motoras básicas	117
Anexo D:	Programa de aplicación por indagación	120
Anexo E	Base de datos de la prueba piloto	148
Anexo F:	Base de datos del pre test grupo control	149
Anexo G:	Base de datos del pre test grupo experimental	150
Anexo H	Base de datos del post test grupo control	151
Anexo I	Base de datos del post test grupo experimental	152
Anexo J:	Validación de instrumentos	153

## Índice de tablas

<b>Tabla 2.1</b>	Operacionalización de la variable: Gestión del programa	57
<b>Tabla 2.2</b>	Operacionalización de la variable: habilidades motoras básicas	58
<b>Tabla 2.3</b>	Grupo Cuasi experimentales de la investigación	60
<b>Tabla 2.4</b>	Distribución de la muestra poblacional	62
<b>Tabla 2.5</b>	Ficha técnica del instrumento de investigación	64
<b>Tabla 2.6</b>	Validez de contenido por juicio de expertos del instrumento	65
<b>Tabla 2.7</b>	Resultados de análisis de confiabilidad: Alfa de Crombach	66
<b>Tabla 3.1</b>	Frecuencias y porcentajes en la adquisición de habilidades motoras básicas del grupo control en el pre test.	70
<b>Tabla 3.2</b>	Frecuencias y porcentajes en la adquisición de habilidades motoras básicas del grupo experimental en el pre test.	71
<b>Tabla 3.3</b>	Frecuencias y porcentajes en la adquisición de habilidades motoras básicas del grupo control en el post test.	72
<b>Tabla 3.4</b>	Frecuencias y porcentajes en la adquisición de habilidades motoras básicas del grupo experimental en el post test.	73
<b>Tabla 3.5</b>	Frecuencias y porcentajes en la adquisición de habilidades locomotrices del grupo control en el pre test.	74
<b>Tabla 3.6</b>	Frecuencias y porcentajes en la adquisición de habilidades locomotrices del grupo experimental en el pre test.	75
<b>Tabla 3.7</b>	Frecuencias y porcentajes en la adquisición de habilidades locomotrices del grupo control en el post test.	76
<b>Tabla 3.8</b>	Frecuencias y porcentajes en la adquisición de habilidades locomotrices del grupo experimental en el post test.	77
<b>Tabla 3.9</b>	Frecuencias y porcentajes en la adquisición de habilidades expresivas comunicativas del grupo control en el pre test.	78
<b>Tabla 3.10</b>	Frecuencias y porcentajes en la adquisición de habilidades expresivas comunicativas del grupo experimental en el pre test.	79

<b>Tabla 3.11</b>	Frecuencias y porcentajes en la adquisición de habilidades expresivas comunicativas del grupo control en el post test.	80
<b>Tabla 3.12</b>	Frecuencias y porcentajes en la adquisición de habilidades expresivas comunicativas del grupo experimental en el post test.	81
<b>Tabla 3.13</b>	Frecuencias y porcentajes en la adquisición de habilidades manipulativas del grupo control en el pre test.	82
<b>Tabla 3.14</b>	Frecuencias y porcentajes en la adquisición de habilidades manipulativas del grupo experimental en el pre test.	83
<b>Tabla 3.15</b>	Frecuencias y porcentajes en la adquisición de habilidades manipulativas del grupo control en el post test.	84
<b>Tabla 3.16</b>	Frecuencias y porcentajes en la adquisición de habilidades manipulativas del grupo experimental en el post test.	85
<b>Tabla 3.17</b>	Estudio de Normalidad de los datos, mediante Kolmogorov-Smirnov del grupo control y experimental.	86
<b>Tabla 3.18</b>	Resultados de la prueba “t” de student de la Hipótesis general	87
<b>Tabla 3.19</b>	Resultados de la prueba “t” de student de la Hipótesis 1	88
<b>Tabla 3.20</b>	Resultados de la prueba “t” de student de la Hipótesis 2	89
<b>Tabla 3.21</b>	Resultados de la prueba “t” de student de la Hipótesis 3	90

## Índice de figuras

	<b>Página</b>
<b>Figura 3.1 :</b> Descripción en gráfico de barras de la adquisición de habilidades motoras básicas del grupo control en el pre test.	70
<b>Figura 3.2 :</b> Descripción en gráfico de barras de la adquisición de habilidades motoras básicas del grupo experimental en el pre test.	71
<b>Figura 3.3 :</b> Descripción en gráfico de barras de la adquisición de habilidades motoras básicas del grupo control en el post test.	72
<b>Figura 3.4 :</b> Descripción en gráfico de barras de la adquisición de habilidades motoras básicas del grupo experimental en el post test	73
<b>Figura 3.5 :</b> Descripción en gráfico de barras de la adquisición de habilidades motoras locomotrices del grupo control en el pre test	74
<b>Figura 3.6 :</b> Descripción en gráfico de barras de la adquisición de habilidades motoras locomotrices del grupo control en el pre test	75
<b>Figura 3.7 :</b> Descripción en gráfico de barras de la adquisición de habilidades motoras locomotrices del grupo control en el post test	76
<b>Figura 3.8 :</b> Descripción en gráfico de barras de la adquisición de habilidades motoras locomotrices del grupo experimental en el post test	77
<b>Figura 3.9 :</b> Descripción en gráfico de barras de la adquisición de habilidades motoras comunicativas expresivas del grupo control en el pre test.	78
<b>Figura 3.10:</b> Descripción en gráfico de barras de la adquisición de habilidades motoras comunicativas expresivas del grupo experimental en el pre test.	79
<b>Figura 3.11:</b> Descripción en gráfico de barras de la adquisición de habilidades motoras comunicativas expresivas del grupo control en el post test.	80
<b>Figura 3.12:</b> Descripción en gráfico de barras de la adquisición de habilidades motoras comunicativas expresivas del grupo experimental en el post test.	81
<b>Figura 3.13:</b> Descripción en gráfico de barras de la adquisición de habilidades motoras manipulativas del grupo control en el pre test.	82
<b>Figura 3.14:</b> Descripción en gráfico de barras de la adquisición de habilidades motoras manipulativas del grupo experimental en el pre test	83
<b>Figura 3.15:</b> Descripción en gráfico de barras de la adquisición de habilidades motoras manipulativas del grupo control en el post test	84
<b>Figura 3.16:</b> Descripción en gráfico de barras de la adquisición de habilidades motoras manipulativas del grupo control en el post test	85

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación, tuvo como objetivo general fue Determinar los efectos de la gestión del programa por indagación en la adquisición de las habilidades motoras básicas en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P.

El tipo de investigación fue aplicada de nivel explicativo, el diseño es cuasi-experimental con un grupo control y otro experimental, presentando un enfoque cuantitativo. La muestra es de tipo no probabilística intencionado compuesta por 50 estudiantes de la institución educativa 2012 del distrito de San Martín de Porres. La técnica que se utilizó fue la observación sistemática y el instrumento de recolección de datos fue el test de habilidades motoras básicas aplicado a los estudiantes al inicio y al final del experimento. Para la validez de los instrumentos se utilizó el juicio de expertos, para la confiabilidad el Alfa de Crombach y para la prueba de hipótesis la T de Student, donde el p valor fue menor que el nivel Alfa ( $0,000 < 0,05$ ) rechazando la  $H_0$  y aceptando la  $H_a$ .

En la presente investigación se arribó a la conclusión que la gestión del programa por indagación mejora significativamente la adquisición de las habilidades motoras básicas.

Palabras claves: Gestión del programa por indagación y habilidades motoras básicas.

## ABSTRACT

The present research has as general objective to determine the effects of program management for inquiry into the acquisition of basic motor skills in students of first grade EI 2012-SMP.

The research was applied explanatory level, is quasi-experimental design with a control group and an experimental, presenting a quantitative approach. The sample is not probabilistic intentional type composed of 50 students of School District 2012 San Martin de Porres. The technique used was the systematic observation and data collection instrument was the test of basic motor skills applied to students at the beginning and end of the experiment. Expert judgment, for reliability Cronbach Alpha and test hypotheses Student t, where the p value was less than alpha ( $0.000 < 0.05$ ) level was used for rejecting the validity of the instruments  $H_0$  and accepting  $H_a$ .

In the present investigation came to the conclusion that the investigation management program significantly improves acquisition of basic motor skills.  
Keywords: Program Management for inquiry and basic motor skills

**Key words:** program management for inquiry into the acquisition of basic motor skills

# I. INTRODUCCIÓN

Actualmente, la administración de la educación enfatiza mucho los procesos de gestión basados la gestión del conocimiento y la gestión de los aprendizajes como fines principales para un directivo de escuela pública y en muchas escuelas privadas, donde el director asume el rol de líder pedagógico (MINEDU, 2013). Lo cual lo induce a ser un especialista en el quehacer pedagógico docente, dándole una nueva dirección al campo de la administración educativa.

El nivel de competencia en las personas se mide por su habilidad para solucionar problemas, Es decir, “las personas con un alto nivel de desempeño son personas inteligentes capaces de elaborar nuevos productos y adaptarse a cualquier contexto” (Gardner, 2001, p. 54). Esto implica desarrollar diversas habilidades las cuales deben empezar a temprana edad. Tal es el caso de las habilidades motoras básicas que sirven de cimiento para la adquisición de las habilidades complejas las cuales conforman el andamiaje para obtener un alto grado de competencia motriz, que sirven para todo tipo de acciones de movimiento fino.

Las escuelas de base o de nivel de primario son las que deberían “gestionar el desarrollo de estas habilidades que son básicas para aprender la lectoescritura, las matemáticas y demás áreas instrumentales (Lora, J. 2008, p. 156). Pero, esto no sucede, sobre todo en nuestra realidad peruana, donde casi todas las intenciones de enseñanza aprendizaje están centradas en dos áreas curriculares matemática y comunicación, olvidándose del resto de habilidades que desarrollan las demás asignaturas. Además, no sólo es considerarlas en el currículo, sino más bien gestionar su aplicación y que mejor solución que utilizar programas que contengan metodología por indagación, que les permita a los estudiantes desarrollar habilidades motrices y cognitivas a través de la investigación y la experimentación. Pues, como dice Contreras, O. (2004, p.221) “Los estilos por indagación desarrollan el pensamiento divergente en los estudiantes y les permite encontrar no sólo una, sino, muchas respuestas que puedan ser utilizadas según el contexto”.

El desarrollo de las habilidades motoras básicas se hace imprescindible en los estudiantes del primer grado de la I.E. 2012, del distrito de San Martín de Porres, pues manifiestan un pobre desarrollo de sus habilidades motoras locomotrices, expresivas comunicativas y manipulativas. Lo cual genera un problema en la adquisición de las demás habilidades complejas como la lectoescritura y demás necesidades de aprendizaje de orden cognitivo y socioemocional. Conociendo la gran aplicabilidad que proporcionan los programas por indagación proponemos su gestión para mejorar la adquisición de las habilidades motoras básicas en estudiantes del primer grado de primaria.

## **Antecedentes**

### **Antecedentes internacionales**

López, C. (2007), Sustenta la tesis titulada, "Propuesta de un programa de estrategias metodológicas para el desarrollo de habilidades básicas en escolares del primer ciclo en Cuba", para obtener el grado de Doctor en Educación de la Universidad de Granada en España. Esta investigación es de tipo aplicada y de diseño experimental, utilizó el método cuantitativo y contó con una población de 225 estudiantes de cinco centros educativos. Empleo la técnica de la observación sistemática y el test psicomotor de Jean Le Bouch para recoger información de las habilidades motoras, a la vez que contó con un programa de sesiones prácticas para mejorar dichas habilidades que se dio en un lapso de seis meses de experimentación. Esta investigación pone a prueba un programa basado en el enfoque curricular psicomotor denominado Psico-cinética, el cual consiste en desarrollar habilidades a partir de experimentación y estimulación sensomotora. Esta teoría está sustentada por el pedagogo y médico francés Jean le Bouch. Dentro de los resultados podemos observar que observa el grupo que utilizó este programa alcanzó mayor desarrollo de las diferentes habilidades psicomotoras: 38% lograron un nivel alto de desarrollo sensomotor, un 52% lograron afinar la percepción motriz y un 74% lograron desarrollar un mayor equilibrio y postura corporal. Por lo tanto, se llega a las siguientes conclusiones:

Primera, los datos reflejan una mejora en los resultados obtenidos a nivel de evaluación de las habilidades básicas y nivel motor utilizando al grupo de estrategias y orientaciones alternativas a las de las metodologías habituales, se obtuvo un P valor de 0,000. Segunda, en relación a la metodología habitual que se recomienda en las orientaciones de los programas de enseñanza en Cuba, obteniéndose un P valor de 0,000. Tercera, con la propuesta de trabajo realizada obtenemos notables mejoras en los desplazamientos, paso cambio, juegos rítmicos, lanzamientos, conducciones y recepciones con la mano. Se obtuvo un P valor de 0,000. Con esto se acepta la hipótesis alterna que dice que el programa utilizado es efectivo.

Martin, M, (2009) Sustenta la tesis titulada, "Influencia de un programa de actividad física sobre aspectos físicos y psicológicos en personas de más de 55 años de la población del Algarve", para obtener el grado de Doctor en Educación de la Universidad de Valencia, España. Esta investigación de tipo descriptivo explicativa sigue la secuencia del método hipotético deductivo. En este estudio participaron 142 personas, utilizó la técnica de la entrevista y la observación, así como, el guío, el programa de actividades físicas y la lista cotejo como instrumentos. Este programa está centrado en la propuesta de Robert Rigal, que genera una serie de actividades físico motor que consiste en trabajar en circuitos focalizando diferentes capacidades motoras como coordinación, equilibrio, fuerza, resistencia y flexibilidad. En los resultados podemos observar a nivel general (84% de hombres y el 81% de mujeres) que un programa de actividad física, de 1 hora diaria dos veces por semana, aplicado a una población de más de 55 años mejora la condición física, en nuestro caso evaluada a través de pruebas de valoración de fuerza del miembro superior e inferior, de la flexibilidad del miembro superior e inferior y de agilidad. Por ello pensamos que es beneficioso para esta población el participar en programas de estas características. En la segunda hipótesis relacionada con el efecto de un trabajo de actividad física programado sobre las variables psicológicas, podemos decir que no se cumple, dado que la autoestima a pesar de tenerla por encima de la media, es ligeramente superior la del grupo no activo (48% contra un 45%) y si hay mejoría en la satisfacción con la vida. Se

obtuvo un P valor de 0,012, aceptándose la hipótesis alterna. Por tanto, la actividad física va a producir efectos positivos en la satisfacción con la vida aunque no hemos encontrado incidencia sobre la autoestima posiblemente por encontrarse ya elevada.

Varela, P. (2008), sustento la tesis titulada, “la resolución de problemas en la enseñanza de las ciencias, aspectos didácticos y cognitivos”, para obtener el grado de Doctor en Educación de la Universidad Complutense de Madrid, España. Esta investigación es de tipo aplicada de alcance explicativo, con diseño cuasi-experimental. Sigue la secuencia del método experimental. Utiliza un programa validado sobre estrategias metodológicas sobre resolución de problemas, basado en la teoría de Jerome Brunner, que consiste en plantear situaciones problemas y de investigación a los estudiantes en la búsqueda de nuevas respuestas de acuerdo a un contexto determinado o la coyuntura socio educativa del momento. Utiliza como instrumentos de recolección de datos a las pruebas objetivas y ensayos de investigación empírica: Entre los principales resultados encontrados tenemos, que con la aplicación del método sintético un 54% de los estudiantes muestran mejoras en la lectura de ensayos y tan sólo un 14% muestran errores en la lectura de palabras y pseudo palabras. También encontramos que con el método sintético se muestran que un 68% muestran mejoras en la velocidad de la lectura de artículos de ciencia. A la vez se obtuvo una diferencia de medias de 748,22 y un P valor de 0,000. Con lo cual se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la nula, que significa que, el programa es efectivo en el aprendizaje de ciencias.

Vegas, G. (2006), sustenta la tesis titulada. “ metodología de enseñanza basada en la implicación cognitiva del jugador de fútbol base”, para obtener el grado de Doctor en Educación de la Universidad de Granada, España. Esta investigación es de tipo básica de alcance explicativo, su diseño es cuasi experimental y utilizo el método hipotético deductivo, conto con una muestra de estudio de 321 participantes. Se aplicó un programa centrado en actividades motoras de carácter cognitivo resolutivo donde el jugador debe decidir permanente la acción motriz ante una situación problemática. Esta propuesta está basada en la

teoría de Vitor da Fonseca y se desarrolla a través de sesiones de aprendizaje de 80 minutos repartidos en cuatro fases o tiempos. Para la recolección de los datos o dominios motores se utilizó el test Observación Psicomotriz de Vitor da Fonseca batería 4 (Mecanismo de Percepción) y batería 5 (mecanismo de decisión). Esta investigación llega a las siguientes conclusiones: Primera, Se precisa una formación inicial con más orientación didáctica con el fin de atender las posibilidades, limitaciones y necesidades de los jugadores, así como un mayor conocimiento de los procesos de adquisición de aprendizaje de los mismos y de su desarrollo perceptivo motriz. Pues, los resultados muestran que la estimulación cognitiva eleva en un 28% el nivel sensorio motriz, 34% el equilibrio y la postura y un 75% el desarrollo de la técnica con balón. La formación inicial de los entrenadores de futbol base ha de buscar similitudes con la de los otros profesionales de educación física especialmente con la de los maestros. Puesto que en la evaluación cognitiva de los entrenadores y técnicos de fútbol base se encontró que un 48% de docentes carecen de capacidad para improvisar tareas que vayan con los objetivos del programa, un 71% no conoce a profundidad las bases del desarrollo psicológico y motor del alumno deportista y un 45% no presenta predisposición al cambio. Segunda, En los procesos de enseñanza aprendizaje del futbol, un 78% de los docentes realizan propuestas basadas en la individualización, es decir que atiendan a las características diferenciadoras de los jugadores. Finalmente, la aplicación o utilización de estos estilos de enseñanza han permitido que los jugadores hayan obtenido mejoría en la mayoría de los ámbitos estudiados (35% de mejora en comprensión lectora inferencial y un 45% de mejora en razonamiento matemático) Los procesos reflexivos han de constituir una pieza clave en los procesos de enseñanza aprendizaje a través del fomento de los mismos, los entrenadores que han seguido el proceso de formación consideran que los jugadores han conseguido aprendizajes sólidos y más acordes a las características del juego (84% de entendimiento en la comprensión de juegos de ataque y defensa con balón, un 76% de mejora en la comprensión de juegos de cambio de posición y un 82% de mejora en los juegos reglamentados adaptados de futbol)

## Tesis nacionales

Adriozola, L. /2008), sustenta la tesis titulada, “Estilos de aprendizaje e inteligencias múltiples en estudiantes de psicología de una universidad nacional de lima metropolitana”, para obtener el grado de doctor en educación de la Universidad San Martín de Porres de la ciudad de Lima, Perú. Esta es investigación es de enfoque cuantitativo y de diseño descriptivo correlacional, sigue la secuencia del método hipotético deductivo y conto con una muestra de estudio de 184 estudiantes universitarios. La técnica de investigación es la entrevista y la observación sistemática, los instrumentos utilizados fueron el cuestionario y la ficha registro. Este estudio está basado en la teoría pedagógica de Carl Rogers que consiste ewn utilizar una serie de estilos de carácter humanista en la enseñanza y la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner que señala la existencia de varias habilidades que posee el sujeto y que el éxito del docente y padre de familia es encontrarlo, desarrollarlo y potenciarlo. En este estudio, al establecer las correlaciones entre las dimensiones de los tipos de aprendizaje y los tipos de Inteligencias Múltiple, solo se encontró que estas tienen una relación estadística entre 0.0 y 0.20 los que nos indica que son relaciones no significativas. Segundo, al establecer las comparaciones, no se encontró diferencias entre las variables por los años de estudio, hubo diferencias significativas en las dimensiones de los estilos de aprendizaje, pero no hubo diferencias con los tipos de Inteligencias Múltiples.

Burgos, W. (2008), sustenta la tesis titulada, “Influencia del aspecto socio económico en el desarrollo psicomotor de los niños del nivel inicial de la UGEL 02 San Martín de Porres de la ciudad de Lima – Perú”, para obtener el grado de Doctor en Educación de la Universidad Nacional Federico Villarreal de la ciudad de Lima, esta investigación es de tipo básica y de diseño no experimental, de corte transversal y correlacional, utiliza el método hipotético deductivo y conto con un apoblación254 estudiantes. Utiliza el cuestionario y la prueba psicomotriz de Tom Vodola. Esta investigación muestra los, estudios de Suarez y Hernández (2007) en los niveles y aspectos de la situación socioeconómico de la niñez y la teoría de Ajuriaguerra (1985) de la pedagogía de la motricidad y el desarrollo psicomotor.

Entre los resultados más relevantes tenemos que, el 75% de niños de nivel económico bajo muestran deficiencias en el desarrollo perceptivo y de coordinación motriz segmentada, mientras que sólo un 28% de los niños nivel socioeconómico medio se encuentran dichas deficiencias. Por lo que la conclusión final es que existen diferencias estadísticamente significativas en desarrollo psicomotor entre niños de educación inicial de la UGEL 02 – SMP de diferente nivel socio económico, las mismas que favorecen a los niños de nivel socio económico medio en relación a los nivel socio económico bajo, presentando un Rho de Pearson de 0,547 (Nivel moderado) y un p valor de 0,000.

## **Fundamentación científica, técnica o humanística**

### **Variable 1: Gestión del programa por indagación**

#### **Definición**

Para mostrar una aproximación al concepto de gestión del programa por indagación, debemos definir por separado cada uno de sus componentes. “La gestión es el proceso de poner en práctica lo planificado” (Crosta, R. 2008, p. 42), por lo tanto, gestionar es aplicar una serie de técnicas y estrategias para conseguir que lo planificado se concrete en forma eficaz. Por otro lado, “un programa es una propuesta bien estructurada que permite mostrar una secuencia lógica para el logro de metas u objetivos” (Gutiérrez, J. 2008, p. 58). Estos programas generalmente se orientan al logro de competencias educativas, es decir al desarrollo de capacidades y actitudes que le permitan alcanzar metas trazadas. Finalmente, “la indagación es una actividad multifacética que involucra hacer observaciones, plantear preguntas, examinar información para saber qué es lo que ya se sabe, planificando y evaluando para explicar lo que se observa”. Por lo tanto, la indagación es todo un proceso complejo que le permite al estudiante construir sus propios aprendizajes a partir de la observación, la experimentación y la autoevaluación de sus logros.

En base a las diferentes concepciones mencionadas anteriormente la gestión del programa por indagación podría definirse como, el proceso de poner en práctica lo planificado en un programa utilizando como herramienta fundamental la indagación con sus diferentes situaciones de asignar y desarrollar tareas, explorar el entorno y resolver problemas.

### **Enfoques teóricos del aprendizaje por indagación**

La gestión del programa por indagación también ha sido abordada desde diversos enfoques científicos, por teóricos renombrados como Brunner, Piaget, Ausubel, Vigostki y Feuerstein. A continuación presentamos los principales planteamientos (MINEDU, 2007):

#### **Jerome Brunner**

Brunner, desarrollo una teoría denominada aprendizaje por descubrimiento o por indagación. La característica principal de esta teoría es que promueve que el estudiante adquiera el conocimiento por sí mismo. Esta forma de entender la educación implica un cambio de pensamiento en los métodos educativos más tradicionales. Pues, los contenidos no se deben mostrar en su forma final. Sino que estos, deben ser indagados o descubiertos por los mismos educandos.

Brunner, considera que los estudiantes tienen que aprender a través de un descubrimiento guiado que tiene lugar en un proceso exploratorio haciendo uso de la indagación. Por lo tanto, el profesor no debe explicar toda la temática de la clase, sino por el contrario generar curiosidad a través de diversos recursos tangibles e intangibles y con la utilización de técnicas de observación, análisis, comparación de semejanzas y diferencias, etc.

El objetivo final de la teoría de Brunner, es que los estudiantes lleguen a conocer cómo funcionan las cosas de un modo activo o constructivo donde el

material proporcionado por el docente representa el andamiaje para un mejor aprendizaje. Por lo que se puede obtener beneficios como, superar limitaciones del aprendizaje mecanicista, estimular a los estudiantes para pensar por sí mismos, plantear hipótesis y tratar de confirmarlas, potencia la metacognición y estimula la autoestima y la seguridad

### **Jean Piaget**

Para Piaget, la inteligencia se desarrolla en base a estructuras, las cuales tienen un sistema que presenta leyes o propiedades de totalidad; su desarrollo se inicia a partir de un estado inicial en una marcha hacia el equilibrio cuya última forma es el estado adulto el desarrollo psíquico será el resultado del pasaje de un estadio de menor equilibrio a otros cada vez más complejos y equilibrados; es decir en base a las nociones de estructura, génesis o estado inicial y equilibrio. Piaget ha elaborado una teoría de la inteligencia como proceso interno, vinculado al desarrollo de la efectividad, la sociabilidad, el juego, los valores morales y el razonamiento.

Piaget, sostiene que el conocimiento es producto de la acción que la persona ejerce sobre el medio y este sobre él; para que la construcción de conocimientos se dé, se genera un proceso de asimilación, incorporación, organización y equilibrio. Desde esta perspectiva, el aprendizaje surge de la solución de problemas que permiten el desarrollo de los procesos intelectuales.

### **David Ausubel**

Para Ausubel el factor principal del aprendizaje es la estructura cognitiva que posee el sujeto. Postula cuatro tipos de aprendizaje: por recepción significativa, por recepción memorística, por descubrimiento memorístico y por descubrimiento significativo. El aprendizaje por descubrimiento significativo se lleva a cabo cuando el estudiante llega a la solución de un problema u otros resultados por sí solo y relaciona esta solución con sus conocimientos previos.

Ausubel crítica la propuesta de Bruner, propone que el aprendizaje no sea por descubrimiento “pasivo”, sino “significativo” como consecuencia de la experiencia previa del estudiante. Además, pone énfasis en que el aprendizaje debe estar disponible para transferencia a situaciones nuevas.

### **Lev Vygotsky**

Lev Vygotsky sostiene que las funciones psicológicas superiores son el resultado de la influencia del entorno, del desarrollo cultural de la interacción con el medio. el objetivo es el desarrollo del espíritu colectivo, el conocimiento científico-técnico y el fundamento de la práctica para la información científica de los estudiantes. Se otorga especial importancia a los escenarios sociales, se promueve el trabajo en equipo para la solución de problemas que solos no podrían resolver. Esta práctica potencia el análisis crítico, la colaboración, además de la resolución de problemas.

Al respecto Vygotsky sostenía que cada persona tiene el dominio de una Zona de Desarrollo Real el cual es posible evaluar mediante el desempeño personal) y una Zona de Desarrollo Próximo y la definía como la distancia entre la Zona de Desarrollo Rea determinado por la capacidad de resolver problemas de manera independiente, y, la por la capacidad de resolver problemas bajo la orientación de un guía, profesor o con la colaboración de sus compañeros más capacitados.

Es importante la relación entre la experiencia del estudiante y la materia, el papel de la zona de Desarrollo Próximo en el aprendizaje, el papel del docente, el clima de trabajo en el aula, las relaciones entre los compañeros las estrategias para lograr el aprendizaje significativo en un contexto sociocultural.

Es necesario señalar que en esta propuesta se otorga especial importancia a la observación e interpretación, tampoco se debe descuidar la relación que existe entre la experiencia previa de los estudiantes y el área curricular, el ambiente adecuado para el aprendizaje, la Zona de Desarrollo Próximo, la construcción de

conceptos y el rol del docente como agente mediador. Se utiliza la metodología de la investigación interpretativa, esta sugiere iniciar la búsqueda de información dentro de un contexto partiendo de preguntas surgidas de una situación problemática. La observación participativa, no participativa y la entrevista formal e informal son los recursos principales que se usan.

Es recomendable que se identifique la Zona de desarrollo próximo. Para ello se requiere confrontar al estudiante con el aspecto o motivo del aprendizaje a través de procedimientos como cuestionamientos directos y solución de problemas. El docente debe estar atento a las intervenciones de los estudiantes y a la forma en que van abordando la situación, sus reacciones, a sus dudas, a los aportes que brinda y a las diversas reacciones; en actitud de escucha permanente promoviendo y estimulando la participación activa de cada estudiante durante todo el proceso. En razón de esta actitud docente será posible que se identifique oportunamente las dificultades de los estudiantes para que se pueda brindar la ayuda pertinente o para realizar los cambios.

### **Reuven Feuerstein**

Los planteamientos de Feuerstein coinciden con algunos conceptos de Vygotsky, Brunner y Piaget .desde la perspectiva de Feuerstein, el organismo humano se concibe como un sistema abierto a los cambios y a la modificabilidad. La modificabilidad cognitiva es entendida como un cambio de carácter estructural que altera el curso y la dirección del desarrollo cognitivo. Además, Feuerstein otorga importancia a la influencia de la cultura y del mediador.

Feuerstein, desarrollo un programa de enriquecimiento instrumental que originalmente empleaba con estudiantes que evidenciaban dificultades de aprendizaje. Su objetivo era cambiar sus estructuras cognitivas y transformarlos en pensadores independientes capaces de formular y explicar ideas pero luego este programa empezó a ser usado con estudiantes que no presentaban dificultades.

Los programas que se emplean son prácticos y de complejidad creciente, promueven en los estudiantes el descubrimiento de relaciones reglas, principios, operaciones y estrategias. Los análisis de los procesos mentales sirvieron de base para el diseño de las tareas, algunas de las cuales eran actividades lúdicas. Este es un método para desarrollar las capacidades del pensamiento, algunos de sus objetivos principales son corregir las funciones cognitivas deficientes, incrementara el vocabulario promover la motivación intrínseca, forjar la súbita conciencia de la solución viable y pensamiento reflexivo.

En la educación la experiencia el aprendizaje mediado es una capacidad de la interacción del ser humano con su ambiente sociocultural. Los cambios son introducidos por un mediador que se impone con la intención de alterar el estímulo y al niño. El adulto filtra y enmarca el estímulo con el que regula la conducta el niño.

En general este programa de intervención pretende modificar las capacidades de la persona y es visto como un puente entre los enfoques basados en el pensamiento dentro del dominio del contenido del currículo y los enfoques que tratan de desarrollar el pensamiento por medio de ejercicios libres de contenido. Además el aprendizaje es mediado por la interacción del sujeto con su ambiente sociocultural; por ello, las habilidades del sujeto para aprender a aprender mejora, así como también lo hace su capacidad para obtener beneficios de toda oportunidad de aprendizaje formal o informal, generándose el aprendizaje funcional.

### **Dimensiones de la gestión del programa por indagación**

Para fines de investigación vamos a dimensionar la gestión del programa por indagación según los estilos de aplicación. Por lo que de acuerdo con Contreras, O. (2004) planteamos tres estilos: Por asignación de tareas, por resolución de problemas y por libre exploración:

## **Asignación de tareas**

Este estilo supone un paso más hacia la autonomía e individualización del estudiante. A lo que Siedento (2001, p. 144) manifiesta: “El aprendizaje por asignación de tareas hace referencia a una organización de las condiciones de aprendizaje que permiten a los estudiantes concentrarse en diferentes tareas al mismo tiempo”. En este sentido el autor, trata de enfatizar que el estudiante es capaz de secuenciar tareas motrices, de manera ordenada y autónoma. En la asignación de tareas, se debe buscar, que el estudiante encuentre la variedad de respuestas motrices por si solas, de tal manera, que pueda pasar de un ejercicio a otro con un alto conocimiento de lo resuelto y con una mayor motivación.

En este tipo de gestión del aprendizaje el docente transfiere al estudiante alguno de las decisiones para la ejecución de las actividades corporales que en muchos de los casos, es mejor hacerlo en forma de circuitos. Según Sáenz y López (1997, p. 75), “Este estilo de gestión está centrado en la organización de la tarea a realizar, donde el profesor organiza el circuito de actividades a proponer, para que los estudiantes, decidan la forma cómo van a ejecutar la acción motriz”. Para esto se requiere tener en cuenta el ritmo de actividades, los momentos de inicio y final de la actividad, el orden de las actividades, los periodos de pausa, la cantidad de trabajo. Este método es muy importante, porque permite mayor individualización y relaciones socio afectivas.

Contreras (2004) agregó:

Tras una cuidadosa organización y preparada la información inicial, el profesor plantea actividades en forma de circuitos, secuencias de tareas, mini circuitos o recorridos generales, en los que, el estudiante tendrá que tomar decisiones organizativas. En principio, la tarea es la misma para todos, pero con tres posibilidades, tarea única para toda la clase, en forma de circuito y en forma de recorrido general (p. 155).

Este enunciado permite ver que este estilo desarrolla diversas habilidades psicomotrices y de orden formativo, pues, el estudiante está permanentemente tratando de buscar la mayor cantidad de respuestas motrices según la complejidad de la propuesta de ejecución.

Siedento, (2001) manifiesto que:

La gestión por tareas permite reagrupar a los estudiantes que tienen diferentes niveles de habilidad”. Esto hace referencia a que uno de los principales problemas del trabajo con grupos, procede del hecho que los participantes tienen a menudo habilidades y experiencias diferentes (p. 279).

Según lo expuesto por el autor, con este tipo de programa el profesor comunica una tarea, que el conjunto de los estudiantes ejecuta, utilizando su propio estilo de resolución y de acuerdo a sus posibilidades motrices.

### **Resolución de problemas**

“Enseñar a partir de preguntas, hace referencia a una estrategia en que las tareas se comunican bajo la forma de pregunta, las cuales guían la actividad de los estudiantes hacia la resolución de problemas de un objetivo específico” (Siedento, 2001, p. 280). En educación física esta propuesta la utilizamos cuando se desea buscar una información corporal con libertad. La experimentación motriz a partir de preguntas permite una enseñanza activa con una interacción permanente entre profesor y estudiantes. “Este estilo supone un paso más hacia la autonomía e individualización y resalta las diferencias individuales de los estudiantes en sus cualidades como en el ritmo de aprendizaje” (Sáenz y López, 1997, p. 153).

Sin duda, este estilo permite al profesor un diagnóstico más rápido de cómo aprende cada uno de los estudiantes. La característica distintiva de esta estrategia reside en la manera de presentar la tarea y en la transformación del papel del estudiante durante el proceso de aprendizaje. En la enseñanza activa a través de

estos métodos, La escuela activa distingue muy bien las actividades que predominantemente se dirigen al desenvolvimiento de la actividad física, de las que tienden más bien al desarrollo intelectual, o a la formación moral. Aunque en la labor escolar no haya una separación entre unas u otras, teóricamente pueden muy bien establecerse, y puede hablarse de educación física, de formación intelectual o a la formación moral. En esta estrategia las tareas se describen cuidadosamente, incluyendo las selecciones de práctica, la tarea y los criterios para el logro.

Siedento (2001, p.281) afirma que, “en la enseñanza por resolución las condiciones de práctica y la manera de evaluar el logro, se presentan dejando lugar al descubrimiento e interpretación”. Esta afirmación podríamos bosquejarlo con un ejemplo, el profesor propone a los estudiantes, realizar equilibrio sobre su sitio con tres apoyos. En este caso, el mantenimiento del equilibrio sobre tres apoyos representa el producto esperado para alcanzar esta tarea, pero existe diferentes formas de ejecución para alcanzarla.

Contreras (2004,) afirmo que:

Esta estrategia está basada en lo que Brunner llama disonancia cognitiva, es decir que la función cognitiva, crea la necesidad de procurar una selección, que sólo se verá satisfecha en la acción de buscar dicha solución. La disonancia por tanto induce al estudiante a un proceso de investigación, que desemboca en el descubrimiento (p. 288).

Según lo expuesto por el autor, la acción motriz es el medio por el cual se generan diversas fuentes de aprendizajes y que a través de ellas se van construyendo vivencias corporales en el estudiante que le permitan tener una mejor performance en todas las actividades que realice.

La resolución de problemas ofrece la característica de la dependencia, que existe entre la respuesta que se espera del estudiante y los indicios que el profesor proporciona. El profesor jamás da la respuesta, por ello es preciso realizar diversos

ajustes de comunicación, a fin de conducir al estudiante por el camino adecuado a la meta que se persigue, utilizando preguntas sobre las respuestas de este.

El profesor debe esperar que la respuesta surja del propio estudiante, por lo que son necesarias importantes dosis de paciencia. A la vez que un adecuado control del profesor sobre las respuestas posibles. Asimismo “las respuestas parciales, suponen un aprendizaje reforzado que se fundamenta en el sistema estímulo – respuesta – refuerzo” (Giménez, 2000, p. 45).

Contreras (2004, p. 289), afirma que, “la circunstancia de que el estudiante descubra una respuesta adecuada, supone, lo que Piaget llama internacionalización de los datos”. Esto se refiere a que el estudiante obtenga respuestas que le pertenece, por haberla descubierto él, lo que crea una relación más íntima entre el estudiante y el tema”.

La puesta en acción de la resolución de problemas consiste en definir el tema de objeto de aprendizaje, para acto seguido, fijar la secuencia de las etapas. De forma que conduzca ordenadamente la solución final, cada paso está basado en el paso anterior, lo que se supone que los indicios se plantean en forma de pregunta, debiendo ser cuidadosamente preparadas. Tal configuración estratégica denota una estructura interna de la actividad objeto de enseñanza, Por otro lado, los indicios mencionados deben sugerir el mínimo de respuestas posibles a fin de no dispensar las direcciones de búsqueda del estudiante. La esencia de este método es una relación particular entre el profesor y el estudiante, el primero plantea una serie de problemas en las tareas que se están ejecutando, para que el segundo las resuelva. El profesor debe esperar la respuesta y no intervenir, salvo en casos necesarios y sólo para dar sugerencias, jamás da la respuesta, y una vez obtenida ésta del estudiante, la refuerza. Por tanto el profesor prestará especial atención a la dirección de la secuencia de los pasos, a la dimensión de cada paso, a la interrelación entre ellos, y a la velocidad de la secuencia. La evaluación se produce de manera inmediata a medida que el estudiante va dando respuestas intermedias y la solución final.

Esta estrategia es muy aconsejable para que el individuo descubra determinados conceptos básicos de movimientos o principios generales que resulten de aplicación a situaciones similares lo que le capacitará para ser eficaz en ella.

En el año 2006, el Instituto Universitario de Educación Física, establece que, “este método de gestión del aprendizaje está centrado en la organización de la tarea a realizar, el profesor decide el antes y el después, pero durante la tarea, el estudiante puede controlar la tarea en los aspectos de: momento de inicio y/o final de su actividad, orden de las actividades, periodos de pausa, cantidad de trabajo”.

Sáenz y López (1997) plantean las siguientes posibilidades de enseñanza:

Secuencia de tareas en forma de: Circuito. Serie de actividades (ejercicios, técnicos, incluso juegos) ordenadas para que los estudiantes vayan pasando de forma consecutiva por cada estación. Normalmente, se repite varias veces.

Recorrido general. Se pone material diverso para que, uno detrás de otro, los estudiantes van pasando y realizando las tareas propuestas por el profesor en cada zona.

Serie de variantes del grado de dificultad de una tarea o habilidad determinada. El alumno podrá elegir el nivel que le conviene. Por ejemplo, para la voltereta león (carrera, salto y voltereta), se ofrece: colchoneta para voltereta agrupada, ídem, pero dibujando una línea, ídem pero colocando una línea más lejos, ídem colocando un banco sueco, e) colocar un banco sueco pero más lejos, f) colocar varios cajones de forma transversal (pp. 155-158),

Todas estas actividades propuestas por los autores pueden aplicarse en cualquier realidad educativa, pues sólo se necesita disponer espacios adecuados para su ejecución.

## **Libre exploración**

Para Contreras (2004, p. 290) “El estilo de gestión por libre exploración es muy poco considerado por los profesores de educación física, si bien se distingue por el carácter incompleto y abierto de las experiencias, así como, el papel activo que los estudiantes desarrollan en la exploración”. Su objeto es el de fomentar la libertad, ya sea en relación a la libre exploración del sujeto, la creación de nuevos movimientos, o la innovación tanto para el estudiante como para el profesor. Es especialmente significativo, desde una óptica de reconstrucción del conocimiento, por lo que resulta uno de los posibles objetos de este método, el pensamiento divergente, El pensamiento divergente también es conocido como pensamiento lateral que permite la resolución de problemas de manera indirecta, con un enfoque creativo. El pensamiento lateral se caracteriza por producir ideas que estén fuera del patrón de pensamiento habitual. Este tipo de pensamiento caracterizado por una mayor fluidez de movimientos, ya sea expresivo o asociativo, una mayor flexibilidad del mismo, manifestada en una mayor capacidad de adaptación y espontaneidad y en definitiva una mayor originalidad motriz. Para Sáenz y López (1997, p. 160), “es un método de enseñanza intermedio entre la instrucción directa y la indagación. Mantiene elementos técnicos como la programación y evaluación por parte del profesor, pero con las actividades que desarrollan los estudiantes”. Es necesario precisar que el estudiante debe buscar respuestas motrices según las experiencias corporales vivenciadas.

Contreras (2004) define las siguientes características de este estilo de gestión del aprendizaje:

No enseña mediante el modelo, aunque lo busque en ocasiones. Permite mayor participación e implicación cognitiva del estudiante en el proceso de enseñanza- aprendizaje. El profesor/a esta interesado en el estudiante y lo considera más importante en el proceso de enseñanza – aprendizaje. El profesor programa y evalúa las actividades como en la instrucción directa, y durante la actividad actúa como en la resolución de problemas, es decir no dando respuestas, sino planteando situaciones

que conduzca al estudiante hacia ellas. El profesor/a plantea un problema que tiene solución pero no la dice. El estudiante puede buscar la solución verbalmente y luego motrizmente (pp. 291-292).

Según lo mencionado por el autor podemos proponer la siguiente secuencia de gestión del aprendizaje: El profesor plantea una actividad que puede tener una o varias respuestas. No da el modelo, pero si unas normas y límites. Espera una respuesta del alumno/a. Refuerza las respuestas correctas a través desconocimiento de resultados evaluativo y afectivo. Ofrece sugerencias adicionales a las incorrectas, Fundamentals de resultados a través del conocimiento de resultados interrogativos. Controla la organización. Evalúa los resultados a nivel, preguntando qué respuestas han sido las más adecuadas.

## **Variable 2: Habilidades motoras básicas**

### **Definición**

Las habilidades motoras básicas a diferencia de las demás habilidades motoras más especializadas resultan básicas porque son comunes a todos los individuos, ya que, “.....desde la perspectiva filogenética han permitido la supervivencia del ser humano, actualmente conservan su carácter de funcionalidad y porque son fundamento de futuros aprendizajes deportivos o no deportivos” (Ruiz, L. 2008, p. 152).

Estas habilidades motoras básicas se definen como movimientos que implican fundamentalmente el manejo del propio cuerpo, el manejo de objetos y la capacidad para expresar sentimientos a través del movimiento (Fernández, et al. 2007, p. 13). Esta definición se centra en tareas relacionadas con el desplazamiento del propio cuerpo, como la marcha y la carrera, así como tareas relacionadas al mantenimiento del equilibrio básico estático, cuyo máximo exponente lo encontramos en tareas de mantener la biodestación o permanecer sentados. Por otro lado, en el manejo de objetos pueden verse comprendidas las

tareas que de una forma u otra implican manipulación de objetos o cosas, tales como coger, amortiguar, mover, golpear, sujetar, etc. Finalmente la habilidad para traducir emociones en gestos y movimientos en tareas expresivas e imitativas.

Para Contreras (2004, 191) las habilidades motoras básicas representan “habilidades genéricas que constituyen la base motora de movimientos más avanzadas y específicas”. Esto por ejemplo, lo podemos representar en el aprendizaje de la escritura, donde el niño requiere un mayor dominio de los segmentos musculares superiores y un dominio del espacio logrado a través de un mejor desplazamiento de su cuerpo. Por otro lado Siedento, D. (1998, p. 222) manifiesta que estas habilidades son generales y se manifiestan en actividades como correr, saltar, lanzar, coger, reptar, trepar, etc. donde el patrón motor maduro de una de estas habilidades básicas no se relaciona con la edad cronológica del niño.

Uno de los núcleos fundamentales del desarrollo motor es la adquisición de la competencia para desplazarse de manera autónoma y la capacidad para controlar objetos y situaciones cada vez más eficaz y eficientemente. Está claro que en ese transcurso evolutivo son numerosos los factores que influyen en su desarrollo pero las habilidades motoras básicas representan el eje central.

Para Ruiz (2008, p. 57) “las habilidades motoras básicas caracterizan la competencia motriz a partir del segundo año de vida y supone que el niño o la niña sea capaz de desplazarse de forma equilibrada, equilibrarse y moverse en el sitio de forma diferente y manejar objetos con las manos como con los pies. Es un proceso de cambio que aparece hasta los siete u ocho años de edad y supone una transformación radical en la competencia motriz infantil. Finalmente para Muñoz (2003, p.268) “representan actividades caracterizadas por una meta general y que sirven de base para la adquisición de habilidades motoras más complejas”.

## **Teorías y modelos del desarrollo de las habilidades motoras básicas.**

Cuando se pretende realizar un estudio del desarrollo y de la educación de las habilidades motoras básicas, hay que tener en consideración los análisis de los grandes teóricos del desarrollo motor humano. Sería una pretensión desmedida tratar de analizar en amplitud sus teorías. Solo, queremos analizar sus aportes en el ámbito de la conducta motriz, donde necesariamente las habilidades motoras básicas hacen acto de presencia. Por su importancia y vigencia analizaremos, de acuerdo con Ruiz (1994), las siguientes teorías

### **El papel de las habilidades motoras básicas en la teoría piagetiana.**

Entre las contribuciones más importantes de la obra de Piaget ha sido la de desenmarañar la evolución del conocimiento en el niño. Su método clínico - genético e investigaciones tiene interés para los estudiosos de la motricidad en el sentido de resaltar el papel que las acciones motrices a través de las habilidades motoras básicas tienen en el camino de acceso al conocimiento.

Muñoz (2006), señaló:

Para Piaget, la estructuración psicológica permite la adaptación del ser humano al mundo circundante, consistiendo estas en la generación de esquemas como sistemas organizado de acciones sensorio motrices o cognoscitivas. Se presentan entre el cuarto y el décimo mes. El niño empieza a gatear y a manipular objetos diversos y trata de repetir, cada vez con mayor precisión (acomodación) las experiencias de manipulación que le resultan agradables (p. 197).

Según lo expuesto por el autor podemos deducir que para Piaget la motricidad interviene a diferentes niveles en el desarrollo de las funciones cognoscitivas.

Además el autor agregó:

Todos los mecanismos cognoscitivos reposan en la motricidad, enfatizan en su trabajo. El pensamiento es la acción sobre los objetos, hecho que resalta la dimensión motriz de la conducta intelectual. No obstante, si es caracterización del ser humano poder pasar sin necesidad de actuar directamente sobre los objetos, manipulándolos mentalmente, ello no debe disminuir el valor que la motricidad posee en el desarrollo humano (p. 198).

De este enunciado se puede deducir que, el funcionamiento de la inteligencia está condicionado por las etapas de desarrollo de la propia base neural del cerebro, así como por las experiencias que la persona ha obtenido de su medio ambiente. Es por esto que a una cierta edad, por mayor que sea la estimulación ambiental, un niño no puede aprender el concepto de número y solo un poco más tarde lo aprende fácilmente.

### **La teoría madurativa de Gessell**

Ruiz (2001), señaló:

Gessell determino que, el desarrollo de las conductas y habilidades motrices básicas se ve afectado principalmente por los procesos internos madurativos. La maduración se convierte en el mecanismo interno por medio del cual se va siguiendo el proceso en 4 áreas interdependientes: Conducta adaptativa, conducta social, conducta motriz, conducta verbal. (p. 245).

De este enunciado podemos opinar que, la organización del desarrollo se inicia con la concepción de las áreas constitutivas y se va diferenciando gradualmente. Sin embargo en el inicio de la secuencia, el comportamiento motor es una expresión de la integración de todas las áreas.

Además el autor expone:

El aporte fundamental de Gessell consistió en la popularización del término maduración, que tuvo que adoptar para la explicación de fenómenos observados en el desarrollo infantil y que tenían difícil explicación. Para Gessell el desarrollo infantil necesita de importantes factores de regulaciones internas o intrínsecas más que extrínsecas, de ahí la validez del concepto maduración (p. 246).

Siguiendo el estudio que realiza Ruiz (2001) sobre la teoría de Gessell podemos definir los siguientes principios:

**Principio de la direccionalidad:** De acuerdo con este principio, la maduración dirige el proceso de desarrollo en contraposición a las fuerzas ambientales. En el caso del desarrollo fetal, éste progresa en la dirección céfalo caudal y próximo distal.

**Principio de la asimetría funcional:** Según este principio el organismo tiende a desarrollarse asimétricamente. El ser humano posee un lado preferido y demuestra esa preferencia lateral. Junto con esa asimetría funcional se manifiesta una asimetría neurológica según Gessell, una mitad del cerebro es dominante con respecto a la otra mitad.

**Principio de fluctuación autorreguladora:** El desarrollo, según Gesell, no se manifiesta al mismo ritmo de todos los frentes, no actúa simultáneamente aunque pueda parecerlo.

Así mientras un sistema se desarrolla intensamente, otros permanecen en letargo, pudiendo presentarse posteriormente a la situación inversa. Un ejemplo claro es la relación entre el desarrollo motor y el desarrollo del lenguaje. Normalmente el niño no empieza a hablar hasta que no ha conseguido marchar. Estas dos capacidades no se desarrollan simultáneamente. Una vez que el lenguaje está bien establecido se manifiesta de nuevo avances en el desarrollo motor.

La división del proceso de desarrollo en una serie otros, denota una centralización en latencia, genital entre otros, denota una centralización en determinadas zonas corporales. El interés principal del autor fue la conducta anormal de los adultos. Sus estudios se concentraron en analizar la evolución de la interacción entre las necesidades y sus deseos frente al trato recibido de la madre u otros adultos.

### **Ajuriaguerra y el desarrollo motor infantil**

Muñoz (2006) al estudiar la teoría de Ajuriaguerra, señala que el desarrollo motor infantil atraviesa por diversas etapas o estadios en los que se conforman las posibilidades de acción y se refina la melodía cinética:

#### **Primera fase: organización del esqueleto motor.**

Es una fase en la que se organiza la tonicidad de fondo y la propioceptividad, desapareciendo las reacciones primitivas.

#### **Segunda fase: Organización del plano motor**

Los reflejos ceden terreno progresivamente a una motricidad voluntaria que manifiesta una progresiva integración motora y un afinamiento de la melodía cinética.

#### **Tercera fase: Automatización**

Hace referencia a las automatizaciones de las adquisiciones donde la motricidad y la motilidad se coordinan para permitir que las realizaciones de los sujetos sean eficaces y más adaptadas a las demandas del medio, en definitiva más automáticas.

Toda esta progresión tiene un claro soporte neurológico, de desarrollo del sistema nervioso central, donde cada estructura tiene su papel y su momento de desarrollo.

### **El desarrollo de la motricidad global de Plikler**

Sus estudios fueron llevados a cabo con cariño con niños y niñas que fueron ingresados en el Instituto Lozcy ante la carencia de una familia. Esta situación fue uno de los móviles que determinaron a Plikler para tratar, otras veces se había observado en estos niños: el hospitalismo.

En su método predomina la libertad de movimiento frente a la restricción o al intervencionismo del adulto, para él, el desarrollo motor se lleva a cabo de forma espontánea según los dictados de la maduración orgánica y nerviosa.

Las condiciones que garantizan la libertad de los movimientos son:

- La estabilidad de los lugares y persona que rodean al niño lo que garantiza su seguridad.

- La relación afectiva real entre la enfermera y el niño.

- La indumentaria fluida y que no le impedía moverse.

- Un buen estado de salud y desarrollo.

- Los espacios y superficies adecuados para que el niño pueda ejercer su motricidad.

### **El desarrollo psicocinético de las habilidades según Le Bouch**

Tomando como base los estadios de la motricidad infantil y su evolución frente a otros ámbitos de la conducta, desarrollo un método pedagógico que tiene, como base el movimiento humano y que denomino Psico cinética. Los define como un método general de educación que utiliza como material pedagógico el movimiento humano bajo todas las formas. Toma una forma de educación psicomotriz cuando se aplica a niños de 12 años y puede considerarse como un medio fundamental de educación de esta.

Para Le Bouch (1997) el desarrollo de la motricidad va paralelo con el resto de los componentes de la conducta. Su concepción del desarrollo motor le permite

en un aprendizaje basado en modelos, la disponibilidad del sujeto que aprenda y que controle sus movimientos.

Su crítica hacia el deporte como medio de especialización precoz de las potencialidades psicomotrices infantiles, lo destaca como uno de los máximos defensores de la plasticidad de la motricidad infantil y de la necesidad de preservar a los niños de todo estereotipo motor temprano, que pondrá en peligro el desarrollo y el equilibrio personal. Por último hay que destacar que para este investigador las actividades físicas deben ocupar un lugar destacado en la educación

El método Psicocinético así definido quiere ser un método de educación de base, o sea susceptible de desarrollar las cualidades fundamentales del ser medio. Esta acción educativa debe, por tanto influenciar las diferentes conductas humanas, en particular los aprendizajes escolares y profesionales.

El aprendizaje motor principalmente, debe superar la mera repetición y elaboración de acciones musculares y debe analizarse bajo la perspectiva de organización de todos los instantes de la ejecución y en sus premisas anteriores superadas por Le Boulch la simple mecanización, la exploración del entorno y el contacto con el problema a resolver la superación de las impresiones para llegar a estabilizar los automatismos para que puedan ser utilizados inconscientemente en nuevos aprendizajes son considerados capitales. El aprendizaje motor es puesto en situación de organización ante el entorno.

### **La aproximación psicobiológica de Da Fonseca**

Da Fonseca (2004), se ha interesado por el desarrollo psicomotor infantil como elemento imprescindible para el acceso de los procesos superiores del pensamiento. Una motricidad entendida como psicomotricidad y meta motricidad, una motricidad que no se queda en simple plano motor sino que trasciende. El desarrollo psicomotor humano demuestra dentro de la progresiva evolución humana una

mayor y mejor integración, planificación y regulación de sus acciones. Divide la ontogénesis de la motricidad en tres etapas:

**Primero dimensión madurativa o inteligencia neuromotora:** Dominadas por las conductas innatas y la organización tónico- emocional. A esta dimensión le sigue la inteligencia sensorio motriz que abarca de los 2 a los 6 años y que corresponde las actividades de: locomoción, aprehensión y suspensión (rodar, gatear, reptar, andar, correr, saltar, suspenderse, balancearse, escalar, transportas, botar, atar, entre otros).

**La segunda fase corresponde a la inteligencia perceptivo motriz:** Aquella relacionada con la noción del cuerpo: lateralidad, orientación en el espacio y en el tiempo (auto identificación, localización corporal, identificación izquierda y derecha, direccionalidad orientación de los espacios motores, simbólico y representado, actividad rítmico- melódica, etc.) abarca los años escolares de los 6 a los 12 años.

**La tercera fase corresponde a la inteligencia psicomotriz:** Integra a las demás y permite desenvolvernoss con eficacia en el mundo.

### **El modelo de los cuatro canales de Cratty**

Muñoz (2006) sigue a Cratty en sus estudios e intenta establecer relaciones entre las capacidades motrices y las facultades cognoscitivas y afectivas frente a los conocimientos fragmentarios y parciales, propone un modelo integrado del comportamiento perceptivo motor. Al apoyarse sobre una interpretación de los datos proporcionados por diversos análisis factoriales. Aporta el modelo piramidal de tres niveles de capacidades motrices jerárquicamente representadas.

Cada nivel supone un grado suficiente de elaboración del nivel anterior. Para remediar lo que su modelo tiene de estático, Cratty precisa que los dos primeros niveles son preponderantes en el curso de la primera infancia, mientras que el nivel superior es el más solicitado a la edad adulta.

En el modelo de los cuatro canales presenta un ensayo teórico al hacer referencia a la diferencia y síntesis de la conducta. El análisis del modelo manifiesta la existencia en toda una serie de nexos o conexiones funcionales entre los cuatro canales del desarrollo analizados: Perceptual, motor, virtual, cognitivo.

Del mismo modo se destaca la diferenciación e integración de la conducta infantil, así como la posibilidad de la disolución de determinadas conexiones que dejan de ser importantes para el sujeto permitiéndole la ejecución de conductas más eficaces.

Cratty, aporta a los estudios una serie de implicaciones para sus acciones pedagógicas o de investigación reflexión, y como base en una serie de axiomas y postulados, hace referencia además tales como:

El ritmo individual del desarrollo de las capacidades humanas los cambios debido a la edad, el papel del adulto en esos cambios, la existencia de periodos críticos para el desarrollo, el carácter motivante de la propia experiencia motriz.

La especificación de la conducta con el paso del tiempo y la existencia de situaciones problemáticas que la obstaculiza y no permiten que la conducta se haga más compleja.

La desaparición de determinadas conductas que no son reclamadas por el ambiente para su utilización.

El problema de la extremada excitación de un canal de desarrollo con acciones físicas a los demás.

La capacidad humana de poder manipular mentalmente las acciones físicas.

Sobre el plano educativo, ha contribuido a poner en evidencia un cierto número de puntos que no se encuentran formulados en otros

En síntesis podemos mencionar que el modelo de desarrollo de Cratty es importante por la sugerencia que hace al los docentes y psicólogos sobre la

necesidad del conocimiento y la complejidad del desarrollo infantil y de las muchas variables que lo influyen.

### **El modelo del desarrollo motor de Gallahue**

Muñoz (2006) realiza un extenso estudio de la teoría de Gallahue y manifiesta que este investigador propone un modelo de secuencia con el propósito de servir de base para la programación de actividades motrices para la educación física normal. Parte del punto de vista de que los cambios observables en las características del movimiento reflejan el proceso de desarrollo, orientado hacia el nivel superior de la secuencia para la adquisición de actividades deportivas. Establece una serie de fases en el desarrollo motor, las cuales corresponden cronológicamente con momentos concretos de la vida, destacando así mismo la experiencia de diversos estadios en cada una de las fases.

Gallahue aplico el concepto de estadio de desarrollo en su modelo, lo que es en cierta forma, un principio de planeación de la organización de la secuencia. La etapa de los 4 a los 7 años de edad cubre la fase de los movimientos fundamentales, con el surgimiento de muchas formas (caminar correr, saltar, lanzar, recibir golpear, brincar, patear, entre otros) y sus combinaciones. Los cambios observados en los tres estadios de esta fase serán establecidos en forma de un refinamiento de las habilidades básicas y la mejor imagen con eficiencia en su combinación, lo que ira a marcar el paso a la fase siguiente los movimientos relacionados con el deporte.

Como complemento a lo expuesto anteriormente Gallahue, afirma que la evolución de la motricidad humana camina a través de diferentes fases caracterizadas por una serie de conductas motrices. Así gráficamente coloca en la base de una pirámide los movimientos reflejos característicos de los neonatos para llegar a la cumbre con la especialización motriz, donde se ubica en el dominio deportivo.

El modelo contempla los factores físicos (fuerza muscular, resistencia cardio-respiratorio, la flexibilidad, etc.) y, mecanismos (equilibrio, el centro de gravedad la base de sustentación, la línea de gravedad, las leyes de la inercia, de la aceleración, de acción reacción, y más) son fenómenos que deben ser considerados y permiten la comprensión de muchos fenómenos evolutivos de la motricidad.

Del pensamiento teórico de Gallahue podemos resaltar que, la utilización de las fases en el desarrollo motor parte de una metodología deductiva en el estadio del desarrollo. La constatación de que el ser humano progresa su psicomotricidad de lo simple a lo complejo y de lo general al específico. Cada sujeto debe superar cada fase para poder optar a conductas motrices más complejas. Los seres humanos pueden encontrarse en diferentes fases en tareas distintas y que existen factores de tipo físico (aptitud) y mecánica que intervienen en las ejecuciones motrices.

### **Dimensiones de las habilidades motoras básicas**

Para fines de estudio podemos dimensionar a las habilidades motoras básicas según su clasificación (Ruiz, 1995). Es decir, en habilidades locomotrices, habilidades comunicativas expresivas y habilidades manipulativas

### **Las habilidades motrices de locomoción**

Inicialmente se pueden definir los desplazamientos como, “toda progresión de un punto a otro del espacio utilizando como medio el movimiento corporal” (Contreras, 2004, p. 88). Esta amplitud de la definición, permite que en ella se incorporen muy distintos tipos de desplazamiento. De hecho, el término desplazamiento se ha empleado (Ruiz paralelamente al término locomoción para definir aquellas habilidades motrices que implican una evolución o traslación en el espacio”.

El análisis de esta definición permite observar inicialmente que las amplias posibilidades de operabilización de los desplazamientos se concretan ya en la habilidad motriz de la carrera. Igualmente, queda claramente expresado que, sobre esta habilidad, interesa observar cuestiones principalmente de calidad centradas en la correcta ejecución del movimiento. Esta correcta ejecución se relaciona muy directamente con la adquisición y puesta en funcionamiento de un patrón motor suficientemente maduro de carrera, insistiendo explícitamente en sus aspectos básicos como son la coordinación global del movimiento, la alternancia brazo-pierna y el correcto apoyo e impulso de los pies.

Finalmente, debe señalarse que “el patrón motor de la carrera puede emplearse en una amplia gama y tipologías de juegos” (Ruiz, 1997, p. 214). Esta circunstancia diversifica mucho el tipo de situaciones en las que la carrera va a utilizarse, y puede hacer variar notablemente la dificultad del contexto en el que se aplica la habilidad y, consecuentemente, la dificultad de realizar una carrera de forma más correcta y coordinada.

Otra capacidad motriz que se identifica dentro de las habilidades locomotrices es la habilidad para girar el cuerpo, que se define como “movimientos que implican una rotación a través de los ejes ideales que atraviesan el cuerpo humano, es decir, el vertical, el antero posterior y el transversal”, concepto que se complementa con la consideración de estos movimientos complejos, los cuales hacen intervenir a todos los segmentos corporales simultánea y coordinadamente.

El objeto de esta parte del estudio se centra en la habilidad de girar, utilizando esta habilidad en la actividad corporal, tanto en los giros sobre el eje longitudinal. Entre los elementos de los giros es necesario, destacar, además de los ejes, la dirección y el espacio anteriormente citados, los grados, la fase en la que se gira y la posición inicial y final. Fernández et al, 2007, p. 39) agrega, “el recorrido, o rotación propiamente dicha, se expresa en número de grados entendiéndose por fase el momento en que se produce dicha rotación, estando está en función del tipo de giro”.

Por otro lado los giros encuadran dentro del grupo de habilidades motrices básicas, siendo sus características principales el manejo y control del cuerpo en el espacio. Dichas habilidades de giro se enfocaron en este trabajo desde un punto de vista cualitativo.

Por lo que Ruiz (1997), señala:

Los diferentes aspectos que caracterizan los giros hacen referencia a la conciencia corporal en cuanto a reconocimiento, identificación y diferenciación de las partes, a la coordinación global del cuerpo, a la relación del cuerpo con el tiempo y el espacio a la flexibilidad, sobre todo en lo que respecta a la columna vertebral y por último al control del impulso para vencer los efectos de la inercia y de la acción de la gravedad (p. 232).

Según lo expuesto por el autor, podemos darnos cuenta del porqué les cuesta tanto dominar las acciones de los giros a los estudiantes en las sesiones de educación física, las cuales deben ser practicadas reiteradamente para su dominio.

### **Las habilidades motrices de expresión y comunicación**

La expresión corporal para Muñoz, D. (2009, p. 2) “es un proceso de exteriorización de lo más oculto de nuestra personalidad a través del cuerpo”. Mientras que Rebel (2004, p. 52), manifiesta que: “la expresión corporal es un conjunto de movimientos con propósitos de mejorar la comunicación con otras personas mostrando su lado emocional”.

Para Arteaga, Viciano y Conde (2004) la expresión corporal nos muestra las siguientes características:

Escasa o inexistente importancia asignada a la técnica, o en todo caso ésta, no concebida como modelo al que deben llegar los estudiantes. A veces se utilizan determinadas técnicas pero como medio no como fin.

Finalidad educativa, es decir tiene principio y fin en el seno del grupo sin pretensiones escénicas. El seguido y vivido por el estudiante es lo importante, desapareciendo la obsesión por el resultado final que aquí adquiere un segundo plano. El eje que dirige las actividades gira en torno al concepto de habilidad y destreza básica y con objetivos referidos a la mejora del bagaje motor del alumno. Las respuestas toman carácter convergente ya que el estudiante busca sus propias adaptaciones (p. 51).

Profundizando algo más en la definición dada de expresión y comunicación, diremos que se trata de la actividad corporal que estudia las formas organizadas de la expresividad del cuerpo, entendiendo el cuerpo como un conjunto de lo psicomotor, afectivo-relacional y cognitivo, cuyo ámbito disciplinar está en periodo de delimitación; se caracteriza por la ausencia de modelos cerrados de respuesta y por el uso de métodos no directivos sino favorecedores de la creatividad e imaginación, cuyas tareas pretenden la manifestación o exteriorización de sentimientos, sensaciones e ideas, la comunicación de los mismos y del desarrollo del sentido estético del movimiento. El uso de métodos no directivos permiten alcanzar el desarrollo de las capacidades del pensamiento crítico y del pensamiento creativo, donde la actividad de aprendizaje está centrada en el estudiante. Esto permite un aprendizaje socializado, colaborativo, donde el trabajo en equipos y la responsabilidad en las tareas se concretan en una mayor confianza, autonomía, y la representación activa del conocimiento.

Rebel (2004) afirmo que:

Los objetivos que pretenden son la búsqueda del bienestar con el propio cuerpo y el descubrimiento y/o aprendizaje de significados corporales; como actividad tiene en sí misma significado y aplicación pero puede ser además un escalón básico para acceder a otras manifestaciones corpóreo-expresivas más tecnificadas. (p. 55),

Según lo expuesto por el autor, podemos afirmar que la manifestación gestual es propia de la expresión. Según Arteaga et al. (2004), en el aprendizaje de las habilidades motrices básicas, “La expresión corporal tiene una doble finalidad: por un lado sirve como base de aprendizajes específicos y por otro, fundamentalmente tiene un valor en sí misma ya que colabora en el desarrollo del bagaje experimental del estudiante (p. 57)”. El planteamiento de los autores se orienta a observar la forma como el cuerpo ha sido considerado en el proceso educativo, donde el respeto por el propio cuerpo y de sus distintas formas de aprender, movidos por la intención de desarrollar en ellos, formas variadas de expresión creativa.

El lenguaje a través del cuerpo tiene un gran significado. Para Kalmar (2005, p. 49), “Este lenguaje expresa lo que cada uno lleva dentro. El cuerpo tiene un lenguaje que tiene su vocabulario y su gramática. Tiene unas características. Es un lenguaje por el que estamos muy influidos pero que desconocemos mucho”.

Para Contreras (2004, p. 132) el lenguaje corporal tiene los siguientes tipos de gestos:

Emblema: Gesto por el que nosotros interpretamos. Hay emblemas específicos de cada cultura, pero también hay emblemas universales.

Reguladores: Gestos que representan un papel muy importante en la comunicación. Los empleamos para que el otro nos ceda la palabra, vaya más rápido etc.

Ilustradores: Gestos que van unidos a la comunicación verbal y sirven para recalcar las palabras etc.

Adaptadores: Gestos que se utilizan para controlar o manejar nuestros sentimientos en una situación determinada esto normalmente se manifiesta en situaciones de tensión para controlarse (p. 132)).

Todos estos gestos son utilizados, en la expresión corporal lo que busca es trascender la expresión cotidiana, lo que trata la expresión corporal es que cada

uno a través del estudio en profundidad del cuerpo encuentre un lenguaje propio y establezca bases para la expresión y comunicación con los demás.

Arteaga et al. (2004), manifestó que: “La memoria corporal registra y conserva información de la cual no somos conscientes” Nuestras necesidades, emociones reprimidas, temores, así como las aspiraciones más íntimas, encuentran un lugar en el cuerpo para anidarse en la memoria corporal “(p. 61).

### **Las habilidades motrices de manejo de móviles**

Estas habilidades están compuestas por las acciones motrices de lanzamientos, recepciones y rebotes. En este contexto recurrimos a las ideas de Ruiz (1997) quien manifiesta que, “El propósito del lanzamiento es incidir sobre el entorno por medio de un impacto con un objeto- móvil”. Podemos decir que la habilidad básica de lanzar es una tarea motriz típicamente humana que no diferencia de los otros miembros de la escala zoológica.

Ruiz (1997), señala:

Desde el punto de vista motriz, la ejecución de un lanzamiento puede ser llevada a cabo mediante un movimiento bilateral, simétrico o mediante movimiento asimétrico unilateral. La forma más usual y usada de lanzamiento la constituye el patrón de lanzamiento unilateral con armado de brazo por encima del hombro (p. 269).

De lo citado podemos que, siendo el lanzamiento con un brazo un movimiento típicamente unilateral, claramente puede considerarse que constituye en sí mismo un índice significativo de preferencia lateral. Sin embargo, no se encuentra en la literatura sobre el tema referencias concretas sobre este particular. No obstante, respecto a la problemática de la lateralidad asociada

El mismo autor agrega:

Con este tipo de lanzamiento se puede hacer las siguientes reflexiones, una vez que un niño o niña decide lanzar con un brazo en particular, es muy raro que espontáneamente intente lanzar con el otro y el desarrollo de esta habilidad motriz requiere un proceso de especialización de un lado (el que se supone que es dominante), lo que implica en sí mismo un desarrollo de la dominancia lateral que no es, en todo los casos la correcta (p. 270).

Aunque se admita comúnmente que el origen de la lateralidad es hereditaria, el problema básico que se le presenta al individuo a una temprana edad es el de tomar una decisión entre dos alternativas. En la toma de esta decisión no hay duda que, aparte de su dotación genética, influirán sobre el niño/a una serie de circunstancias externas.

Por otra parte, hay que considerar que todos los movimientos que impliquen atrapar o recoger un objeto, ya sea parado o en movimiento, tienen un componente perceptivo significativo, pues la ejecución correcta se hará a partir de información visual y, por consiguiente, el control del movimiento depende de este tipo de información visual y, por consiguiente, el control del movimiento depende de este tipo de información.

Ruiz (1997), señala:

Desde el punto de vista funcional, la recepción de objetos tiene un sentido de inclusión en el entorno cercano para poder utilizar posteriormente ese objeto según una diversidad de fines. Desde el punto de vista estructural, las recepciones se pueden hacer sobre objetos en movimiento, recepciones propiamente dichas o recogidas cuando el objeto se encuentra parado (p. 270).

Según lo expuesto por el autor podemos señalar las siguientes formas de recepcionar un objeto:

Paradas (cuando atrapamos el objeto quedando éste retenido en nuestras manos).

Controles (cuando sin atrapar el objeto dejamos a este disponible para ser fácilmente utilizado en una acción subsiguiente).

Después (cuando mediante nuestra acción desviamos la trayectoria del móvil).

### **Justificación**

Esta investigación presento una justificación de carácter teórico, práctico y metodológico.

En la justificación teórica podemos mencionar que, un programa por indagación se debe gestionar poniendo en práctica todo lo planificado, incidiendo en la observación sistemática de los hechos, generando en los estudiantes diversas respuestas que conduzcan al logro de metas u objetivos (Crosta, R. 2008). Esto implica que el estímulo para la búsqueda de respuestas que conduzcan a mejores aprendizajes debe ser a través del descubrimiento. Escalante, P. (2012) manifiesta que la gestión de aprendizaje por indagación es asumir posturas ante la vida, donde la misma esencia es involucrarse en un problema para la búsqueda de soluciones. La autora basa sus estudios en la teoría de Brunner, cuyos planteamientos están basados en el aprendizaje por descubrimiento, los cuales también nos servirá de base para este estudio por plantear paradigmas de búsqueda de información por indagación.

.En la justificación práctica, nuestra propuesta se acerca a los planteamientos de Lora, J. (2008) que aplica el método de tarea de movimiento en estudiantes del nivel inicial y primaria, consiguiendo desarrollar habilidades psicomotoras a través de la indagación y el descubrimiento. De la misma forma pretendemos mejorar la adquisición de habilidades motoras básicas en estudiantes de primer grado de primaria a través de la gestión de un programa que base sus propósitos en la indagación.

Finalmente, mostramos una justificación de carácter metodológico, donde nos proyectamos a generar nuevos paradigmas que le permitan a los docentes del nivel primario mejorar la adquisición de habilidades motoras básicas en los estudiantes utilizando como medio una adecuada gestión de programas que contengan un alto grado de enseñanza por indagación.

## **Problema**

### **Problema general**

¿Cuáles son los efectos de la gestión del programa por indagación en la adquisición de las habilidades motoras básicas en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P?

### **Problemas específicos**

1. ¿Cuáles son los efectos de la gestión del programa por indagación en la adquisición de las habilidades locomotrices en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P?
2. ¿Cuáles son los efectos de la gestión del programa por indagación en la adquisición de las habilidades comunicativas expresivas en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P?
3. ¿Cuáles son los efectos de la gestión del programa por indagación en la adquisición de las habilidades manipulativas en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P?

## **Hipótesis**

### **Hipótesis general**

La gestión del programa por indagación muestra efectos significativos en la adquisición de las habilidades motoras básicas en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.

### **Hipótesis específicas**

1. La gestión del programa por indagación muestra efectos significativos en la adquisición de las habilidades locomotrices en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P.
2. La gestión del programa por indagación muestra efectos significativos en la adquisición de las habilidades comunicativas expresivas en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P.
3. La gestión del programa por indagación muestra efectos significativos en la adquisición de las habilidades manipulativas en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P.

### **Objetivos**

#### **Objetivo general**

Determinar los efectos de la gestión del programa por indagación en la adquisición de las habilidades motoras básicas en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P.

#### **Específicos**

1. Determinar los efectos de la gestión del programa por indagación en la adquisición de las habilidades locomotrices en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P.
2. Determinar los efectos de la gestión del programa por indagación en la adquisición de las habilidades comunicativas expresivas en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P.
3. Determinar los efectos de la gestión del programa por indagación en la adquisición de las habilidades manipulativas en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P.

## **II. MARCO METODOLÓGICO**

## **2.1. Variables**

### **Definición conceptual**

#### **Variable 1: Gestión del programa por indagación**

Gómez, manifiesta:

Es el proceso que sigue el docente para generar aprendizajes significativos en sus estudiantes a partir de utilizar estrategias y técnicas adecuadas para poner en práctica lo planificado. Esto permite desarrollar en los estudiantes desarrollo de tareas, resolución de problemas y la exploración de las diversas posibilidades que se tiene para adquirir conocimiento (2005, p. 84).

#### **Variable 2: Habilidades motores básicas**

Contreras, expresa:

Es un conjunto de capacidades que sirven de base para el desarrollo de las capacidades más complejas y cuyo desarrollo adecuado permite a la persona demostrar eficacia en las diversas tareas que desempeña con su cuerpo. Estas habilidades motoras básicas pueden ser de carácter locomotriz, expresivas y comunicativas, así como el uso o manipulación de móviles (2004, p. 221).

### **Definición operacional**

#### **Variable 1: Gestión del programa por indagación**

Se aplicará bajo tres estilos: por asignación de tareas, por resolución de problemas y o libre exploración.

#### **Variable 2: Habilidades motores básicas**

Se aplicará un test adaptado de Vitor Da Fonseca (2004) de 30 ítems con una escala de puntuación del 1 al 5 a cada estudiante.

## Operacionalización de variables

La operacionalización de las variables, nos va a permitir precisar al máximo el significado que se le otorga a nuestras variables en el estudio que hemos realizado. En concordancia con Guevara (2010, p. 53), quien señala que, “la operacionalización es el proceso de llevar una variable desde un nivel abstracto a un plano más concreto”, lo cual nos induce a detallar de manera didáctica nuestras variables de estudio. Las variables de estudio están conformadas en dos grupos. Por un lado la variable independiente que presenta a la gestión del programa por indagación con sus respectivas dimensiones e indicadores y, a la variable dependiente con la adquisición de las habilidades motoras básicas, en la cual se muestra sus dimensiones, categorías, indicadores, instrumentos e ítems. Estos lo observamos en mayor detalle en las siguientes tablas

**Tabla 2.1:** Operacionalización de la variable independiente

variable	Dimensiones	Indicadores
Gestión del programa por indagación	Asignación de tareas	Planteamiento de la tarea. Ejecución autónoma de la tarea.
	Resolución de problemas	Planteamiento de la interrogante. Solución de la tarea planteada.
	Libre exploración	Organización del ambiente vivencial. Indagación de las posibilidades de ejecución de la tarea.

**Fuente:** Elaboración propia

**Tabla 2.2:** Operacionalización de la variable dependiente.

variable	Dimensión	Indicadores	Ítems	Índices	Rangos	
Habilidades motoras básicas	Habilidades locomotrices	Desplazamientos	Recorre ida y vuelta una distancia de 15 metros sin detenerse.	Escala ordinal 1: Nulo 2: Bajo 3: Medio 4: Medio alto 5. Alto	Global	
			Se desplaza corriendo y cambia de velocidad a la indicación del profesor.		Muy débil	
			Corre en zigzag sorteando los conos una distancia de 15 metros.		0-30	
			Corre dando zancadas largas de una línea a otra.		Débil	
			Salta corriendo lo más rápido posible al escuchar el sonido.		31-60	
	Habilidades comunicativas expresivas	Calidad de movimiento	Giros y saltos	Corre sobre aros en el piso sin detener el movimiento una distancia de 10 metros.		Regular
				Realiza una voltereta en la colchoneta desde la posición de cuclillas.		Bueno
				Realiza ocho saltos consecutivos con los aros en el piso sin separar los pies.		91-120
				Ejecuta un salto con giro de 180° cayendo con los dos pies juntos.		Excelente
				Salta dentro de un aro realizando un giro de 360°.		121-150
Habilidades comunicativas expresivas	Calidad de movimiento	Giros y saltos	Imita gestos de animales domésticos (Perro, gato, conejo, etc.).		Parcial	
			Imita sonidos de los animales conocidos (Perro, gato, león, etc.)		Muy débil	
			Reproduce tres formas de caminar planteadas por el profesor.		0-10	
			Adopta posturas de forma creativa según las interrogantes del profesor ¿Cuántas formas de sentarse existen?		Débil	
			Corre siguiendo el ritmo de la palmada.		11-20	
Habilidades comunicativas expresivas	Reproducción del movimiento	Giros y saltos	Salta al ritmo del tambor.		Regular	
			Se desplaza siguiendo el ritmo de una música conocida.		Bueno	
			Muestra dos pasos de movimiento de una muisca conocida (baile moderno).		31-40	
			Muestra dos pasos sencillos de una danza peruana conocida.		Excelente	
			Imita los movimientos del compañero ubicado frente a él.		41-50	

Habilidades manipulativas	<b>lanzamientos</b>	Lanza la pelota con una mano hacia arriba por encima de la cabeza y la recoge con las dos manos.
		Lanza una pelota con ambas manos por encima de los brazos extendidos y la recoge antes de que toque el piso.
		Lanza la pelota hacia arriba y recogerlo en suspensión.
		Lanza una pelota hacia arriba con la mano no dominante y la recoge con la misma mano.
		Rebotar la pelota en el piso con las dos manos y agarrarla antes de que toque el piso.
	<b>Equilibrio de objetos</b>	Realizar 10 botes al balón con ambas manos con los ojos cerrados.
		Lanzar la pelota hacia atrás con ambas manos y con un medio giro agarrar la pelota.
		Realizar giros de una cuerda atada a un poste.
		Lanzar y encestar una pelota pequeña en una caja situada a dos metros (tres intentos).
		Lanzar argollas hacia conos ubicados en el piso a un metro de distancia.

## 2.2. Metodología

### Método hipotético deductivo

“El método de investigación en su concepción más amplia es aquel, que define y diferencia el conocimiento de la ciencia de otros tipos de conocimiento” (Ruiz, 2007, p.11). La presente investigación sigue la secuencia del método hipotético deductivo, que consiste en “un procedimiento que parte de unas aseveraciones en calidad de hipótesis y busca refutar o aceptar tales hipótesis deduciendo de ellas, conclusiones que deben confrontarse con los hechos” (Bernal, 2006, p. 56). Al gestionar el programa por indagación se ha seguido los siguientes pasos, observación del fenómeno a estudiar, creación de una hipótesis para explicar dicho fenómeno, deducciones o consecuencias de proposiciones más elementales que la

propia hipótesis, y verificación y comprobación de la verdad de los enunciados comparándola con la experiencia. “Este método obliga al científico a combinar la reflexión racional o momento racional (formulación de hipótesis), con la observación de la realidad o momento empírico” (Sabino, 2000 p. 143).

### 2.3. Tipos de estudio

Esta investigación fue de tipo aplicada de nivel explicativo. Pues, su propósito principal es explicar porque al gestionar un programa por indagación genera una mejor adquisición de las habilidades motoras básicas en el estudiante y por qué no ocurre lo mismo cuando se utilizan programas de gestión tradicional, a pesar de trabajar con estudiantes con características similares y con un mismo contexto educativo. Por lo que Bernal (2006, p. 115) manifiesta que, “la investigación explicativa tiene como fundamento la prueba de hipótesis y busca que las conclusiones lleguen a la formulación o al contraste de leyes o principios científicos”.

#### Diseño

Esta investigación por sus características selecciono dentro de los diseños experimentales, al diseño cuasi-experimental. En este tipo de diseño según Hernández et ál. (2010, p. 148), “los sujetos no se asignan al azar a los grupos, ni se emparejan, sino que dichos grupos ya están formados antes del experimento, siendo uno de ellos el grupo experimental y el otro el grupo control”. Se adoptó este diseño, porque permitirá verificar el efecto de la gestión del programa por indagación en la adquisición de las habilidades motoras básicas en los estudiantes del primer grado de primaria, aplicándose una prueba de entrada y otra de salida. De nuestra tesis de investigación.

**Tabla 2.3:** Grupos cuasi experimentales de la investigación.

Grupos	Pre test	Tratamiento	Post test
G.C	O1	-	O2
G.E	O3	X	O4

---

LEYENDA: G.C : Grupo Control

G.E: Grupo Experimental

O1: Resultado del pre test del grupo control

O2: Resultados del post test del grupo control

- : Gestión tradicional

X: Gestión del programa por indagación

O3: Resultados del pre test del grupo experimental

O4: Resultado del post test del grupo experimental

---

**Fuente:** Elaboración propia

### **Enfoque de la investigación**

Hernández et ál. (2010, p.), señalo que, “la investigación con enfoque cuantitativo usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para (...) probar teorías”. Según lo expuesto por el autor, nuestra tesis tiene un enfoque cuantitativo.

### **2.4. Población, muestra y muestreo**

#### **2.5. Población**

En concordancia con Quezada (2010, p. 95), “la población es el conjunto más grande del cual se puede tomar una muestra representativa para el experimento científico”. La población de este estudio estará constituida por 322 estudiantes del nivel primaria de la institución educativa N° 2012 del distrito de San Martín de Porres.

#### **Muestra**

La muestra entendida como, “la parte de la población que se selecciona, de la cual realmente se obtiene la información para el desarrollo del estudio y sobre la cual se efectuara la medición y la observación de las variables objeto de estudio” (Bernal,

2006, p. 165). La muestra estuvo constituida por 50 estudiantes del primer grado del nivel primaria del distrito de San Martín de Porres.

**Tabla 2.4:** Muestra de la investigación.

Grupos	N° de Alumnos	Grado/sección
Grupo Experimental	25	1° B
Grupo Control	25	1° A
TOTAL	50	

### **Muestreo**

Se utilizó la técnica del muestreo no probabilístico-intencional. En este tipo de muestreo cada una de sus unidades se selecciona mediante juicio personal. En el muestreo intencional el investigador busca que la muestra sea representativa de la población de donde es extraída. Lo importante es que dicha representatividad se da sobre la base de la intención netamente particular.

### **Criterios de selección**

Para diferenciar quien participa como muestra poblacional de esta investigación, definimos los siguientes criterios de inclusión y exclusión:

#### Criterios de inclusión:

- a) Estudiantes de ambos sexos.
- b) Estudiantes con categoría intelectual y actitudinales normal.
- c) Estudiantes cuyas edades fluctúan entre 6 y 7 años.

#### Criterios de Exclusión:

- a) 10% de ausencia en el aula.
- b) Inasistencia a las pruebas.

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

### **Técnica: Observación sistemática**

Permite acumular y sistematizar información sobre el trabajo de investigación. “En la aplicación de esta técnica, se registra lo observado, mas no interroga a los individuos involucrados; es decir, no hace preguntas, orales o escrita, que le permitan obtener los datos necesarios para el estudio del problema” (Contreras, 2004, p. 306).

La observación tiene la ventaja de facilitar la obtención de datos lo más próximos a como éstos ocurren en la realidad; Esta técnica es fundamentalmente para recolectar datos referentes al comportamiento de un fenómeno en un tiempo presente, y nos permite recoger información sobre los antecedentes del comportamiento observado. En esta investigación la observación estuvo centrada en la evolución de conductas motrices sobre habilidades de locomoción, manejo de objetos, de comunicación y expresión corporal, durante un periodo determinado de tiempo.

### **Instrumento: Test de habilidades motoras básicas**

El desarrollo de habilidades motrices sólo es posible observarlo a través de la aplicación de un test.

Muñoz (2006), expresa:

Los test físico motores son herramientas experimentales que permiten medir o evaluar las habilidades de carácter psico-fisiológico y socioemocional de los sujeto. La medición consiste en reglas para la asignación de números a situaciones motrices, en tal forma que representen cantidades de atributos. Para fines de esta investigación (p. 244).

La aplicación de este test se tomo al inicio y otro al final del experimento, tanto al grupo control, como al grupo experimental. En la siguiente tabla podemos observar la ficha técnica de este instrumento.

Tabla 2.5: Ficha técnica del test de habilidades motoras básicas

Test de habilidades motoras básicas
Autor: Jesús Guerra Torres
Nombre del Instrumento: Test de habilidades motoras básicas adaptado de la batería de Vitor da Fonseca.
Forma de Aplicación: Individual y colectivo según los ítems planteados.
Rango de Edad: Estudiantes entre los 6 y 7 años de edad de ambos sexos.
Duración: Varía de acuerdo a las características de los ítems y a la participación grupal de los estudiantes.
Objetivo del Instrumento: Medir el nivel de desarrollo de las habilidades motoras básicas de los estudiantes del primer grado de primaria.
Utilidad Diagnóstica: Conocer las posibilidades que tiene el estudiante para utilizar sus habilidades motoras básicas.
Cantidad de Ítems: Esta pruebas consta de 30 ítems
Puntuación: Este instrumento valora las respuestas de los estudiantes mediante cinco niveles de puntuación: <ul style="list-style-type: none"> <li>Nulo (1 Punto): Cuando la acción observada es casi inexistente.</li> <li>Bajo (2 Puntos): Cuando la acción observada es baja en relación a los niveles normales.</li> <li>Medio (3 Puntos): Cuando la acción observada tiene cierto nivel, pero todavía no evidencia normalidad de asimilación.</li> <li>Medio alto (4 Puntos): Cuando las acciones observadas se evidencian en la capacidad de buen desenvolvimiento.</li> <li>Alto (5 Puntos): Cuando el nivel de desenvolvimiento es sobresaliente en relación a los niveles normales.</li> </ul>
Procedimiento de Aplicación: Este instrumento fue construido teniendo en cuenta el marco teórico y demás información utilizada en esta investigación y

---

está dirigida específicamente a evaluar las habilidades motoras básicas. Consta de 30 ítems, que deben ser realizadas por el estudiante sobre la base de una escala de likert, con puntajes que oscilan entre 1 y 5 puntos. Una vez aplicada la prueba se organizan los datos y someterlos a tratamiento estadístico para conocer el nivel de adquisición de habilidades motoras básicas que posee cada estudiante.

---

## Validación y confiabilidad del instrumento

### Validez

Para definir sí, los ítems del test de habilidades motoras básicas constituyen una muestra representativa de los indicadores que se desea medir, se sometió a juicio de expertos, cuyo resultado es el siguiente:

Tabla 2.6  
Validez por juicio de expertos del test de habilidades motoras básicas

Experto	Grado académico	Dictamen
Dwithg Guerra Torres	Doctor	Es aplicable
José Guevara Limay	Magister	Es aplicable
Alejandro Acosta Dionisio	Magister	Es aplicable
	Conclusión	Es aplicable

Fuente: Elaboración propia

Tal como se observa en la tabla 2.6, los resultados obtenidos en la evaluación del instrumento por los diferentes expertos, han permitieron determinar que el test de habilidades motoras básicas pudiera ser aplicado en esta investigación, porque permite medir adecuadamente la variable de estudio. En este proceso de validación se evaluaron tres aspectos del instrumento: Claridad, pertinencia y relevancia, y en cada uno de estos criterios los cuatro jueces expertos concluyeron que el instrumento es aplicable. Por lo que podemos afirmar que el instrumento es válido a partir de su propia construcción, pues mide los diversos aspectos analizados.

## Confiabilidad

Para medir la confiabilidad del instrumento se utilizó el coeficiente de fiabilidad de Alfa de Crombach, “que se encarga de determinar la media ponderada de las correlaciones entre las variables o ítems” (Quezada, 2010, p. 214). Esto se refiere a que, cuando el valor de Alfa se aproxime a su valor máximo, que es 1, mayor es la fiabilidad de la escala. Además, en determinados contextos y por tácito convenio, se considera que valores del Alfa superiores a 0,7 o 0,8 son suficientes para garantizar la fiabilidad de la escala. El instrumento está compuesto por 30 ítems, siendo el tamaño del grupo piloto de 25 participantes. El nivel de confiabilidad de la investigación es de 95%. Para determinar el nivel de confiabilidad se utilizó el software estadístico SPSS versión 20.

Tabla 2.7:

Resultados de la prueba de fiabilidad de Alfa de crombach

Variable	Número de elementos	Coefficiente de confiabilidad
Habilidades Motoras Básicas	25	0,908

Fuente: Reporte del SPSS 20

Como se aprecia en la tabla 8, el valor es de 0,908 lo que indica un alto valor de confiabilidad, es decir nuestro instrumento es confiable.

## 2.8 Procedimientos de recolección de datos

En el estudio se utilizaron los siguientes procedimientos:

Técnica psicométrica, en la medida que se utilizó el test de habilidades motrices básicas, la cual han sido elaboradas bajo criterios psicométricos de validez y confiabilidad.

Técnica de Análisis de documentos, la cual fue aplicada durante todo el proceso de investigación.

Técnica de Fichaje, se utilizó para la recolección de información primaria y secundaria con propósitos de redacción del marco teórico.

Estadística, se aplico para el análisis descriptivo e inferencial de los datos a obtener.

### **3.9 Métodos de análisis de datos**

En esta investigación se utilizaron los siguientes estadígrafos

#### **Distribución de Frecuencia**

Una distribución de frecuencias es una Tabla (matemáticas en la que se organizan los datos en clases, es decir, en grupos de valores que describen una característica de los datos y muestra el número de observaciones del conjunto de datos que caen en cada una de las clases.

La tabla de frecuencias ayuda a agrupar cualquier tipo de dato numérico. En principio, en la tabla de frecuencias se detalla cada uno de los valores diferentes en el conjunto de datos junto con el número de veces que aparece, es decir, su Frecuencia estadística. Se puede complementar la frecuencia absoluta con la denominada frecuencia relativa, que indica la frecuencia en porcentaje sobre el total de datos. En variables cuantitativas se distinguen por otra parte la frecuencia simple y la frecuencia acumulada. La tabla de frecuencias puede representarse gráficamente en un histograma (Diagrama De Barras). Normalmente en el eje vertical se coloca las frecuencias y en el horizontal los intervalos de valores.

La distribución de frecuencias o tabla de frecuencias es una ordenación en forma de tabla de los datos estadísticos, asignando a cada dato su frecuencia correspondiente.

#### **Kolmogorov Smirnov**

Es una prueba no para métrica que se utiliza para determinar la bondad de ajuste de dos distribuciones de probabilidad entre sí. Esta prueba que mide la normalidad de los datos, es más sensible a los valores cercanos a la mediana que a los extremos de la distribución.

### Prueba “T” de Student

Se aplica cuando la población estudiada sigue una distribución normal pero el tamaño muestral es demasiado pequeño como para que el estadístico en el que está basada la inferencia esté normalmente distribuido, utilizándose una estimación de la desviación típica en lugar del valor real. Es utilizado en análisis discriminante. Esta prueba se utiliza solamente cuando:

Los dos tamaños muestrales (esto es, el número,  $n$ , de participantes en cada grupo), son iguales;

Se puede asumir que las dos distribuciones poseen la misma varianza.

El estadístico  $t$  a probar si las medias son diferentes se puede calcular como sigue:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S_{X_1X_2} \cdot \sqrt{\frac{2}{n}}}$$

Donde

$$S_{X_1X_2} = \sqrt{\frac{1}{2}(S_{X_1}^2 + S_{X_2}^2)}$$

Aquí  $S_{X_1X_2}$  es la desviación estándar combinada, 1 = grupo uno, 2 = grupo 2. El denominador de  $t$  es el error estándar de la diferencia entre las dos medias.

#### 3.10 Aspectos éticos

Los datos que se han recogido del grupo de investigación se han procesado de forma adecuada sin adulteraciones, pues estos datos están cimentados en el instrumento aplicado a dichos grupos de estudio.

De igual forma el marco teórico ha sido recolectado de acuerdo a los parámetros establecido e indicados para realizar este tipo de estudio, evitando todo tipo de plagio o copia de otras investigaciones ya realizadas en este campo de estudio.

Los estudiantes y la institución educativa participante, no será mencionada o etiquetadas para ser calificadas de forma negativa, se ha tomado las reservas del caso para evitar información dañina en contra de ellos.

### **III. RESULTADOS**

### 3.1. Descripción

Al aplicarse el test de habilidades motoras básicas al grupo control y al grupo experimental de la muestra al inicio y al final de la investigación con el pre test y el post se obtuvieron los siguientes resultados:

#### 3.1.1 Descripción de los resultados según el objetivo general de la investigación.

Tabla 3.1:

*Frecuencias y porcentajes en la adquisición de habilidades motoras básicas del grupo control en el pre test.*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
	F	%
Muy débil	10	40
Débil	12	48
Regular	3	12
Total	25	100

*Fuente:* Base de datos.

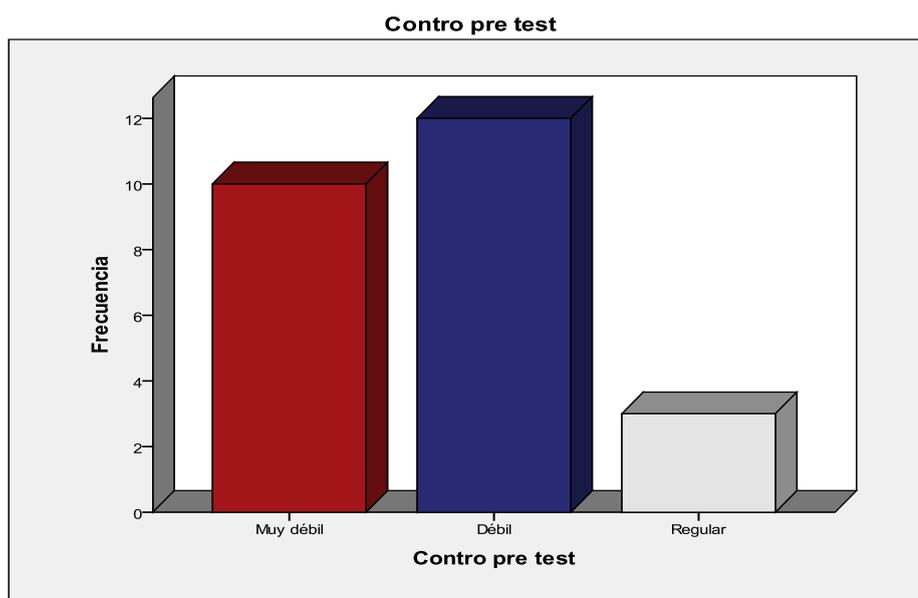


Figura 3.1: Descripción en gráfico de barras de la adquisición de habilidades motoras básicas del grupo control en el pre test.

En la tabla 3.1 y la figura 3.1 se observa una frecuencia total de 25 estudiantes que representan el 100% del grupo control, donde 10 estudiantes que representan el 40% se encuentran en un nivel muy débil, 12 estudiantes que representan el 48% presentan un nivel débil y 3 estudiantes que representan el 12% se encuentran en un nivel regular en la adquisición de las habilidades motoras básicas luego de aplicado el pre test.

Tabla 3.2:

*Frecuencias y porcentajes en la adquisición de habilidades motoras básicas del grupo experimental en el pre test.*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
	F	%
Muy débil	11	44
Débil	11	44
Regular	3	12
Total	25	100

*Fuente:* Base de datos.

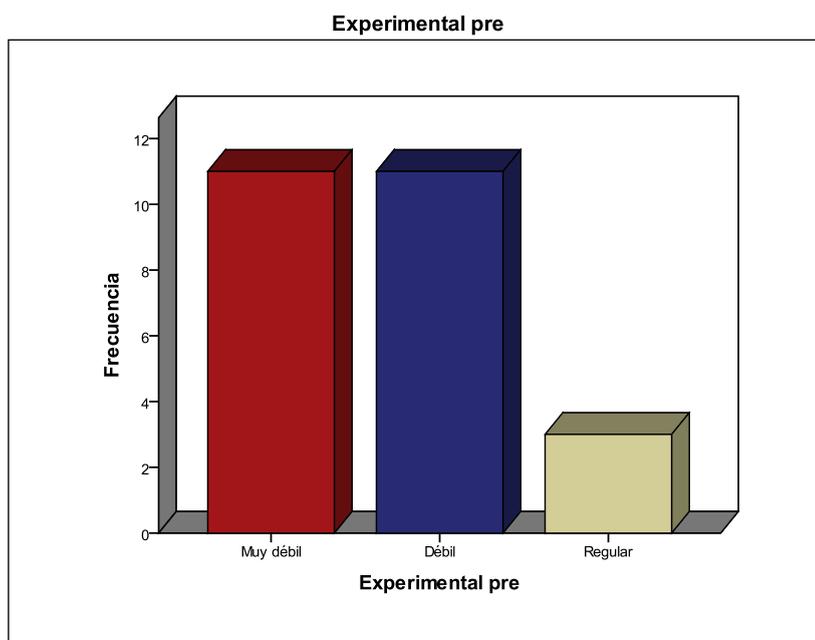


Figura 3.2: Descripción en gráfico de barras de la adquisición de habilidades motoras básicas del grupo experimental en el pre test.

En la tabla 3.2 y la figura 3.2 se observa una frecuencia total de 25 estudiantes que representan el 100% del grupo experimental, donde 11 estudiantes que representan el 44% se encuentran en un nivel muy débil, 11 estudiantes que representan el 44% presentan un nivel débil y 3 estudiantes que representan el 12% se encuentran en un nivel regular en la adquisición de las habilidades motoras básicas luego de aplicado el pre test.

Tabla 3.3:

*Frecuencias y porcentajes en la adquisición de habilidades motoras básicas del grupo control en el post test.*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
	F	%
Muy débil	4	16
Débil	1	4
Regular	19	76
Bueno	1	4
Total	25	100

*Fuente:* Base de datos

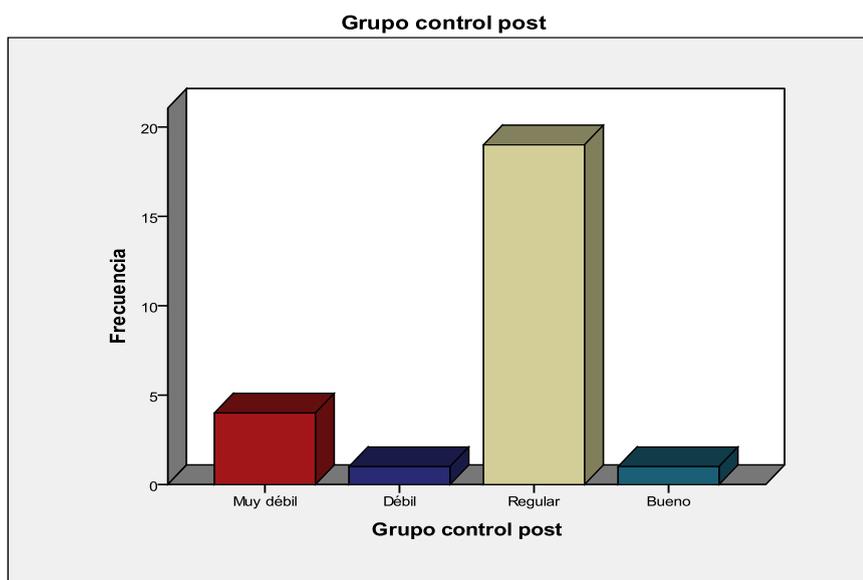


Figura 3.3: Descripción en gráfico de barras de la adquisición de habilidades motoras básicas del grupo control en el post test.

En la tabla 3.3 y la figura 3.3, se observa una frecuencia total de 25 estudiantes que representan el 100% del grupo control, donde 4 estudiantes que representan el 16% se encuentran en un nivel muy débil, 1 estudiante que representan el 4% presenta un nivel débil, 16 estudiantes que representan el 76% se encuentran en un nivel regular y 1 estudiante que representa el 4% se encuentra en un nivel bueno en la adquisición de las habilidades motoras básicas luego de aplicado el post test.

Tabla 3.4:

*Frecuencias y porcentajes en la adquisición de habilidades motoras básicas del grupo experimental en el post test.*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
	F	%
Regular	3	12
Bueno	10	40
Excelente	12	48
Total	25	100

*Fuente:* Base de datos.

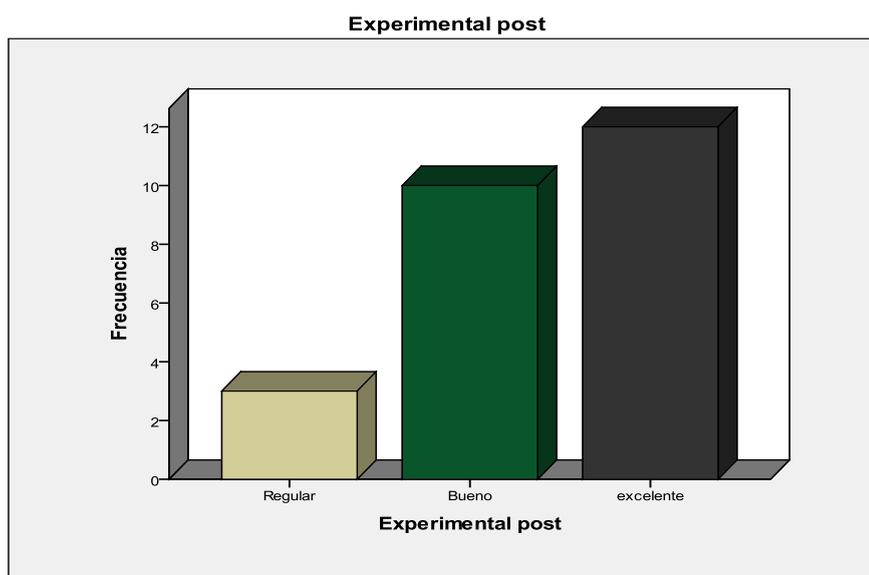


Figura 3.4: Descripción en gráfico de barras de la adquisición de habilidades motoras básicas del grupo experimental en el post test.

En la tabla 3.4 y la figura 3.4, se observa una frecuencia total de 25 estudiantes que representan el 100% del grupo control, donde 3 estudiantes que representan el 12% se encuentran en un nivel regular, 10 estudiantes que representan el 40% presenta un nivel bueno y 12 estudiantes que representa el 48% se encuentra en un nivel excelente en la adquisición de las habilidades motoras básicas luego de aplicado el post test.

### 3.1.2 Descripción de los resultados según el objetivo específico 1 de la investigación.

Tabla 3.5:

*Frecuencias y porcentajes en la adquisición de habilidades motoras locomotrices del grupo control en el pre test.*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
	F	%
Muy débil	5	20
Débil	18	72
Regular	2	8
Total	25	100

*Fuente:* Base de datos.

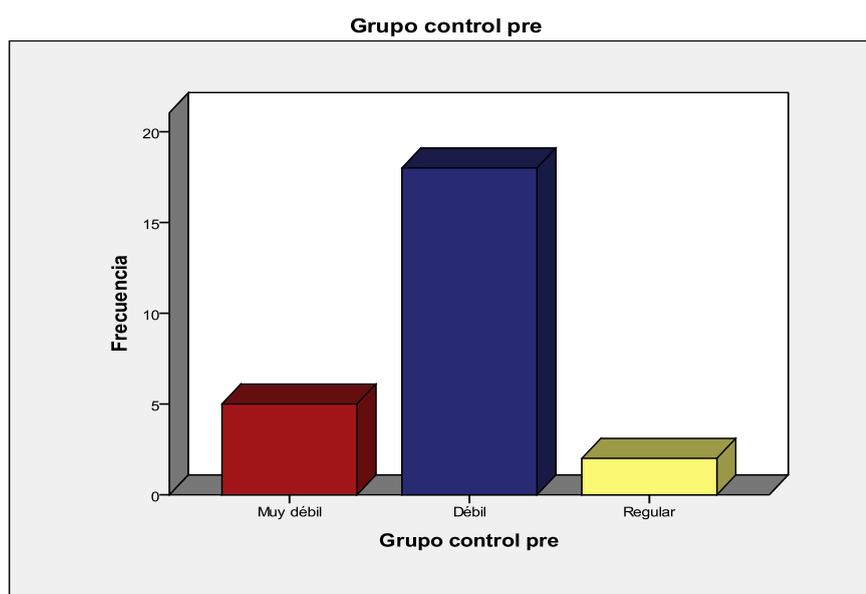


Figura 3.5: Descripción en gráfico de barras de la adquisición de habilidades motoras locomotrices del grupo control en el pre test.

En la tabla 3.5 y la figura 3.5 se observa una frecuencia total de 25 estudiantes que representan el 100% del grupo control, donde 5 estudiantes que representan el 20% se encuentran en un nivel muy débil, 18 estudiantes que representan el 72% presentan un nivel débil y 2 estudiantes que representan el 8% se encuentran en un nivel regular en la adquisición de las habilidades locomotrices básicas luego de aplicado el pre test.

Tabla 3.6:

*Frecuencias y porcentajes en la adquisición de habilidades motoras locomotrices del grupo experimental en el pre test.*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
	F	%
Muy débil	7	28
Débil	18	72
Total	25	100

*Fuente:* Base de datos.

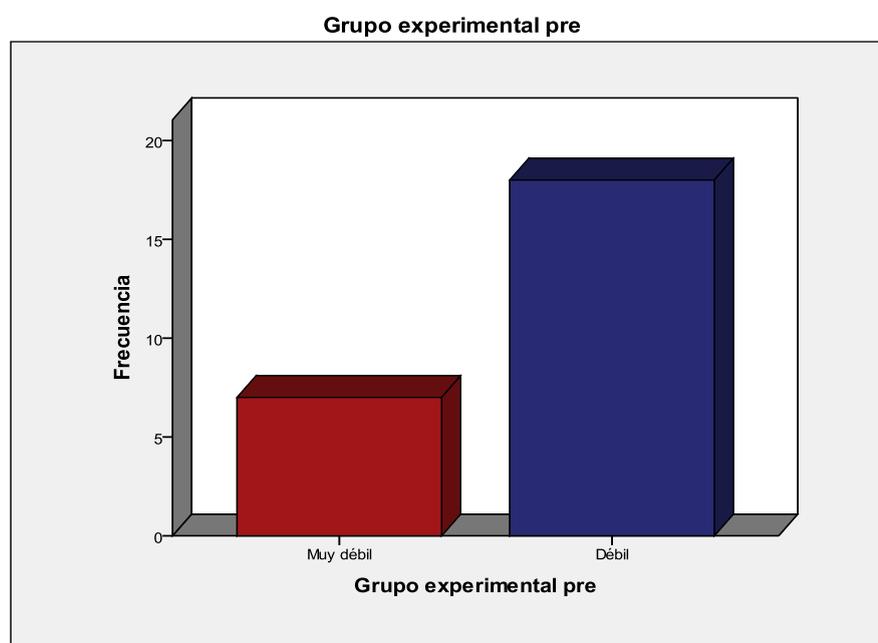


Figura 3.6: Descripción en gráfico de barras de la adquisición de habilidades motoras locomotrices del grupo control en el pre test.

En la tabla 3.6 y la figura 3.6, se observa una frecuencia total de 25 estudiantes que representan el 100% del grupo control, donde 7 estudiantes que representan el 28% se encuentran en un nivel muy débil y 18 estudiantes que representan el 72% presentan un nivel débil en la adquisición de las habilidades locomotrices básicas luego de aplicado el pre test.

Tabla 3.7:

*Frecuencias y porcentajes en la adquisición de habilidades motoras locomotrices del grupo control en el post test.*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
	F	%
Débil	3	12
Regular	22	88
Total	25	100

*Fuente:* Base de datos

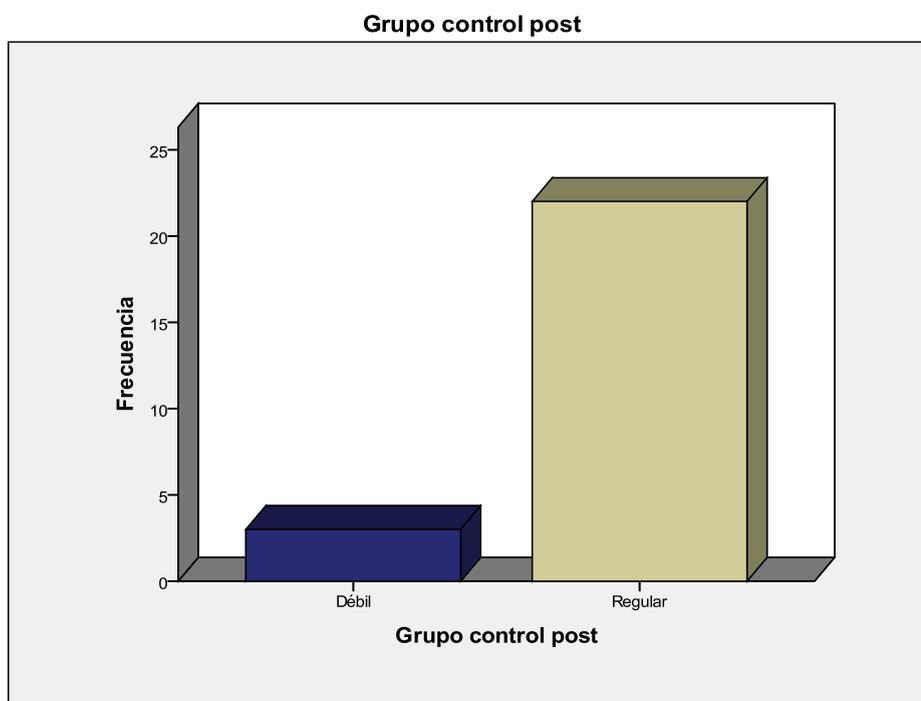


Figura 3.7: Descripción en gráfico de barras de la adquisición de habilidades motoras locomotrices del grupo control en el post test.

En la tabla 3.7 y la figura 3.7, se observa una frecuencia total de 25 estudiantes que representan el 100% del grupo control, donde 3 estudiantes que representan el 12% se encuentran en un nivel débil y 22 estudiantes que representan el 88% presentan un nivel regular en la adquisición de las habilidades locomotrices básicas luego de aplicado el post test.

Tabla 3.8:

*Frecuencias y porcentajes en la adquisición de habilidades motoras locomotrices del grupo experimental en el post test.*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
	F	%
Regular	2	8
Bueno	11	44
Excelente	12	48
Total	25	100

*Fuente:* Base de datos.

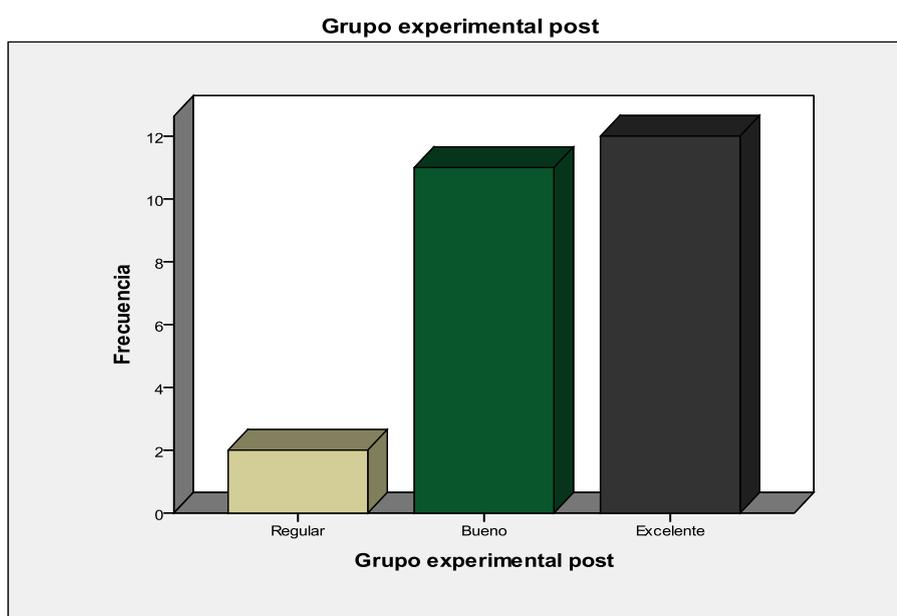


Figura 3.8: Descripción en gráfico de barras de la adquisición de habilidades motoras locomotrices del grupo experimental en el post test.

En la tabla 3.9 y la figura 3.9, se observa una frecuencia total de 25 estudiantes que representan el 100% del grupo experimental, donde 2 estudiantes que representan el 8% se encuentran en un nivel regular, 11 estudiantes que representan el 48% se encuentran en un nivel bueno y 12 estudiantes que representan el 48% presentan un nivel excelente en la adquisición de las habilidades locomotrices luego de aplicado el post test.

### 3.1.2 Descripción de los resultados según el objetivo específico 2 de la investigación.

Tabla 3.9:

*Frecuencias y porcentajes en la adquisición de habilidades motoras comunicativas expresivas del grupo control en el pre test.*

Niveles	Frecuencia F	Porcentaje %
Muy débil	17	68
Débil	8	32
Total	25	100

*Fuente:* Base de datos.

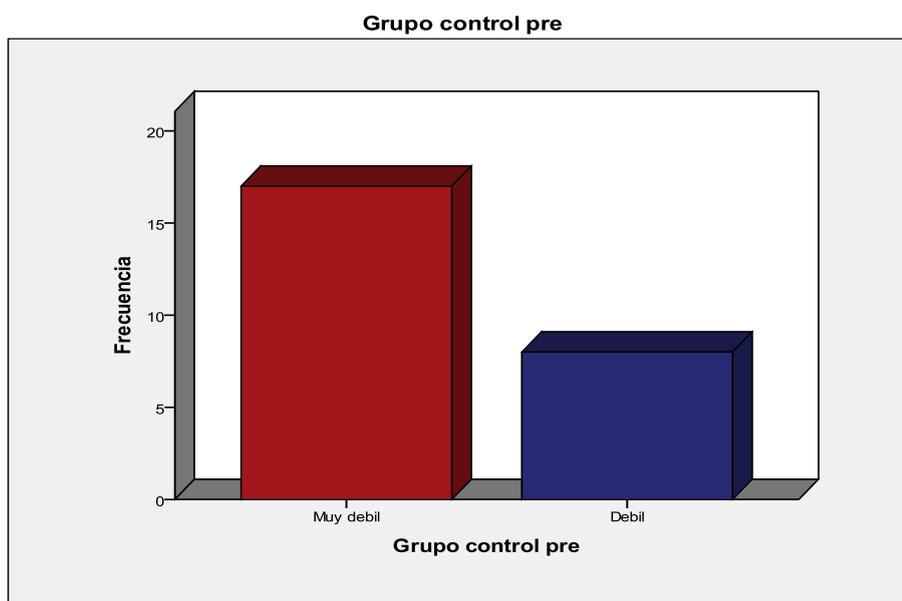


Figura 3.9: Descripción en gráfico de barras de la adquisición de habilidades motoras comunicativas expresivas del grupo control en el pre test.

En la tabla 3.9 y la figura 3.9, se observa una frecuencia total de 25 estudiantes que representan el 100% del grupo control, donde 17 estudiantes que representan el 68% se encuentran en un nivel muy débil y 8 estudiantes que representan el 32% presentan un nivel débil en la adquisición de las habilidades comunicativas expresivas básicas luego de aplicado el pre test.

Tabla 3.10:

*Frecuencias y porcentajes en la adquisición de habilidades motoras comunicativas expresivas del grupo experimental en el pre test.*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
	F	%
Muy débil	18	72
Débil	7	28
Total	25	100

*Fuente:* Base de datos.

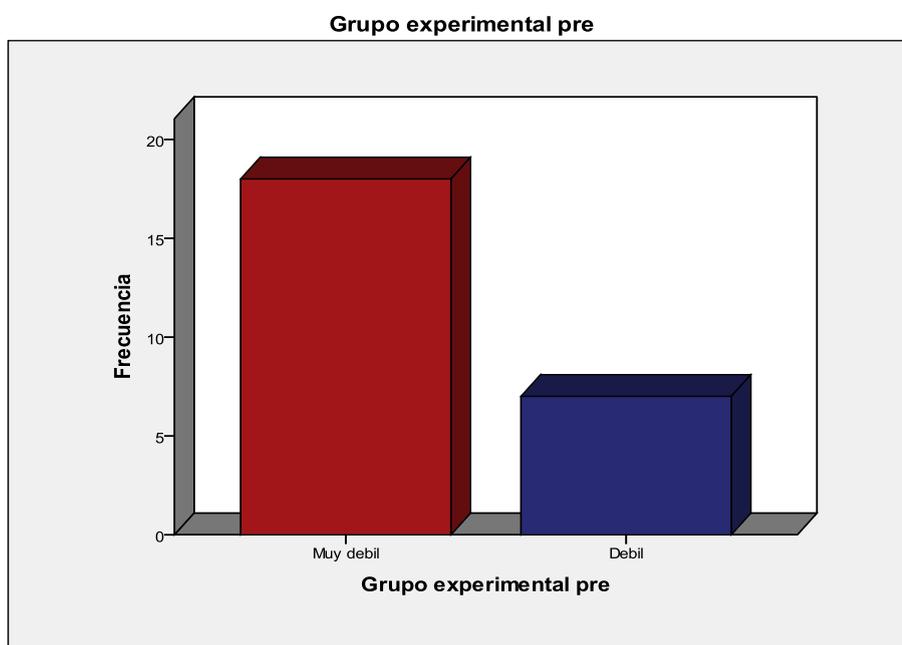


Figura 3.10: Descripción en gráfico de barras de la adquisición de habilidades motoras comunicativas expresivas del grupo experimental en el pre test

En la tabla 3.10 y la figura 3.10, se observa una frecuencia total de 25 estudiantes que representan el 100% del grupo experimental, donde 18 estudiantes que representan el 72% se encuentran en un nivel muy débil y 7 estudiantes que representan el 28% presentan un nivel débil en la adquisición de las habilidades comunicativas expresivas básicas luego de aplicado el pre test.

Tabla 3.11:

*Frecuencias y porcentajes en la adquisición de habilidades motoras comunicativas expresivas del grupo control en el post test.*

Niveles	Frecuencia F	Porcentaje %
Muy débil	5	20
Débil	13	52
Regular	7	28
Total	25	100

*Fuente:* Base de datos.

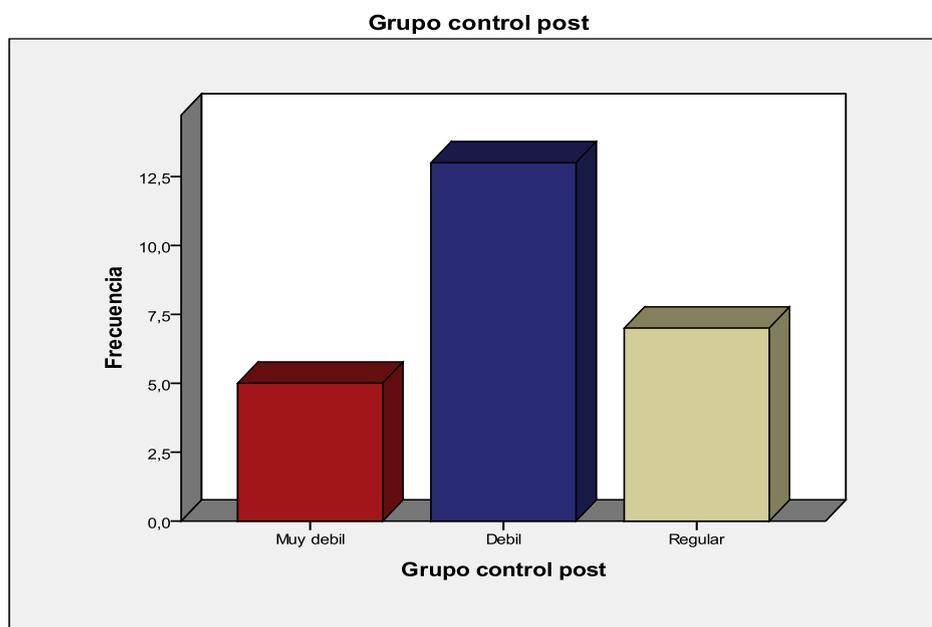


Figura 3.11: Descripción en gráfico de barras de la adquisición de habilidades motoras comunicativas expresivas del grupo control en el post test

En la tabla 3.11 y la figura 3.11, se observa una frecuencia total de 25 estudiantes que representan el 100% del grupo control, donde 5 estudiantes que representan el 20% se encuentran en un nivel muy débil, 13 estudiantes que representan el 52% presentan un nivel débil y 7 estudiantes que representan el 28% presentan un nivel regular en la adquisición de las habilidades comunicativas expresivas básicas luego de aplicado el post test.

Tabla 3.12:

*Frecuencias y porcentajes en la adquisición de habilidades motoras comunicativas expresivas del grupo experimental en el post test.*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
	F	%
Regular	4	16
Bueno	13	52
Excelente	8	32
Total	25	100

*Fuente:* Base de datos.

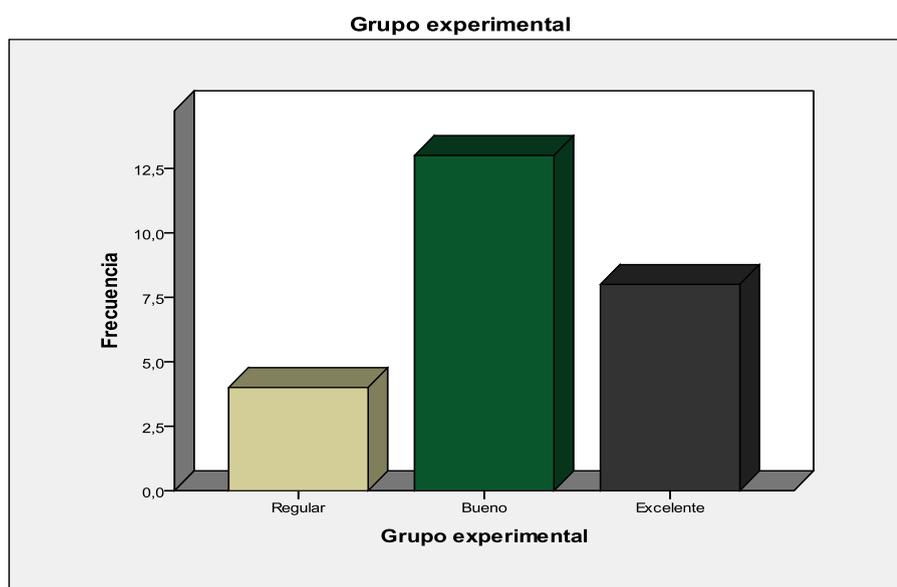


Figura 3.12: Descripción en gráfico de barras de la adquisición de habilidades motoras comunicativas expresivas del grupo experimental en el post test.

En la tabla 3.12 y la figura 3.12, se observa una frecuencia total de 25 estudiantes que representan el 100% del grupo experimental, donde 4 estudiantes que representan el 16% se encuentran en un nivel regular, 13 estudiantes que representan el 52% presentan un nivel bueno y 8 estudiantes que representan el 28% presentan un nivel excelente en la adquisición de las habilidades comunicativas expresivas básicas luego de aplicado el post test.

### 3.1.3 Descripción de los resultados según el objetivo específico 3 de la investigación

Tabla 3.13:

*Frecuencias y porcentajes en la adquisición de habilidades motoras manipulativas del grupo control en el pre test.*

Niveles	Frecuencia F	Porcentaje %
Muy débil	5	20
Débil	20	80
Total	25	100

*Fuente:* Base de datos.

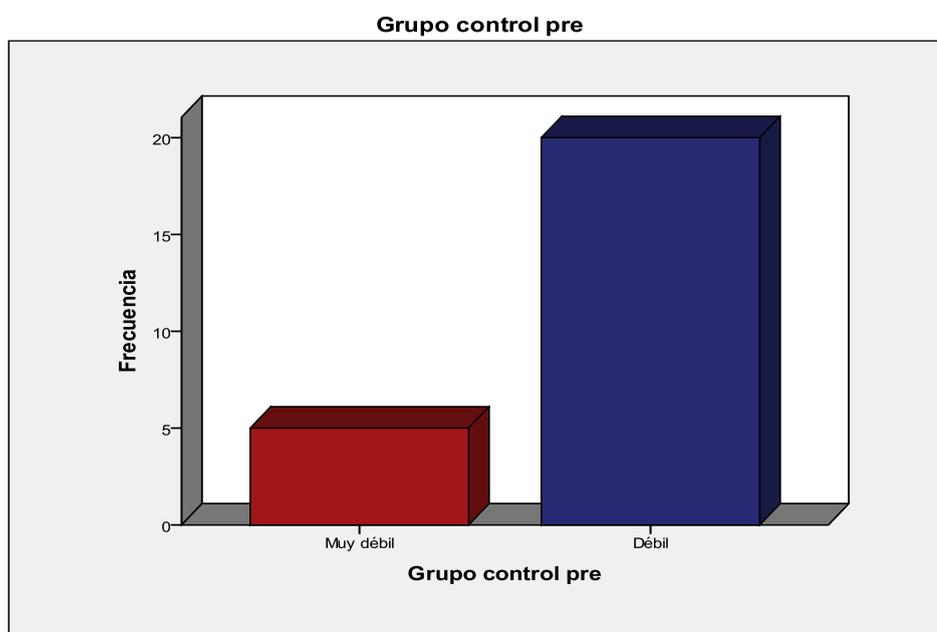


Figura 3.13: Descripción en gráfico de barras de la adquisición de habilidades motoras manipulativas del grupo control en el pre test

En la tabla 3.13 y la figura 3.13, se observa una frecuencia total de 25 estudiantes que representan el 100% del grupo control, donde 5 estudiantes que representan el 20% se encuentran en un nivel muy débil y 20 estudiantes que representan el 80% presentan un nivel débil en la adquisición de las habilidades manipulativas básicas luego de aplicado el pre test.

Tabla 3.14:

*Frecuencias y porcentajes en la adquisición de habilidades motoras manipulativas del grupo experimental en el pre test.*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
	F	%
Muy débil	6	24
Débil	19	76
Total	25	100

*Fuente:* Base de datos.

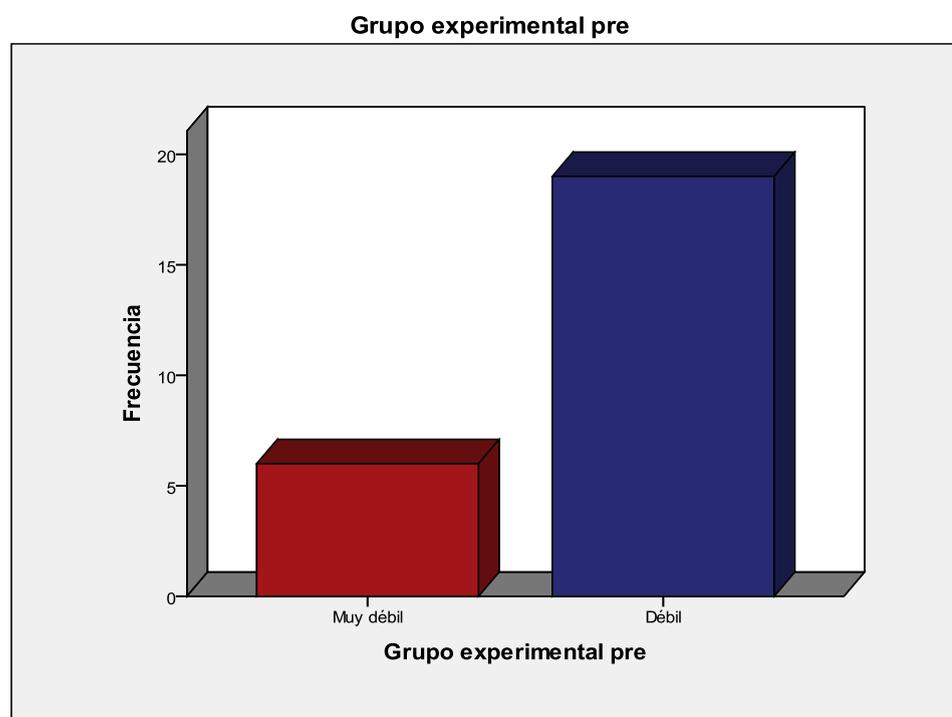


Figura 3.14: Descripción en gráfico de barras de la adquisición de habilidades motoras manipulativas del grupo experimental en el pre test

En la tabla 3.14 y la figura 3.14, se observa una frecuencia total de 25 estudiantes que representan el 100% del grupo control, donde 6 estudiantes que representan el 24% se encuentran en un nivel muy débil y 19 estudiantes que representan el 76% presentan un nivel débil en la adquisición de las habilidades manipulativas básicas luego de aplicado el pre test.

Tabla 3.15:

*Frecuencias y porcentajes en la adquisición de habilidades motoras manipulativas del grupo control en el post test.*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
	F	%
Débil	11	44
Regular	14	56
Total	25	100

*Fuente:* Base de datos.

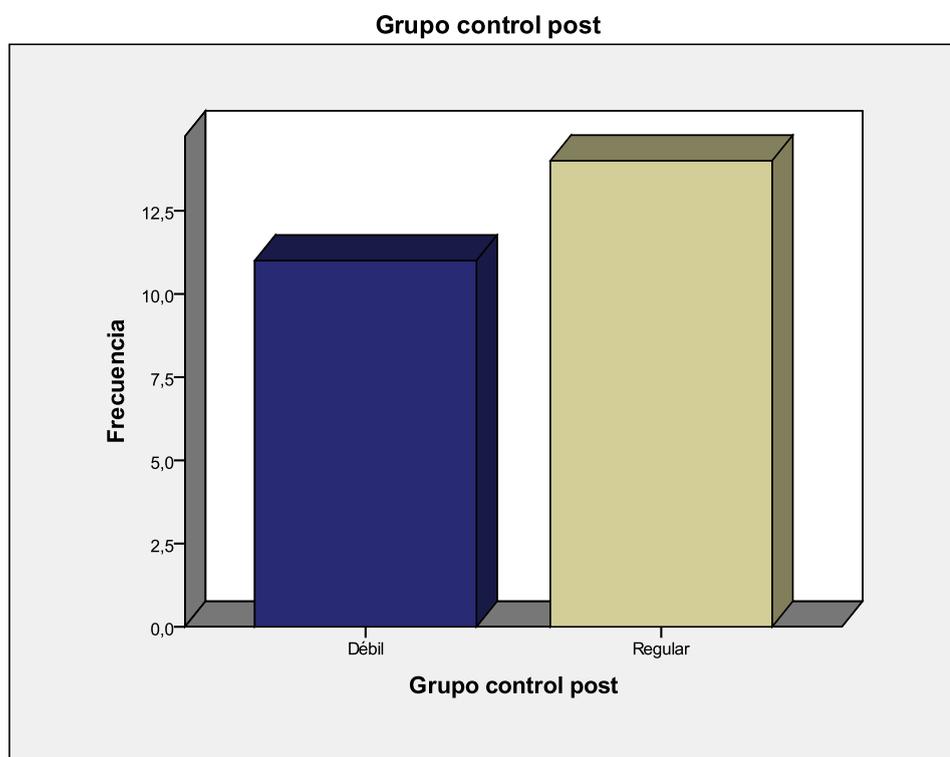


Figura 3.15: Descripción en gráfico de barras de la adquisición de habilidades motoras manipulativas del grupo control en el post test.

En la tabla 3.15 y la figura 3.15, se observa una frecuencia total de 25 estudiantes que representan el 100% del grupo control, donde 11 estudiantes que representan el 44% se encuentran en un nivel débil y 14 estudiantes que representan el 56% presentan un nivel regular en la adquisición de las habilidades manipulativas básicas luego de aplicado el post test

Tabla 3.16:

*Frecuencias y porcentajes en la adquisición de habilidades motoras manipulativas del grupo control en el post test.*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
	F	%
Regular	2	8
Bueno	8	32
Excelente	15	60
Total	25	100

*Fuente:* Base de datos.

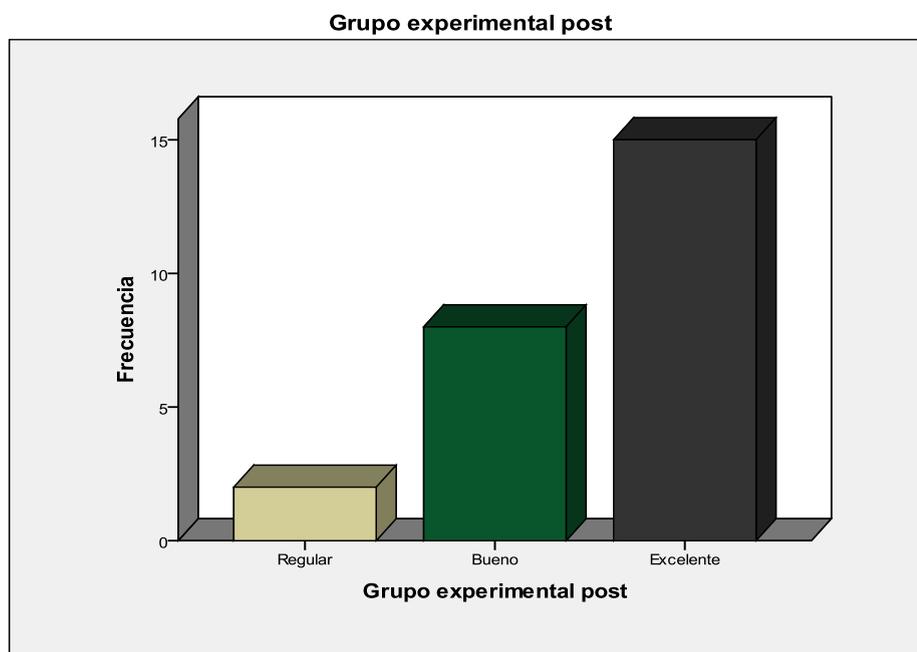


Figura 3.16: Descripción en gráfico de barras de la adquisición de habilidades motoras manipulativas del grupo control en el post test.

En la tabla 3.16 y la figura 3.16, se observa una frecuencia total de 25 estudiantes que representan el 100% del grupo control, donde 2 estudiantes que representan el 8% se encuentran en un nivel regular, 8 estudiantes que representan el 32% presentan un nivel bueno y 15 estudiantes que representan el 60% presentan un nivel excelente en la adquisición de las habilidades manipulativas básicas luego de aplicado el post test

### Prueba de Normalidad

Para determinar el tipo de estadísticos a utilizar en la prueba de hipótesis se procedió al estudio de normalidad, aplicando la prueba de Kolmogorov Smirnov, puestos que la muestra unificada del grupo control y experimental es de 50 individuos.

Tabla 3.17:

*Estudio de Normalidad de los datos, mediante Kolmogorov-Smirnov del grupo control y experimental.*

	Kolmogorov-Smirnov		
	estadístico	gl	Sig.
Grupo control	,578	25	,892
Grupo experimental	1,111	25	,170

\*Sig.>0,05

La tabla 3.17, muestra que el grado de significancia del grupo control (,892) y el grupo experimental (,170) son mayores al nivel alfa ( $\alpha = 0.05$ ). Por lo que los datos provienen de una población normal, lo que nos llevo a utilizar estadísticos paramétricos como la T de Student.

### 3.1.6. Prueba de hipótesis general

Ho: La gestión del programa por indagación no muestra efectos significativos en la adquisición de las habilidades motoras básicas en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P.

Ha: La gestión del programa por indagación muestra efectos significativos en la adquisición de las habilidades motoras básicas en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P.

Tabla 3.18

#### *Resultados de la prueba "t" de student de la Hipótesis general*

		Prueba T para la igualdad de medias					
		t	Gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia
Grupo Experimental- Control	Se han asumido varianzas iguales	-19,678	48	0,000	65,840	3,34594	*-72,56747 **_ 59,11253
	No se han asumido varianzas iguales	-19,678	46,129	0,000	65,840	0,50859	*-72,57453 **_ 59.10547

\*Inferior, \*\*Superior

En la tabla 3.18, Se observa que el valor de t calculado es de -19,678 y un nivel de significancia bilateral de 0,000 con 48 grados de libertad, la diferencia de medias es de 65,840. Para la prueba de hipótesis asumimos el siguiente criterio de decisión:

Si la probabilidad obtenida de P-valor es  $< \alpha$ , se rechaza Ho (Se acepta Ha).

Si la probabilidad obtenida de P-valor es  $> \alpha$ , se rechaza Ha (Se acepta Ho).

Al haber obtenido un P-valor  $0,000 < 0,05$ , rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, donde el programa de gestión por indagación mejora significativamente la adquisición de habilidades motoras básicas en los estudiantes de la muestra.

Hipótesis específico 1:

Ho: La gestión del programa por indagación no muestra efectos significativos en la adquisición de las habilidades locomotrices en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P.

Ha: La gestión del programa por indagación muestra efectos significativos en la adquisición de las habilidades locomotrices en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P.

Tabla 3.19

Resultados de la prueba “t” de student de la *hipótesis específica 1*

		Prueba T para la igualdad de medias					
		t	Gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia
Grupo Experimental- Control	Se han asumido varianzas iguales	-11,227	48	0,000	20,960	--1.86698	*-24,71381 **_ 17,20619
	No se han asumido varianzas iguales	-11,227	46,366	0,000	-20,960	-1,86698	*-24,71723 **_ 17,20277

En la tabla 3.19, Se observa que el valor de t calculado es de -11,227 y un nivel de significancia bilateral de 0,000 con 48 grados de libertad, la diferencia de medias es de 20,960 Para la prueba de hipótesis asumimos el siguiente criterio de decisión:

Si la probabilidad obtenida de P-valor es  $< \alpha$ , se rechaza Ho (Se acepta Ha).

Si la probabilidad obtenida de P-valor es  $> \alpha$ , se rechaza Ha (Se acepta Ho).

Al haber obtenido un P-valor  $0,000 < 0,05$ , rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, donde el programa de gestión por indagación mejora significativamente la adquisición de habilidades motoras locomotrices en los estudiantes de la muestra.

Hipótesis específica 2:

Ho: La gestión del programa por indagación no muestra efectos significativos en la adquisición de las habilidades expresivas comunicativas en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P.

Ha: La gestión del programa por indagación muestra efectos significativos en la adquisición de las habilidades expresivas comunicativas en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P.

Tabla 3.20

Resultados de la prueba “t” de student de la *hipótesis específica 2*

		Prueba T para la igualdad de medias					
		t	Gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia
Grupo Experimental- Control	Se han asumido varianzas iguales	-9,501	48	0,000	-16,800	1,76828	*- 20,35536 **- 13,24464
	No se han asumido varianzas iguales	-9,501	47,509	0,000	-16,800	1.76828	*- 20,35631 **- 13,24369

\*Inferior, \*\*Superior

En la tabla 3.20, Se observa que el valor de t calculado es de -9,501 y un nivel de significancia bilateral de 0,000 con 48 grados de libertad, la diferencia de medias es de -16. Para la prueba de hipótesis asumimos el siguiente criterio de decisión:

Si la probabilidad obtenida de P-valor es  $< \alpha$ , se rechaza Ho (Se acepta Ha).

Si la probabilidad obtenida de P-valor es  $> \alpha$ , se rechaza Ha (Se acepta Ho).

Al haber obtenido un P-valor  $0,000 < 0,05$ , rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, donde el programa de gestión por indagación mejora significativamente la adquisición de habilidades motoras expresivas comunicativas en los estudiantes de la muestra.

Hipótesis específica 3:

Ho: La gestión del programa por indagación no muestra efectos significativos en la adquisición de las habilidades manipulativas en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P.

Ha: La gestión del programa por indagación muestra efectos significativos en la adquisición de las habilidades manipulativas en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P.

Tabla 3.21: Resultados de la prueba "t" de student de la *hipótesis específica 3*

		Prueba T para la igualdad de medias					
		t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia
Grupo Experimental- Control	Se han asumido varianzas iguales	-14,585	48	0,000	-28,0800	1,92520	*-- 31.95088 **_ 24,20912
	No se han asumido varianzas iguales	14.585	38,727	0,000	-28,080	1,92520	*-- 31.97496 **_ 24,18504

\*Inferior, \*\*Superior

En la tabla 3.21, Se observa que el valor de t calculado es de -14,585 y un nivel de significancia bilateral de 0,000 con 48 grados de libertad, la diferencia de medias es de 28,0800. Para la prueba de hipótesis asumimos el siguiente criterio de decisión:

Si la probabilidad obtenida de P-valor es  $< a$ , se rechaza Ho (Se acepta Ha).

Si la probabilidad obtenida de P-valor es  $> a$ , se rechaza Ha (Se acepta Ho).

Al haber obtenido un P-valor  $0,000 < 0,05$ , rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, donde el programa de gestión por indagación mejora significativamente la adquisición de habilidades motoras manipulativas en los estudiantes de la muestra.

## **IV. DISCUSIÓN**

Después de haber realizado la interpretación de cada uno de los resultados obtenidos con las pruebas estadísticas, pasamos al análisis y discusión de resultados.

Esta investigación de carácter experimental que aplico la gestión de un programa por indagación para la adquisición de habilidades motoras básicas a estudiantes de primer grado de primaria. La cual, demostró ser muy efectiva para mejorar los aprendizajes de orden motor. Tal como lo evidencia las tablas y figuras 3.2 y 3.4 que muestran el resultado inicial y final de la aplicación de esta estrategia de gestión en relación al resultado obtenido por el grupo control en las tablas 3.1 y 3.3, donde la adquisición de habilidades motoras básicas se producen en un grado inferior o poco notorio.

En cuanto a la primera hipótesis, los resultados obtenidos en relación a la propuesta de nuestro objetivo general es similar a los resultados obtenidos por López (2007) tesis titulada, "Propuesta de un programa de estrategias metodológicas para el desarrollo de habilidades básicas en escolares del primer ciclo en Cuba", para obtener el grado de Doctor en Educación de la Universidad de Granada en España. Cuya principal conclusión es que, los datos reflejan una mejora en los resultados obtenidos a nivel de evaluación de las habilidades básicas y nivel motor utilizando al grupo de estrategias y orientaciones alternativas a las de las metodologías habituales. Inclusive en la prueba de hipótesis, ambos estudios hemos obtenido un P valor menor al nivel Alfa ( $0,00 < 0,05$ ), la cual acepta la hipótesis alterna de nuestra investigación. Es decir, ambos programas mejoran los aprendizajes los ser aplicados a la muestra de la investigación.

En cuanto a la segunda hipótesis referida a la adquisición de las habilidades locomotrices, los resultados son muy favorables al grupo experimental. Tal, como se observa en las tablas y figuras 3.6 y 3.8 en relación al grupo control en las tablas 3,5 y 3,7 demostrando que los estudiantes del primer grado lograron desarrollar habilidades para los desplazamientos,

especialmente en las carreras y saltos. Estos resultados los podemos comparar con los resultados obtenidos por Burgos (2008) que en su tesis titulada influencia del aspecto socioeconómico en el desarrollo psicomotor en los niños del inicial manifiesta un alto desarrollo de los estudiantes en las capacidades de correr, saltar y lanzar, lo cual fue conseguido por un aumento en la estimulación de estas actividades a pesar de que los estudiantes presentan diferentes niveles y experiencias motrices en los desplazamientos.

Siedento, manifiesta que:

La gestión por tareas permite reagrupar a los estudiantes que tienen diferentes niveles de habilidad". Esto hace referencia a que uno de los principales problemas del trabajo con grupos, procede del hecho que los participantes tienen a menudo habilidades y experiencias diferentes (2001, p. 279).

Esto nos permite afirmar que la gestión de programas por indagación en su forma de tarea permite una mejor adquisición de las habilidades locomotrices. Por lo tanto, es muy aconsejable que el docente incluya dentro del proceso de gestión de los aprendizajes en el aula esta propuesta de programa por indagación, que colinda con los nuevos enfoques curriculares que hoy en día se aplican en el campo educativo.

En cuanto a la tercera hipótesis. Asimismo, las tablas desde la 3.10 al 3.12 muestran una notable adquisición de las habilidades expresivas comunicativas del grupo experimental y en menor grado el grupo experimental según lo observado en las tablas y gráficos 3.9 y 9.11. Esta mejoría es notoria en la calidad de movimientos corporales y en la reproducción de movimientos. Estos resultados los podemos comparar con lo obtenido en las tesis de Varela (2008) y Vegas (2006), que concluyen manifestando que la aplicación de programas a través de resolución de problemas y de implicancia cognitiva mejoran los aprendizajes en relación a la metodología tradicional. Ambos

investigadores coinciden en señalar la importancia de generar aprendizajes autónomos producto de una indagación en las respuestas motoras. Contreras (2004, p. 289), afirma que, “la circunstancia de que el estudiante descubra una respuesta adecuada, supone, lo que Piaget llama internacionalización de los datos”. Esto se refiere a que el estudiante obtenga respuestas que le pertenece, por haberla descubierto él, lo que crea una relación más íntima entre el estudiante y el tema”.

En cuanto a la cuarta hipótesis referida a la adquisición de las habilidades motoras manipulativas. Observamos que, en las tablas y figuras 3.14 y 3.16 muestran un adecuado desarrollo de habilidades motoras en los estudiantes. Especialmente en los lanzamientos y equilibrio de objetos. Mientras que en el grupo control según las tablas 3.13 y 3.15 muestran un desarrollo mínimo. Estos resultados nos permiten compararlos con las tesis de López (2007) y Martín (2009) cuyos programas de intervención fueron eficaces y con gran desarrollo de las capacidades de lanzamientos en diferentes orientaciones.

El conocimiento de la funcionalidad de nuestro cuerpo es indispensable para poder desarrollarlo. Esto demuestra porqué los estudiantes del grupo experimental obtienen altos valores en los resultados de la prueba de salida en relación del grupo control. Esto se debe a la gestión de un programa innovador. Contreras (2004, p. 175), manifiesta que, “esta clase de gestión del programa por indagación, permite a los estudiantes tener libertad en los procesos de aprendizaje con un rol más activo, donde el profesor asume una postura de facilitador o mediador del aprendizaje”.

Si bien es cierto, que al principio hubo algunas dificultades de aprendizaje al aplicarse este nuevo programa por indagación, debido a que los estudiantes estaban acostumbrados a la gestión de programas instructivo y dirigido. Como lo mencionan Sáenz y López (2001, p. 88), “la gestión de un programa tradicional se basa en la orden del profesor siguiendo el esquema

clásico de estímulo-respuesta, donde el profesor es el experto y la fuente del conocimiento”.

Por otro lado esta investigación, permitió demostrar, cómo la gestión de un programa por indagación mejora la adquisición de las habilidades motoras básicas. La principal peculiaridad que mostro este programa, fue su mecanismo estimulador de la iniciativa del estudiante para generar sus aprendizajes, algo que no se observa en la gestión de un programa tradicional. Esta investigación también nos permite afirmar que esta gestión de un programa innovador también se puede aplicar a otros contextos educativos, como en el nivel inicial o el nivel primario, en entornos educativos de diversa clase social y diversidad geográfica. Ya que contiene los procedimientos necesarios para lograr la autonomía del estudiante en la búsqueda de sus propios aprendizajes.

Nos encontramos en la era del conocimiento y para generarlo debemos tener estudiantes capaces de indagar y buscar ese nuevo conocimiento para que les permita aplicarlo en diversos contextos. Es por eso, que estamos seguros que esta investigación, aporta grandes resultados para que estos puedan ser utilizados en otros contextos educativos, pues, la gestión de programas por indagación pertenece a los nuevos paradigmas de saber y del conocimiento.

## **V. CONCLUSIONES**

PRIMERA: la gestión del programa por indagación mejora significativamente la adquisición de habilidades motoras básicas en los estudiantes del primer grado de primaria de la institución educativa 2012. Con t calculado de  $-19,678$  y un P valor de  $0,000$ , con lo cual se evidencia un mejor desarrollo de sus habilidades motoras locomotrices, expresivas comunicativas y manipulativas del grupo experimental.

SEGUNDA: la gestión del programa por indagación mejora significativamente la adquisición de habilidades motoras locomotrices en los estudiantes del primer grado de primaria de la institución educativa 2012. Con un t calculado de  $-11,227$  y un P valor de  $0,000$  con lo que se evidencio un mejor desarrollo de la capacidad de correr y saltar del grupo experimental.

TERCERA: La gestión del programa por indagación mejora significativamente la adquisición de habilidades motoras expresivas y comunicativas en los estudiantes del primer grado de primaria de la institución educativa 2012. Con un t calculado de  $9,501$  y un P valor de  $0,000$  con lo que se evidencio un mejor desarrollo en la calidad de movimiento y en la reproducción de movimientos del grupo experimental.

CUARTA: la gestión del programa por indagación mejora significativamente la adquisición de habilidades motoras manipulativas en los estudiantes del primer grado de primaria de la institución educativa 2012. Con un t calculado de  $14,585$  y un P valor de  $0,000$  con lo que se evidencio un mejor desarrollo en el equilibrio de objetos y en los lanzamientos del grupo experimental.

## **VI. RECOMENDACIONES**

PRIMERA: Proponer de considerarlo pertinente al Director de la Unidad de Gestión Educativa Local N° 02 auspicie el desarrollo de una conferencia magistral a fin de difundir los resultados de la presente investigación a nivel de docentes de educación física de Lima y Callao.

SEGUNDA: Qué el especialista de educación física de la Unidad de Gestión Educativa N° 02 promueva el desarrollo de un seminario taller a nivel de docentes de la especialidad de educación física y promotores deportivos para su capacitación en la gestión del programa por indagación para la adquisición de habilidades motoras básicas a nivel locomotriz, expresivo-comunicativo y de manipulación de objetos.

TERCERA: Qué los funcionarios de la Unidad de Gestión Educativa Local N° 02 a través del área de gestión pedagógica facilite la difusión a través de la publicación de esta tesis de investigación, a fin de lograr el efecto multiplicador en los docentes de la especialidad de educación física y promotores deportivos.

## **VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Adriazola, L. (2008). *Estilos de aprendizaje e inteligencias múltiples en estudiantes de psicología de una universidad nacional de lima metropolitana*. (Tesis doctoral no publicada), Universidad de San Martín de Porres, Lima, Perú.
- Allen, D. (2007). *La evaluación de los aprendizajes de los estudiantes*. Madrid, España: Paidós.
- Arteaga, M. Viciano, V. Conde, J. (2004). *Desarrollo de la expresión corporal*. Barcelona, España: INDE.
- Artiles, C. (2009). *Influencia de los métodos de enseñanza en el desarrollo de los procesos léxicos*. Universidad Complutense de Madrid, España. Recuperado de: <ftp://tesis.bbtk.ull.es/ccssyhum/cs2.pdf>
- Becquer, G. (2000). *La Motricidad en la etapa escolar*. Bogotá, Colombia: Kinesis.
- Beltrán, M (2007). *Módulo de diversificación curricular*. Perú: MINEDU.
- Bernal, C. (2006). *Metodología de la Investigación*. México D.F. México: Pearson-Educación.
- Burgos, W. (2008). *Influencia del aspecto socio económico en el desarrollo del aspecto psicomotor del nivel inicial de la UGEL 02 San Martín de Porres de la ciudad de Lima*, Universidad Nacional Federico Villarreal, Lima, Perú.
- Contreras, O. (2004). *Didáctica de la Educación Física* (2da ed.). Barcelona, España: INDE.

Cortegaza, L. (2003, Julio). *Capacidades y cualidades motoras*.

Recuperado: <http://www.efdeportes.com>,

Crosta, R. (2008). *Organización, gestión y evaluación del departamento de educación física escolar*. Buenos Aires, Argentina: Stadium

Cuadras, Carles (2011), *Los métodos de análisis multivariante*. Barcelona, España: CMC Ediciones.

Da Fonseca, V. (2004). *Observación psicomotriz (2a ed.)* Barcelona, España: INDE.

Fernández, E. Gardoqui, L. & Sánchez, F. (2007). *Evaluación de las habilidades motrices básicas*. Barcelona, España: INDE.

Fisher, G (1999). *Test y pruebas físicas*. Madrid, España: Paidotribo.

Gómez R (2005). *La enseñanza de la educación física, una didáctica de la disponibilidad corporal*. Buenos Aires, Argentina: Stadium.

Granda, J. & Alemany, I. (2002). *Manual de aprendizaje y desarrollo motor*. Barcelona, España: Paidós.

Grupo Océano. (2007). *Manual de educación física y deportes. Enciclopedia de Técnicas y Actividades Prácticas*. Barcelona, España.

Hernández, R. Fernández, C. Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación (5a ed.)*, México D.F, México: Mc Graw-Hill.

Instituto Universitario de Educación Física (2006). *Guía curricular de educación física*. Medellín, Colombia: Universidad de Antioquía.

- Kalmar, D. (2005). *Qué es la expresión corporal*. Buenos Aires, Argentina: Lumen.
- Le Bouch, J. (2001). *El cuerpo en la escuela en el siglo XXI*. Barcelona, España: INDE.
- Le Bouch, J. (1997) *Psicocinética y aprendizaje motor*. Madrid, España: Paidós
- LLorca, M. (2002). *La practica psicomotriz*. Málaga, España: Ediciones Aljibe.
- López, C, (2007). *Propuesta de un programa de estrategias metodológicas para el desarrollo de habilidades básicas en escolares del primer ciclo en Cuba*. Universidad de Granada de Cuba. Recuperado: <http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/1414/1/16554255.pdf>.
- Lora, J. (1995). *Educación Corporal*. Madrid, España: Paidotribo.
- Lora, J. (2008). *Yo soy mi cuerpo*. Lima, Perú: LARS.
- Martin, M. (2009). *Influencia de un programa de actividad física sobre aspectos físicos y psicológicos en personas de más de 55 años de la población del Algarve*. Universidad de Valencia, España. Recuperado: <http://www.tesisred.net/bitstream/hanmdlñe/10803/9713/marta.pdf?sequence=1>
- Méndez, A. (2005). *Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de educación física*. Madrid, España: Paidotribo.
- Ministerio de Educación del Perú (2009) *Diseño Curricular Nacional*. Lima. Perú.

- Ministerio de Educación (2007). *Guía para el desarrollo de la capacidad de solución de problemas*, Lima, Perú.
- Muller, H. (2002). *Correr, saltar y lanzar*. Guía Oficial de la Federación Internacional de Atletismo IAAF. Zúrich, Suiza.
- Muñoz, A. (2006). *Educación Psicomotriz*. Bogotá, Colombia: Kinesis.
- Muñoz, D (2009). *La coordinación y el equilibrio en el área de educación física*. Recuperado: <http://www.efdeportes.com> Buenos Aires, Argentina.
- Pablos, A. (2005). *Valoración de las capacidades físicas y cognitivas en corredores de orientación de la categoría hombres- élite*. Tesis Doctoral, Universidad de Valencia, España.
- Quezada, N. (2010). *Metodología de la investigación*. Lima, Perú: Macro.
- . (2009). *Estadística con PASW 18 SPSS*. Lima, Perú: Macro.
- Rebel, G. (2004). *El lenguaje corporal*. Madrid, España: EDAF S. A.
- Rigal, R. (2007). *Educación motriz y psicomotriz en preescolar y primaria*. Barcelona, España: INDE.
- Ruiz, L. (1995). *Deporte y Aprendizaje*. Madrid, España: Aprendizaje Visor.
- Ruiz, L. (2001) *Desarrollo, comportamiento motor y deporte*. Madrid, España: Actividad Física y Deporte.
- Ruiz, R. (2007). *El método científico y sus etapas*. Recuperado: <http://www.aulafacil.com/cursosenviados/Metodo-Cientifico.pdf>  
México

- Sabino, C. (2000). *¿Cómo hacer una tesis?*. Buenos Aires. Argentina. Lúmen.
- Sáenz, P. & Lopez, B (1997). *Educación Física y su didáctica*. (2da ed.). Madrid, España: Wanceulen.
- Siedento, D. (2001). *Aprender a enseñar la educación física*. Barcelona, España: INDE.
- Sociedad Peruana de Bioestadística (2011, Junio). *Análisis de datos estadísticos*. Recuperado: 08-09.2011 de:  
<http://bioestadistico.com/quienes-somos> Lima, Perú
- Taberner, B. (2003). *Educación Física, una propuesta para el cambio*. Barcelona, España: Paidotribo.
- Varela, P (2009). *Resolución de problemas en la enseñanza de las ciencias, aspectos didácticos y cognitivos*. Universidad Complutense de Madrid, España. Recuperado:  
[http://dspace.ubu.es:8080/tesis/bitstream/10259/154/1/Alzugaray\\_de\\_la\\_Iglesia.pdf](http://dspace.ubu.es:8080/tesis/bitstream/10259/154/1/Alzugaray_de_la_Iglesia.pdf).
- Vegas, G. (2006). *Metodología de enseñanza basada en la implicación cognitiva del jugador de futbol base*. Universidad de Granada, España. Recuperado el 02 de febrero del 2011 de:  
<http://hera.ugr.es/tesisugr/16164465.pdf>.
- Wallón, H. (1975). *Del acto al pensamiento*, Buenos Aires, Argentina: stadium

## **VIII ANEXOS**

**Anexo A: Artículo científico**

Gestión del programa por indagación en la adquisición de las habilidades motoras básicas en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P – 2015

Autor: Br. Jesús Lorenzo Guerra Torres

Alumno de la escuela de posgrado de la Universidad Cesar Vallejo.

**RESUMEN**

El presente trabajo de investigación, tuvo como objetivo general fue Determinar los efectos de la gestión del programa por indagación en la adquisición de las habilidades motoras básicas en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P.

El tipo de investigación fue aplicada de nivel explicativo, el diseño es cuasi-experimental con un grupo control y otro experimental, presentando un enfoque cuantitativo. La muestra es de tipo no probabilística intencionado compuesta por 50 estudiantes de la institución educativa 2012 del distrito de San Martín de Porres. La técnica que se utilizó fue la observación sistemática y el instrumento de recolección de datos fue el test de habilidades motoras básicas aplicado a los estudiantes al inicio y al final del experimento. Para la validez de los instrumentos se utilizó el juicio de expertos, para la confiabilidad el Alfa de Crombach y para la prueba de hipótesis la T de Student, donde el p valor fue menor que el nivel Alfa ( $0,000 < 0,05$ ) rechazando la  $H_0$  y aceptando la  $H_a$ .

En la presente investigación se arribó a la conclusión que la gestión del programa por indagación mejora significativamente la adquisición de las habilidades motoras básicas.

**Palabras claves:** Gestión del programa por indagación y habilidades motoras básicas.

**ABSTRACT**

The present research has as general objective to determine the effects of program management for inquiry into the acquisition of basic motor skills in students of first grade EI 2012-SMP.

The research was applied explanatory level, is quasi-experimental design with a control group and an experimental, presenting a quantitative approach. The sample is not probabilistic intentional type composed of 50 students of School District 2012 San Martin de Porres. The technique used was the systematic observation and data collection instrument was the test of basic motor skills applied to students at the beginning and end of the experiment. Expert judgment, for reliability Cronbach Alpha and test hypotheses Student t, where the p value was less than alpha ( $0.000 < 0.05$ ) level was used for rejecting the validity of the instruments  $H_0$  and accepting  $H_a$ .

In the present investigation came to the conclusion that the investigation management program significantly improves acquisition of basic motor skills. Keywords: Program Management for inquiry and basic motor skills

**Key words:** program management for inquiry into the acquisition of basic motor skills

## INTRODUCCIÓN

El nivel de competencia en las personas se mide por su habilidad para solucionar problemas, Es decir, “las personas con un alto nivel de desempeño son personas inteligentes capaces de elaborar nuevos productos y adaptarse a cualquier contexto” (Gardner, H. 2001, p. 54). Esto implica desarrollar diversas habilidades las cuales deben empezar a temprana edad. Tal es el caso de las habilidades motoras básicas que sirven de cimiento para la adquisición de las habilidades complejas las cuales conforman el andamiaje para obtener un alto grado de competencia motriz, que sirven para todo tipo de acciones de movimiento fino.

### **Variable 1: Gestión del programa por indagación**

La gestión del programa por indagación podría definirse como, el proceso de poner en práctica lo planificado en un programa utilizando como herramienta fundamental la indagación con sus diferentes situaciones de asignar y desarrollar tareas, explorar el entorno y resolver problemas. Tal como lo plantea Gómez (2005, p.97),

“Proceso que sigue el docente para generar aprendizajes significativos, utilizando técnicas y estrategias adecuadas para poner en práctica lo planificado”

### **Variable 2: Habilidades motoras básicas**

Las habilidades motoras básicas a diferencia de las demás habilidades motoras más especializadas resultan básicas porque son comunes a todos los individuos, ya que, “.....desde la perspectiva filogenética han permitido la supervivencia del ser humano, actualmente conservan su carácter de funcionalidad y porque son fundamento de futuros aprendizajes deportivos o no deportivos” (Ruiz, L. 2008, p. 152).

## **METODOLOGÍA**

La presente investigación sigue la secuencia del método hipotético deductivo, que consiste en “un procedimiento que parte de unas aseveraciones en calidad de hipótesis y busca refutar o aceptar tales hipótesis deduciendo de ellas, conclusiones que deben confrontarse con los hechos” (Bernal, 2006, p. 56). Presenta un enfoque cuantitativo de tipo aplicada y de nivel explicativo, puesto hemos pretendido mostrar la aplicación de una teoría ya construida hacia la realidad educativa, explicando como sucede los fenómenos. Muestra un diseño cuasi experimental con un grupo control y un grupo experimental, tomándose una prueba de entrada y una prueba de salida, luego de haber experimentado el programa.

La población de estudio estuvo constituida por 322 estudiantes del nivel primaria y la muestra de estudio estuvo conformada por 50 estudiantes del primer grado de primaria. Se utilizó el muestreo no probabilístico por conveniencia.

Se utilizó la técnica de la observación sistemática y como instrumento el test de habilidades motoras básicas, adaptado de Vitor da Fonseca (2007), que conformado por 30 ítems repartidos en tres dimensiones. El cual fue validado por juicio de expertos y con un nivel de fiabilidad de 0,906.

## **RESULTADOS**

Al haberse aplicado el instrumento y a través del tratamiento estadístico se muestran los siguientes resultados:

Tabla 1: *Frecuencias y porcentajes en la adquisición de habilidades motoras básicas del grupo control en el pre test.*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
	F	%
Muy débil	10	40
Débil	12	48
Regular	3	12
Total	25	100

*Fuente:* Base de datos.

En la tabla 1 se observa una frecuencia total de 25 estudiantes que representan el 100% del grupo control, donde 10 estudiantes que representan el 40% se encuentran en un nivel muy débil, 12 estudiantes que representan el 48% presentan un nivel débil y 3 estudiantes que representan el 12% se encuentran en un nivel regular en la adquisición de las habilidades motoras básicas luego de aplicado el pre test.

Tabla 2: *Frecuencias y porcentajes en la adquisición de habilidades motoras básicas del grupo experimental en el pre test.*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
	F	%
Muy débil	11	44
Débil	11	44
Regular	3	12
Total	25	100

*Fuente:* Base de datos.

En la tabla 2, se observa una frecuencia total de 25 estudiantes que representan el 100% del grupo experimental, donde 11 estudiantes que representan el 44% se encuentran en un nivel muy débil, 11 estudiantes que representan el 44% presentan un nivel débil y 3 estudiantes que representan el 12% se encuentran en un nivel regular en la adquisición de las habilidades motoras básicas luego de aplicado el pre test.

Tabla 3: *Frecuencias y porcentajes en la adquisición de habilidades motoras básicas del grupo control en el post test.*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
	F	%
Muy débil	4	16
Débil	1	4
Regular	19	76
Bueno	1	4
Total	25	100

*Fuente:* Base de datos

En la tabla 3, se observa una frecuencia total de 25 estudiantes que representan el 100% del grupo control, donde 4 estudiantes que representan el 16% se encuentran en un nivel muy débil, 1 estudiante que representan el 4% presenta un nivel débil, 16 estudiantes que representan el 76% se encuentran en un nivel regular y 1 estudiante que representa el 4% se encuentra en un nivel bueno en la adquisición de las habilidades motoras básicas luego de aplicado el post test.

Tabla 4:

*Frecuencias y porcentajes en la adquisición de habilidades motoras básicas del grupo experimental en el post test.*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
	F	%
Regular	3	12
Bueno	10	40
Excelente	12	48
Total	25	100

*Fuente:* Base de datos.

En la tabla 4, se observa una frecuencia total de 25 estudiantes que representan el 100% del grupo control, donde 3 estudiantes que representan el 12% se encuentran en un nivel regular, 10 estudiantes que representan el 40% presenta un nivel bueno y 12 estudiantes que representa el 48% se encuentra en un nivel excelente en la adquisición de las habilidades motoras básicas luego de aplicado el post test.

### Prueba de hipótesis general

Ho: La gestión del programa por indagación no muestra efectos significativos en la adquisición de las habilidades motoras básicas en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P.

Ha: La gestión del programa por indagación muestra efectos significativos en la adquisición de las habilidades motoras básicas en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P

Tabla 5

#### *Resultados de la prueba "t" de student de la Hipótesis general*

		Prueba T para la igualdad de medias					
		t	Gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia
Grupo Experimental- Control	Se han asumido varianzas iguales	- 19,678	48	0,000	65,840	3,34594	*_ 72,56747 **_
	No se han asumido varianzas iguales	- 19,678	46,129	0,000	65,840	0,50859	*_ 59,11253 72,57453 **_ 59.10547

\*Inferior, \*\*Superior

En la tabla 5, Se observa que el valor de t calculado es de -19,678 y un nivel de significancia bilateral de 0,000 con 48 grados de libertad, la diferencia de medias es de 65,840 Para la prueba de hipótesis asumimos el siguiente criterio de decisión:

Si la probabilidad obtenida de P-valor es  $< \alpha$ , se rechaza Ho (Se acepta Ha).

Si la probabilidad obtenida de P-valor es  $> \alpha$ , se rechaza Ho (Se acepta Ho).

Al haber obtenido un P-valor (Sig.) de 0,000  $<$  al valor  $\alpha$  (0,05), rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, donde el programa de gestión por indagación mejora significativamente la adquisición de habilidades motoras básicas en los estudiantes de la muestra.

## DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en relación a la propuesta de nuestro objetivo general es similar a los resultados obtenidos por López (2007) tesis titulada, "Propuesta de un programa de estrategias metodológicas para el desarrollo de habilidades básicas en escolares del primer ciclo en Cuba", para obtener el grado de Doctor en Educación de la Universidad de Granada en España. Cuya principal conclusión es que, los datos reflejan una mejora en los resultados obtenidos a nivel de evaluación de las habilidades básicas y nivel motor utilizando al grupo de estrategias y orientaciones alternativas a las de las metodologías habituales. Inclusive en la prueba de hipótesis, ambos estudios hemos obtenido un P valor menor al nivel Alfa ( $0,00 < 0,05$ ), la cual acepta la hipótesis alterna de nuestra investigación. Es decir, ambos programas mejoran los aprendizajes los ser aplicados a la muestra de la investigación.

## CONCLUSIONES

PRIMERA: la gestión del programa por indagación mejora significativamente la adquisición de habilidades motoras básicas en los estudiantes del primer grado de primaria de la institución educativa 2012 lo cual se evidencia en un mejor desarrollo de sus habilidades motoras locomotrices, expresivas comunicativas y manipulativas del grupo experimental.

SEGUNDA: la gestión del programa por indagación mejoro significativamente la adquisición de habilidades motoras locomotrices en los estudiantes del primer grado de primaria de la institución educativa 2012. Lo se evidencia en un mejor desarrollo de la capacidad de correr y saltar del grupo experimental.

TERCERA: La gestión del programa por indagación mejora significativamente la adquisición de habilidades motoras expresivas y comunicativas en los estudiantes del primer grado de primaria de la institución educativa 2012. Lo se evidencia en un mejor desarrollo en la calidad de movimiento y en la reproducción de movimientos del grupo experimental.

CUARTA: la gestión del programa por indagación mejora significativamente la adquisición de habilidades motoras manipulativas en los estudiantes del primer grado de primaria de la institución educativa 2012. Lo se evidencia en un mejor desarrollo en el equilibrio de objetos y en los lanzamientos del grupo experimental.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adriazola, L. (2008). *Estilos de aprendizaje e inteligencias múltiples en estudiantes de psicología de una universidad nacional de lima metropolitana*. Tesis doctoral no publicada. Universidad de San Martín de Porres, Lima, Perú.
- Contreras, O. (2004). *Didáctica de la Educación Física* (2da ed.). Barcelona, España: INDE.
- Gómez, R (2005). *La enseñanza de la educación física, una didáctica de la disponibilidad corporal*. Buenos Aires, Argentina: Stadium.
- Ruiz, R. (2007). *El método científico y sus etapas*. Recuperado: <http://www.aulafacil.com/cursosenviados/Metodo-Cientifico.pdf> México
- Da Fonseca, V. (2004). *Observación psicomotriz* (2a ed.) Barcelona, España: INDE.

## Anexo B: Matriz de consistencia

TESISTA: Jesús Lorenzo Guerra Torres

TITULO: Gestión del programa por indagación en la adquisición de las habilidades motoras básicas en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES
<p><b>PROBLEMA GENERAL</b> ¿Cuáles son los efectos de la gestión del programa por indagación en la adquisición de las habilidades motoras básicas en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b> Determinar los efectos de la gestión del programa por indagación en la adquisición de las habilidades motoras básicas en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P.</p>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL</b> La gestión del programa por indagación muestra efectos significativos en la adquisición de las habilidades motoras básicas en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P</p>	<p><b>VARIABLE 1::</b>Gestión del programa por indagación</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <p>1.1 Asignación de tareas. 1.2 Resolución de problemas 1.3 Libre exploración</p>
<p><b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b> Problema Específico 1: ¿Cuáles son los efectos de la gestión del programa por indagación en la adquisición de las habilidades locomotrices en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P?</p>	<p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b> Objetivo Específico 1: Determinar los efectos de la gestión del programa por indagación en la adquisición de las habilidades locomotrices en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P.</p>	<p><b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</b> Hipótesis Específico 1: La gestión del programa por indagación muestra efectos significativos en la adquisición de las habilidades locomotrices en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P.</p>	<p><b>VARIABLE 2:</b> Habilidades motoras Básicas</p> <p>2.1 Habilidades locomotrices</p>
<p>Problema Específico 2: ¿Cuáles son los efectos de la gestión del programa por indagación en la adquisición de las habilidades comunicativas expresivas en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P?</p>	<p>Objetivo Específico 2: Probar los efectos de la gestión del programa por indagación en la adquisición de las habilidades comunicativas expresivas en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P</p>	<p>Hipótesis Específico 2: La gestión del programa por indagación muestra efectos significativos en la adquisición de las habilidades comunicativas expresivas en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P.</p>	<p>2.2 Habilidades comunicativas expresivas</p>
<p>Problema Específico 3: ¿Cuáles son los efectos de la gestión del programa por indagación en la adquisición de las habilidades manipulativas en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012</p>	<p>Objetivo Específico 3: Determinar los efectos de la gestión del programa por indagación en la adquisición de las habilidades manipulativas en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P.</p>	<p>Hipótesis Específico 3: La gestión del programa por indagación muestra efectos significativos en la adquisición de las habilidades manipulativas en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P</p>	<p>2.3 Habilidades manipulativas</p>
			<p><b>Indicadores:</b></p> <p>2.1.1 Desplazamientos 2.1.2 Gros y saltos</p> <p>2.2.1 calidad de movimientos 2.2.2 reproducción del movimiento</p> <p>2.3.1 lanzamientos 2.3.2 equilibrio de objetos.</p>

## Anexo C: test de habilidades motoras básicas

**TEST DE HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS**  
(Adaptación del test de Vitor da Fonseca)

N°	ALUMNO(A)	Niveles de logro				
		1 Nulo	2 Bajo	3 Medio	4 Medio alto	5 Alto
<b>DIMENSION: Habilidades locomotrices</b>						
1	Recorre ida y vuelta una distancia de 15 metros sin detenerse.					
2	Se desplaza corriendo y cambia de velocidad a la indicación del profesor.					
3	Corre en zigzag sorteando los conos una distancia de 15 metros.					
4	Corre dando zancadas largas de una línea a otra.					
5	Sale corriendo lo más rápido posible al escuchar el sonido					
6	Corre sobre aros en el piso sin detener el movimiento una distancia de 10 metros.					
7	Realiza una voltereta en la colchoneta desde la posición de cuclillas.					
8	Realiza ocho saltos consecutivos con los aros en el piso sin separar los pies.					
9	Ejecuta un salto con giro de 180° cayendo con los dos pies juntos.					
10	Salta dentro de un aro realizando un giro de 360°.					

<b>DIMENSIÓN: Habilidades comunicativas-expresivas</b>						
11	Imita gestos de animales domésticos (Perro, gato, conejo, etc.).					
12	Imita sonidos de los animales conocidos (Perro, gato, león, etc.).					
13	Reproduce tres formas de caminar planteadas por el profesor.					
14	Adopta posturas de forma creativa según las interrogantes del profesor ¿Cuántas formas de sentarse existen?					
15	Corre siguiendo el ritmo de la palmada.					
16	Salta al ritmo del tambor.					
17	Se desplaza siguiendo el ritmo de una música conocida.					
18	Muestra dos pasos de movimiento de una muisca conocida (baile moderno)					
19	Muestra dos pasos sencillos de una danza peruana conocida.					
20	Imita los movimientos del compañero ubicado frente a él.					
<b>DIMENSIÓN: Habilidades manipulativas</b>						
21	Lanza la pelota con una mano hacia arriba por encima de la cabeza y la recoge con las dos manos.					

22	Lanza una pelota con ambas manos por encima de los brazos extendidos y la recoge antes de que toque el piso.					
23	Lanza la pelota hacia arriba y recogerlo en suspensión.					
24	Lanza una pelota hacia arriba con la mano no dominante y la recoge con la misma mano.					
25	Rebotar la pelota en el piso con las dos manos y agarrarla antes de que toque el piso.					
26	Realizar 10 botes al balón con ambas manos con los ojos cerrados.					
27	Lanzar la pelota hacia atrás con ambas manos y con un medio giro agarrar la pelota.					
28	Realizar giros de una cuerda atada a un poste.					
29	Lanzar y encestar una pelota pequeña en una caja situada a dos metros (tres intentos).					
30	Lanzar argollas hacia conos ubicados en el piso a un metro de distancia.					

Anexo D: Programa por indagación para la adquisición de habilidades motoras básicas

## **PROGRAMA DE APLICACIÓN**

### **DATOS INFORMATIVOS**

Institución Educativa	:	N° 2012
Área Curricular	:	Educación Física
Grado/ Sección	:	Primero B
Horas Semanales	:	04
Duración	:	Agosto a Noviembre del 2015
Profesor	:	Jesús Lorenzo GUERRA TORRES

### **OBJETIVO GENERAL:**

Determinar los efectos de la gestión del programa por indagación en la adquisición de las habilidades motoras básicas en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

1. Determinar los efectos de la gestión del programa por indagación en la adquisición de las habilidades locomotrices en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P.
2. Determinar los efectos de la gestión del programa por indagación en la adquisición de las habilidades comunicativas expresivas en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P
3. Determinar los efectos de la gestión del programa por indagación en la adquisición de las habilidades manipulativas en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P.

### III. UNIDADES TEMÁTICAS

UNIDAD	TÍTULO DE LA UNIDAD	N° de Sesiones
I	El cuerpo y las posibilidades de movimiento.	8
II	Armonizando los movimientos corporales	8
III	Socializando al cuerpo	7

#### I. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE POR UNIDAD.

##### UNIDAD N° 01

**Nombre de la Unidad:** El cuerpo y las posibilidades de movimiento.

**Descripción:** En esta unidad el propósito es interiorizar en los estudiantes las bases de funcionamiento de los diferentes segmentos corporales.

**Total Horas de Clase:** 16 Horas

Componentes	Aprendizajes Esperados	Actividades Corporales	Hrs.
Habilidades locomotoras	1.1 - Comprende los beneficios del ejercicio físico. 1.2 - Muestra aumento de su condición física.	Se forman grupos de trabajo desarrollan tareas motrices asignadas.	4
Habilidades expresivas comunicativas	2.1 – Coordina movimientos de saltos al utilizar elementos gimnásticos. 2.2 – Muestra equilibrio estático y dinámico al practicar actividades motrices.	Práctica de actividades grupales creativas con asesoramiento continuo.	8
Habilidades manipulativas	3.1- Elabora un dril grupal con cuerdas. 3.2 – Interactúa con sus compañeros en la práctica de actividades lúdicas.	Realización de de diversas formas de ejecutar movimientos corporales al plantearse una interrogante.	4

**UNIDAD N° 02**

**Nombre de la Unidad:** Armonizando los movimientos corporales.

**Descripción:** En esta unidad se gestionan tareas motrices orientadas a encontrar el equilibrio entre la capacidad cognitiva, la motora y la socio-emocional, para lo cual se plantean una serie de actividades motrices para lograrlo.

**Total Horas de Clase:** 16 Horas

<b>Componentes</b>	<b>Aprendizajes Esperados</b>	<b>Actividades Corporales</b>	<b>Hrs.</b>
Habilidades locomotrices	1. Conoce el estado de su condición física y sus pulsaciones en reposo y en actividad 2. Explica conceptos básicos sobre temas de la condición física y la salud.	Desarrollo de tareas motrices para el fortalecimiento de la F. V .R. FI y práctica de juegos motores de baja y alta intensidad.  Análisis de información en internet, resumen de artículos periodísticos sobre salud y actividad física.	6
Habilidades expresivas comunicativas	1. Muestra coordinación y agilidad en actividades atléticas. 2. Crea una secuencia de movimientos rítmicos.	Realiza carreras a diferentes ritmos y velocidades y pasando algunos obstáculos como valla, cajas, etc.  Práctica secuencias de bailes y movimientos de bailes en forma grupal	6
Habilidades de manipulación de objetos	Selecciona juegos motores y predeportivos.	Se agrupan para formar equipos de competencia atléticas	4

### UNIDAD N° 03

**Nombre de la Unidad:** Habilidades y destrezas motoras.

En esta unidad se gestionan actividades motrices de interacción, cuyo propósito es mejorar la adquisición de las habilidades y destrezas de los estudiantes desde sus diferentes potencialidades.

**Total Horas de Clase: 14 Horas**

<b>Componentes</b>	<b>Aprendizajes Esperados</b>	<b>Actividades Corporales</b>	<b>Hrs.</b>
Habilidades locomotrices	<p>Identifica su frecuencia cardiaca radial antes y después de practicar actividades físicas.</p> <p>Reconoce sus capacidades físicas condicionales y las regula según las actividades a efectuar.</p>	<p>Se forman parejas de trabajo para identificar el pulso en reposo y en actividad.</p> <p>Realiza ejercicios en circuitos, contabilizando los puntajes obtenidos en cada una de las pruebas físicas practicadas.</p>	4
Habilidades expresivas comunicativas	<p>Interioriza actividades sensoriales con elementos y las adecua a sus posibilidades corporales.</p> <p>Enlaza movimientos de carreras, saltos y rodamientos demostrando orientación temporo-espacial.</p>	<p>Practica individual de manejo y dominio de pelotas y otros elementos siguiendo ritmos musicales.</p> <p>Desarrollo de circuitos gimnásticos variados utilizando colchonetas y taburetes como elementos de trabajo.</p> <p>Actividades corporales de discriminación espacial y velocidad de reacción, utilizando diferentes equipos y materiales didácticos.</p>	6
Habilidades manipulativas	<p>Expresa posturas y gestos variados al realizar las actividades lúdicas en forma individual y grupal.</p> <p>Plantea formas de desarrollar un juego colectivo creando reglas para la ejecución de los juegos.</p>	<p>Se desarrollan actividades libres de desenvolvimiento corporal enfatizando la creatividad individual.</p> <p>Dinámicas grupales con organización de los equipos que participan en cada uno de la práctica lúdica. Práctica de juegos en ambientes naturales utilizando elementos ecológicos en los juegos planteados.</p>	4

## **VIII. ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS UTILIZADAS**

Asignación de tareas  
Descubrimiento guiado  
Resolución de problemas  
Libre exploración  
Tarea de movimiento  
Enseñanza recíproca  
Dinámicas grupales  
Micro enseñanza  
Programa individual  
Programa modular  
Lluvia de ideas  
Exposición y diálogo

## **VIII RECURSOS EDUCATIVOS**

Colchonetas, pelotas de trapo y deportivas, taburetes, cuerdas elásticas y sogas, saltimétrico, net de voleibol, tableros de baloncesto, mesa de tenis, paletas y pelotas de pin pon, vallas, aros de manguera y de plástico, tablas e pique, cintas de gimnasia, balas y discos de atletismo, viga de equilibrio, fosa de salto con arena, barras paralelas y arcos de gimnasia, banderines, cartillas numeradas de cartón, steps, bastones, clavos, chalecos deportivos, radio grabadora, llantas y pesas de diferentes kilajes.

## **IX ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN**

La evaluación será permanente e integral.

La evaluación se realizará considerando los siguientes criterios de evaluación: Aprendizaje Psico Orgánico Motriz, Aprendizaje Sensorio Motriz y Aprendizaje Socio-Afectivo Motriz.

Por cada criterio se formularán indicadores para evaluar los aprendizajes a partir de las capacidades del grado.

<b>Sesión 1</b>
<p><b>CAPACIDAD:</b> Utiliza su cuerpo como totalidad corporal en la realización de actividades lúdicas.</p> <p><b>ACTITUD :</b> Disfruta de la práctica de actividades físicas</p> <p><b>INTEGRACIÓN CON OTRAS ÁREAS:</b> Matemática y Comunicación</p> <p><b>TEMA TRANSVERSAL:</b> Educación para el emprendimiento</p> <p><b>MATERIALES EDUCATIVOS:</b> ladrillos de madera o guías telefónicas, tizas.</p>
<p><b>Motivación inicial.</b> Se emplea una canción referida al cuerpo y los niños la cantan y la bailan. Se puede utilizar canciones elaboradas por el profesor o música de la radio.</p>
<p><b>Recojo de saberes previos.</b> ¿Qué parte del cuerpo agarra la cuchara para alimentarnos? ¿Con qué parte del cuerpo se pateaba una pelota? ¿Qué partes del cuerpo se utiliza para saltar una llanta?</p>
<p><b>Conflicto cognitivo.</b> ¿Cómo harían para que su cuerpo se vea dibujado en el piso?</p>
<p><b>Procesamiento de la información.</b> Todos se desplazan libremente por el campo ¿Cómo es correr en silencio? ¿Cómo es correr haciendo ruido? ¿Quién puede correr detrás de un compañero? ¿Ahora al costado? ¿En qué otro lado puede correr? Se forman dos grupos, uno serán los GATOS y los otros los RATONES, Los ratones atrapados pueden solicitar la ayuda de sus compañeros tocándole la palma de la mano. Se ubican ladrillos de madera en el campo. Los estudiantes se desplazan evitando tocarlos ¿De qué manera se puede saltar los ladrillos? Ahora después de cada señal los estudiantes deben correr y tocar los ladrillos con una mano (Un pie, Con el abdomen, con la rodilla, etc.). Todos se desplazan en parejas a la señal correr abrazados, Correr pegados de hombros, correr de espaldas, etc.</p>
<p><b>Aplicación de lo aprendido.</b> Formados en parejas se les entregará una tiza a cada uno y se les explica que deben dibujar el contorno del compañero que está acostado en el piso. Al terminar, cada uno debe llenar su contorno con detalles del rostro y demás partes del cuerpo a su entero gusto. Posteriormente el docente promoverá que todos observen cada uno de los dibujos y el docente recalcará las cualidades que posee cada niño y la riqueza y la importancia de la diferencia de cada uno de ellos.</p>
<p><b>Reflexiones sobre el aprendizaje</b> Sentados formando un círculo se inicia un diálogo sobre la importancia de conocer el funcionamiento de las diferentes partes del cuerpo</p>
<p><b>Diagramación.</b> Dibujar en la cartulina el ejercicio que más les gustó y señalar las partes del cuerpo.</p>

<b>Sesión 2</b>
<p><b>CAPACIDAD:</b> Utiliza su cuerpo como totalidad corporal en la realización de actividades lúdicas.</p> <p><b>ACTITUD ANTE EL ÁREA:</b> Disfruta de la práctica de actividades físicas</p> <p><b>INTEGRACIÓN CON OTRAS ÁREAS:</b> Matemática y Comunicación</p> <p><b>TEMA TRANSVERSAL:</b> Educación para el emprendimiento</p> <p><b>MATERIALES EDUCATIVOS:</b> Botellas de plástico, cuerda elástica, mesas, sillas, llantas.</p>
<p><b>Motivación inicial.</b></p> <p>Todos los niños y niñas formando un círculo y en posición sentado. Se inicia el dialogo; Hablemos de nuestro cuerpo y los movimientos que podemos hacer con él.</p>
<p>Recojo de saberes previos.</p> <p>¿Qué partes de tu cuerpo sientes que es más fuerte? ¿Qué parte es la más débil?</p>
<p><b>Conflicto cognitivo.</b></p> <p>¿Cómo se puede utilizar todas las para caminar, correr y saltar?</p>
<p><b>Procesamiento de la información.</b></p> <p>Todos los niños y niñas se desplazan realizando movimientos según la interrogante planteada por el profesor. ¿Cómo camina una persona cansada? ¿Cómo camina un hombre gigante? ¿Cómo saltan los conejitos? ¿Cómo corre un avestruz? ¿Cómo corren los pingüinos? ¿Cómo saltan los canguros?</p> <p>Ubicar botellas de plástico de colores en el patio. Se les indica a los niños que todos se vuelven carros (preguntarle qué tipo de carro es, qué marca, si es grande o pequeño, etc.) y deben desplazarse sin tumbar las botellas. Luego se les indica que en las botellas de color rojo deben dar una vuelta de frente, en las botellas de color azul una vuelta hacia atrás y seguir su camino.</p> <p><b>JUEGO: LA TRAMPA</b></p> <p>Dos niños sujetan una cuerda de cuatro metros de largo y se desplazan por diferentes lados del patio. Los demás niños deben evitar quedar atrapados en medio de la cuerda, pasando por debajo o saltándola. Se turnan los roles en llevar la cuerda.</p>
<p><b>Aplicación de lo aprendido.</b></p> <p>Se elabora un circuito de desplazamiento con materiales caseros de la misma escuela y se les explica que deben hacer todo el recorrido utilizando todas las partes de su cuerpo para llegar rápido: Los ejercicios del circuito son los siguientes: EJERCICIO 1: Caminar pisando dentro de los llantas. EJERCICIO 2: Pasar por debajo de las mesas. EJERCICIO 3: Saltar cuatro mini vallas separadas a un metro cada una. EJERCICIO 5: Rodar como un tronco por la colchoneta.</p> <p>Esta tarea debe realizarse en forma ordenada para evitar accidentes y demora en la secuencia del circuito.</p>
<p><b>Reflexiones sobre el aprendizaje</b></p> <p>Se hacen ejercicios de respiración desde la posición sentados. Luego se inicia el diálogo sobre las partes del cuerpo que nos sirvieron para efectuar el circuito con éxito. Se habla sobre el valor de cuidar nuestro cuerpo y de alimentarse bien.</p>
<p><b>Diagramación</b></p> <p>Se les entrega a los niños y niñas cartulina, crayolas de colores y se les indica que dibujen el recorrido del circuito.</p>

<b>Sesión 3</b>
<p><b>CAPACIDAD:</b> Identifica la fuerza, velocidad, flexibilidad y resistencia en juegos sencillos.</p> <p><b>ACTITUD ANTE EL ÁREA:</b> Muestra interés por la práctica de actividades físicas.</p> <p><b>INTEGRACIÓN CON OTRAS ÁREAS:</b> Ciencia y Ambiente y Matemática.</p> <p><b>TEMA TRANSVERSAL:</b> Educación para la Gestión de riesgos y la conciencia ambiental.</p> <p><b>MATERIALES EDUCATIVOS:</b> Llantas, tizas de colores.</p>
<p><b>Motivación inicial.</b></p> <p>Se muestran a los estudiantes dibujos conteniendo ejercicios de fuerza, resistencia, velocidad y flexibilidad. Miran y se van pasando unos a otros. Escuchar el comentario y pregunta que suscita estas imágenes.</p>
<p><b>Recojo de saberes previos.</b></p> <p>¿Qué ejercicios están haciendo los niños dibujados en las cartulinas? ¿Han hecho ustedes alguna vez estos ejercicios?</p>
<p>Conflicto cognitivo.</p> <p>¿Qué nos desarrollan estos ejercicios en nuestro cuerpo?</p>
<p><b>Procesamiento de la información.</b></p> <p>Se le pide a los estudiantes que busquen un lugar en el patio separado de sus compañeros y se les pide dibujar con la tiza el contorno de su pie en el piso. A continuación todos empiezan a correr libremente por diversos lugares del patio, a la señal deben regresar al lugar donde dibujaron su pie. Ahora eligen un compañero con el cual cambiarán de lugar al escuchar la palmada del profesor. Al llegar al lugar deben medir si su pie es del mismo tamaño o no. Repetir la actividad cambiando de lugar con diferentes compañeros y preguntar.</p>
<p><b>Aplicación de lo aprendido.</b></p> <p>Se forman parejas enumerados en 1 y 2, se les pide separarse 10 pasos. A la señal el número 1 debe correr hasta su compañero (2) y regresar. Ahora le toca al número 2. VARIANTE: El 1 y 2 cambian de sitio al mismo tiempo ¿Quién llega primero?</p> <p>El número 1 lleva una llanta hasta donde está su compañero, el compañero la transporta al lugar donde la cogió el 1. Se amarra una cuerda de doble lazo a la llanta, para que el 1 y el 2 la jalen juntos hasta la línea.</p> <p>JUEGO: LOS TRENES</p> <p>Se forman cuatro trenes con los niños y niñas y se les indica que deben transitar por las diferentes líneas pintadas en el campo y que deben parar en las estaciones (agrupación de llantas) para recoger pasajeros o permitir que se bajen otros. Los trenes van haciendo más largos o más cortos según se bajen o suban los pasajeros.</p> <p>Formando un gran círculo los niños realizan movimientos de estiramiento según las interrogantes planteadas por el profesor: ¿Cómo se podría estirar los dos brazos hacia arriba lo más alto que se pueda? ¿Quién puede tocar el piso con las manos con los pies derechitos?</p>
<p><b>Reflexiones sobre el aprendizaje.</b></p> <p>Se inicia un diálogo sobre las actividades realizadas y su relación con las capacidades desarrolladas: ¿Por qué algunos niños o niñas corren más rápido? ¿Por qué algunos niños saltan más alto? ¿Por qué algunos niños pueden estirar más sus músculos? Explicar el beneficio del desarrollo de estas capacidades.</p>
<p>Diagramación.</p> <p>Dibujar un ejercicio donde hayan hecho mucha fuerza y otro dibujo del ejercicio que más les gusto?</p>

<b>Sesión 4</b>
<p><b>CAPACIDAD:</b> Reconoce zonas corporales y experimenta movimientos de flexión, extensión y rotación.</p> <p><b>ACTITUD ANTE EL ÁREA:</b> Adopta hábitos de higiene y alimentación.</p> <p><b>INTEGRACIÓN CON OTRAS ÁREAS:</b> Matemática, Personal Social, Ciencia y Ambiente.</p> <p><b>TEMA TRANSVERSAL:</b> Educación para la salud.</p> <p><b>MATERIALES EDUCATIVOS:</b> Bolsitas de tela con arroz</p>
<p><b>Motivación inicial.</b></p> <p>Se muestran cuatro afiches con dibujos de personas realizando ejercicios. Los estudiantes observan y van pasando los afiches a los demás compañeros realizando un dialogo sobre lo observado.</p>
<p><b>Recojo de saberes previos.</b></p> <p>Señalando las extremidades superiores ¿Cómo se llama esta zona brazo, antebrazo, codo o muñeca? Señalando las extremidades inferiores ¿Cómo se llama esta zona muslo, pantorrilla, rodilla o tobillo? Señalando el torso ¿Cómo se llama esta zona tórax, abdomen o espalda?</p>
<p><b>Conflicto cognitivo.</b></p> <p>¿De cuantas maneras podríamos utilizar el cuerpo para atrapar objetos?</p>
<p><b>Procesamiento de a información.</b></p> <p>Los estudiantes empiezan a caminar libremente pasándose la bolsita de arroz de una mano a otra ¿Quién puede hacerlo corriendo sin que se le caiga? Ahora ¿Quién puede lanzarlo arriba y cogerla antes que toque el suelo? ¿Quién puede llevar la bolsita de arroz en la espalda gateando? Ahora, colocar la bolsita entre los pies y tratar de desplazarse por diferentes lados.</p> <p>En parejas con una sola bolsita, ¿De cuantas maneras se podrían lanzar la bolsita de arroz sin que toque el suelo? ¿Podrían hacer lo mismo desplazándose por el patio? Ahora un niño (a) la lanza hacia arriba y el compañero lo atrapa sin que toque el piso.</p> <p><b>JUEGO: EL DOMINIO.</b> Se forman dos grupos, uno de ellos se desplazará por diferentes lados dándose pases con la bolsita de arroz, el otro grupo intentará interceptar los pases.</p>
<p><b>Aplicación de lo aprendido.</b></p> <p>Por parejas, un niño (a) lanza la bolsita de arroz hacia arriba el compañero hace un giro y atrapa antes que caiga al suelo. Ahora ¿Quién puede atraparlo con un salto en el aire? Lanzar la bolsita hacia adelante y se indica a los niños que deben llegar hasta donde cayó la bolsita realizando saltos ¿Quién puede llegar en menos saltos? ¿De qué otras formas se podrían desplazar para llegar a las bolsitas?</p>
<p><b>Reflexiones sobre el aprendizaje</b></p> <p>Sentados haciendo una redondela ¿Qué partes del cuerpo se han utilizado en los ejercicios de atrapar bolsitas' ¿Y en los de saltar? ¿Por qué es importante conocer las partes de nuestro cuerpo? ¿Qué tipo de producto contienen las bolsitas de tela? ¿Qué nutrientes tienen?</p>
<p><b>Diagramación</b></p> <p>Dibujar una actividad realizada en clase y señalar la parte del cuerpo que se está utilizando en el ejercicio.</p>

<b>Sesión 5</b>
<p><b>CAPACIDAD:</b> Reconoce zonas corporales y experimenta movimientos de flexión, extensión y rotación.</p> <p><b>ACTITUD ANTE EL ÁREA:</b> Adopta hábitos de higiene y alimentación.</p> <p><b>INTEGRACIÓN CON OTRAS ÁREAS:</b> Matemática, Personal Social, Ciencia y Ambiente.</p> <p><b>TEMA TRANSVERSAL:</b> Educación para la salud.</p> <p><b>MATERIALES EDUCATIVOS:</b></p>
<p><b>Motivación inicial.</b></p> <p>Se muestran láminas a los estudiantes de los segmentos del cuerpo humano con sus variados músculos. Los estudiantes observan y se pasan las láminas comentando lo observado.</p>
<p><b>Recojo de saberes previos.</b></p> <p>¿Qué músculos conocen del brazo? ¿Qué músculos conocen del tórax? ¿Qué músculos conocen del muslo? ¿Qué otros músculos recuerdan?</p>
<p><b>Conflicto cognitivo.</b></p> <p>Sabían qué hay movimientos donde intervienen la gran mayoría de los músculos del cuerpo humano ¿Cuáles son?</p>
<p><b>Procesamiento de a información.</b></p> <p>Todos se desplazan libremente por el patio siguiendo el ritmo de la palmada del profesor ¿Quién puede correr dando palmadas al ritmo de su carrera? ¿De qué otras formas pueden desplazarse?</p> <p>Se ubican colchonetas por diferentes lados del campo. Se indica a los niños(as) que debe desplazarse sin pisar las colchonetas ¿Quién puede correr y dar una vuelta completa alrededor de cada una de las colchonetas? A la señal todos los niños (as) corren a sentarse de tres en cada colchoneta. Ahora acostados. Se pueden variar la cantidad de niños(as) y posiciones en cada colchoneta.</p> <p>Se indica a los niños(as) que deben desplazarse libremente saltando las colchonetas ¿De cuantas maneras podrían saltar la colchoneta? ¿Podrían saltar apoyando las manos en la colchoneta?</p> <p>JUEGO: SIN HOGAR. Se indica que todos los niños(as) deben desplazarse en forma individual por diferentes lados del campo y si pisar las colchonetas. A la señal del profesor, los niños deben ingresar a las colchonetas en parejas. Los que no logran ingresar quedan sentados en el piso.</p>
<p><b>Aplicación de lo aprendido.</b></p> <p>Enrollar y amarrar las colchonetas en forma de tubo y ubicarlas columnas con una separación de tres metros cada una ¿Quién puede saltar las colchonetas sin moverla? ¿De qué otra manera podrían saltar por las colchonetas?</p> <p>Formar un tubo largo con todas las colchonetas ¿Quién puede pasar por el tubo en forma rápida?</p> <p>Todos se desplazan libremente por el campo y se indica a los niños(as) que la señal de una palmada deben saltar la colchoneta y con dos palmadas deben ingresar dentro del tubo formado por la colchoneta. ¿Qué se puede hacer con las colchonetas formadas en tubo?</p>
<p><b>Reflexiones sobre el aprendizaje</b></p> <p>Formando un gran círculo se realizan ejercicios de respiración. Se inicia un dialogo en relación a las siguientes interrogantes: ¿Qué segmentos de nuestro cuerpo se utilizó en los altos sobre las colchonetas?</p>
<p><b>Diagramación</b></p> <p>Dibujar y escribir el nombre de la actividad que más les haya gustado señalando los principales segmentos corporales.</p>

<b>Sesión 6</b>
<p><b>CAPACIDAD:</b> Reconoce las posibilidades de su cuerpo y sus movimientos para realizar ejercicios de carácter global.</p> <p><b>ACTITUD ANTE EL ÁREA:</b> valora las actividades físicas como fuente de disfrute personal y medio para cuidar su salud.</p> <p><b>INTEGRACIÓN CON OTRAS ÁREAS:</b> Matemática y Arte.</p> <p><b>TEMA TRANSVERSAL:</b> Educación para el emprendimiento.</p> <p><b>MATERIALES EDUCATIVOS:</b> Botellas de plástico con arena, palos de escoba.</p>
<p><b>Motivación inicial.</b> Se muestra afiches de un deportista en diferentes posiciones gimnásticas. Los niños(as) observan y se pasan los afiches uno a otros haciendo un comentario sobre lo observado.</p>
<p><b>Recojo de saberes previos.</b> ¿Qué movimientos corporales realizamos continuamente? ¿Cuáles son los movimientos más difíciles que puede hacer una persona? ¿Qué es más fácil correr o saltar?</p>
<p><b>Conflicto cognitivo.</b> ¿Cómo utilizarían las diferentes partes de su cuerpo para correr, saltar y lanzar?</p>
<p><b>Procesamiento de a información.</b> Ubicar botellas de plástico con arena en diferentes lugares del patio (pueden utilizarse conos), se indica a los niños(as) que deben desplazarse libremente sin tumbar las botellas. Se plantea interrogantes: ¿De qué otras maneras podrían correr? Todos los niños(as) cogen un bastón (palo de escoba) y se desplazan por diferentes lados ¿Quién sabe cómo corren los soldados con su armamento? ¿De qué otra forma podrían transportar los bastones al correr? ¿Quién puede correr pasando de una mano a otra el bastón? En parejas con un solo bastón ¿Cómo podrían correr agarrando los dos el bastón? Luego un niño(a) sujeta el bastón a la altura de la rodilla para que el compañero salte ¿Quién puede saltar más veces sobre el bastón en 10 segundos? ¿De qué otras maneras podrían saltar sobre el bastón? JUEGO: CARRERA DE RELEVOS. Se forman dos grandes columnas y se ubican dos hileras de bastones en el piso con una separación de un metro entre cada uno de ellos. A la señal sale corriendo sobre los bastones los primeros niños(as) de cada columna y deben regresar para darle la posta a sus compañeros. El equipo que acaba primero anuncia su llegada cantando una canción de su preferencia. JUEGO. CARRERA EN ZIGZAG. Ubicar botellas de plástico con arena en dos hileras separadas a un metro. Correr zigzagueando sobre las botellas ¿Quién correr sin tumbar ninguna botella?</p>
<p><b>Aplicación de lo aprendido.</b> Se arma un circuito de ejercicios con los bastones y las botellas de plástico con arena. Cada niño(a) deberá realizar el siguiente recorrido: Correr sin pisar los bastones en el piso tirados en una sola hilera, Pasar zigzagueando por los conos, agarrar un bastón con las dos manos y llevarlo con los brazos hacia arriba hasta la línea. La idea de la actividad es la rapidez y observar qué niño(a) coordina la ejecución de las tareas motrices.</p>
<p><b>Reflexiones sobre el aprendizaje</b> Se realizan ejercicios de respiración y se forma una redondela. El profesor pregunta: ¿Qué ejercicio fue el más difícil de ejecutar en el circuito? ¿Qué partes de su cuerpo utilizaron para correr cargando los bastones?</p>
<p><b>Diagramación</b> Se plantea dibujar la secuencia del circuito realizado indicando el nombre de los ejercicios.</p>

<b>Sesión 7</b>
<p><b>CAPACIDAD:</b> Reconoce las posibilidades de su cuerpo y sus movimientos para realizar ejercicios de carácter global.</p> <p><b>ACTITUD ANTE EL ÁREA:</b> valora las actividades físicas como fuente de disfrute personal y medio para cuidar su salud.</p> <p><b>INTEGRACIÓN CON OTRAS ÁREAS:</b> Matemática y Arte.</p> <p><b>TEMA TRANSVERSAL:</b> Educación para el emprendimiento.</p> <p><b>MATERIALES EDUCATIVOS:</b> Moneda, colchonetas y tizas de colores.</p>
<p><b>Motivación inicial.</b></p> <p>Se pone una música moderna o del momento y se pide a los niños que la canten cambiando la letra y nombrando las partes de nuestro cuerpo y su uso.</p>
<p><b>Recojo de saberes previos.</b></p> <p>¿Qué es un giro? ¿Qué es un volantín? ¿En qué deportes los deportistas realizan volantines?</p>
<p><b>Conflicto cognitivo.</b></p> <p>¿Cómo sería realizar un volantín de espaldas?</p>
<p><b>Procesamiento de a información.</b></p> <p>Todos los niños(as) se desplazan libremente por el patio realizando movimientos según las interrogantes planteadas por el profesor ¿Qué movimientos realizan los nadadores? ¿Cómo se mueven las aspas de un helicóptero? ¿Cómo es el movimiento de las aves cuando vuelan?</p> <p>JUEGO: ESCUDO Y NÚMERO. Se forman dos filas una frente a otra separados a 10 metros, una fila es ESCUDO y la otra fila es NÚMERO. A la señal el profesor lanza una moneda y gritará el lado de la moneda que caiga en el piso (Escudo o Número). Al escuchar el nombre de su fila los niños(as) saldrán corriendo hasta sus compañeros y regresarán dando una vuelta en ellos.</p> <p>Se le entrega una tiza a cada niño(a) y se le indica que busque un lugar libre en el patio y dibuje un círculo en el piso. Se plantea las siguientes interrogantes: ¿Cómo se estira un gato? ¿Cómo curvan la espalda los gatos cuando están enojados? ¿Cómo sería saltar como canguro de un círculo a otro? ¿Cómo patean los caballos? ¿Quién puede hacerse una bola como una pelota?</p> <p>JUEGO: PERSECUCIÓN Y SALVAR SALTANDO POR ENCIMA DEL COMPAÑERO. Se forman dos equipos A y B, a la señal los del equipo A empiezan a perseguir a los del equipo B, los niños(as) que son atrapados quedan inmóviles en posición de cuadrúpeda. Sus compañeros pueden salvarlos saltando por encima de ellos.</p>
<p><b>Aplicación de lo aprendido.</b></p> <p>Se ubican colchonetas en el piso y se forman equipos numerando a cada uno de sus integrantes. A la señal el primero de cada equipo debe ir saltando, apoyar las manos en la colchoneta y hacer una patada como caballo. Curvar la espalda como un gato molesta y lanzarse haciéndose una pelota con todo su cuerpo al rodar por la colchoneta. Practicar la secuencia más seguida ¿Quién puede dar dos volantines seguidos....tres...cuatro? ¿De qué otra manera se puede dar los volantines? ¿Quién puede hacer un volantín hacia atrás? Practicar esta secuencia varias veces.</p>
<p><b>Reflexiones sobre el aprendizaje</b></p> <p>Sentados en las colchonetas realizar ejercicios de respiración e iniciar un dialogo sobre las actividades realizadas ¿Qué se debe hacer para ejecutar un buen volantín? ¿Para qué nos sirve aprender a ejecutar volantines?</p>
<p><b>Diagramación</b></p> <p>Dibujar el volantín indicando sus momentos de ejecución.</p>

<b>Sesión 8</b>
<p><b>CAPACIDAD:</b> Relaciona sus capacidades físicas básicas en la práctica de juegos motores sencillos.</p> <p><b>ACTITUD ANTE EL ÁREA:</b> Respeta su cuerpo y el de los otros.</p> <p><b>INTEGRACIÓN CON OTRAS ÁREAS:</b> Comunicación, Personal Social y Arte.</p> <p><b>TEMA TRANSVERSAL:</b> Educación para la salud.</p> <p><b>MATERIALES EDUCATIVOS:</b> llantas, conos.</p>
<p><b>Motivación inicial.</b></p> <p>Se muestra afiches con fotos de personas haciendo ejercicio de fuerza, corriendo a velocidad, haciendo estiramiento muscular, etc. Los niños(as) observan y comentan entre ellos mientras intercambian los afiches.</p>
<p><b>Recojo de saberes previos.</b></p> <p>¿Quién conoce qué es la velocidad? ¿Y la fuerza? ¿Alguien ha escuchado la palabra resistencia?</p>
<p><b>Conflicto cognitivo.</b></p> <p>Sabían que la fuerza, resistencia, velocidad y flexibilidad son capacidades físicas que se pueden desarrollar con juegos ¿Quién las puede reconocer?</p>
<p><b>Procesamiento de a información.</b></p> <p>Se desplazan libremente por el patio a la señal quedarse inmóvil, luego sigue corriendo y queda inmóvil apoyando un sólo pié en el piso (repetir varias veces y observar quién se mueve o pierde el equilibrio).</p> <p>JUEGO: ESTAR ATENTO. Todos los niños(as) se desplazan formando un solo grupo y realizan las indicaciones del profesor ¿Quién llega primero a la esquina del campo? ¿Quién sube las escaleras? ¿Quién se cuelga en el par ante?</p> <p>JUEGO: ¿QUIÉN LLEGA ÚLTIMO?. Se forman dos equipos y se colocan dentro del arco de fulbito, a la señal deben correr y tratar de llegar al área del equipo contrario. Gana quién mete más participantes en su área.</p> <p>JUEGO: PENETRAMDO LA MURALLA. Un grupo de participantes se coloca en fila en la línea del área de fulbito agarrados de la mano, otro grupo intentará ingresar al área. Se explica que no vale empujar, ni golpear al oponente. Gana el equipo que meta tres participantes en el área.</p> <p>JUEGO: TERRITORIO PELIGROSO. Se ubica a un grupo de niños(as) en el medio del campo en un área demarcada. El resto de los niños(as) debe correr de un extremo a otro y evitar ser atrapado cuando pase por el área del otro equipo. Los que resulten atrapados formaran parte del equipo que está en el territorio peligroso.</p> <p>JUEGO: LOS BOMBEROS Y LAS VÍCTIMAS, Se forman parejas considerando peso y talla delos niños(as). Se forman dos filas separados 5 metros. A la señal los niños(as) de la fila de los bomberos correrán a rescatar a sus víctimas arrastrándolos hasta la línea segura.</p>
<p><b>Aplicación de lo aprendido.</b></p> <p>Se elabora un circuito de ejercicios de 5 estaciones, tendrá una duración de 20 segundos por ejercicio y los grupos rotarán en cada estación. ESTACIÓN 1: Pasar entre las piernas del compañero y luego saltar por su encima. ESTACIÓN 2: llevar en carretilla al compañero hasta la línea y luego intercambian roles. ESTACIÓN 3: Arrastrar al compañero hasta la línea y luego este lo regresa. ESTACIÓN 4: saltar de una llanta a la otra ida y vuelta. ESTACIÓN 5: Correr agarrado de una mano con sus compañeros alrededor del patio.</p>
<p><b>Reflexiones sobre el aprendizaje</b></p> <p>Sentados en círculo, realizar ejercicios de respiración. Luego generar un dialogo sobre las actividades realizadas y las capacidades físicas utilizadas en los diferentes juego.</p>
<p><b>Diagramación</b></p> <p>Dibujar el juego que más les gusto realizado en la clase.</p>

Sesión 9
<p><b>CAPACIDAD:</b> Relaciona sus capacidades físicas básicas en la práctica de juegos motores sencillos.</p> <p><b>ACTITUD ANTE EL ÁREA:</b> Respeta su cuerpo y el de los otros.</p> <p><b>INTEGRACIÓN CON OTRAS ÁREAS:</b> Comunicación, Personal Social y Arte.</p> <p><b>TEMA TRANSVERSAL:</b> Educación para la salud.</p> <p><b>MATERIALES EDUCATIVOS:</b> Cuerdas, aros, conos y papelotes.</p>
<p><b>Motivación inicial.</b> Los niños (as) observan fotos antiguas de personas jugando en grupo. Se pasan unos a otros los afiches y comentan entre ellos.</p>
<p><b>Recojo de saberes previos.</b> ¿Cómo se divertían nuestros padres cuando eran niños? ¿Son parecidos los juegos a los de estos tiempos? ¿Alguien sabe que canciones cantaban cuando jugaban?</p>
<p><b>Conflicto cognitivo.</b> ¿Qué tipos de juegos ayudan a desarrollar las capacidades físicas?</p>
<p><b>Procesamiento de la Información</b> Formados en grupos de cinco, desplazarse caminando realizando diferentes movimientos para calentar los hombros ¿Qué otra articulación se puede calentar al caminar? ¿Y sobre el sitio? ¿Cómo sería correr formando en una sola hilera? ¿Y en fila? ¿Qué movimientos se pueden realizar al correr en grupo?</p> <p>JUEGO: EL TUNEL, Se desplazan en columnas de cinco, a la señal todos se detienen con las piernas separadas y el último de la columna pasa por debajo de sus compañeros, cuando logra salir la columna vuelve a desplazarse.</p> <p>VARIANTE: A la señal los integrantes de la columna se sientan y el último pasa por encima de ellos con las piernas separadas.</p> <p>JUEGO: LA MANCHA, Cuatro participantes se agarran las manos formando una fila y un quinto participante alejado cinco metros. A la señal, el grupo tendrá 15 segundos para atrapar al quinto participante, de los contrarios deben bailar una canción que su compañero les cante. Cambiar roles de participación.</p> <p>JUEGO: LOS CAZADORES, Se divide al salón en dos equipos, unos serán los cazadores y los otros los perseguidos. Los cazadores deberán utilizar un aro para atrapar a sus compañeros. La idea del juego es determinar qué equipo logra atrapar la mayor cantidad de participantes en un tiempo asignado.</p> <p>JUEGO: JALAR LA CUERDA, Se forman dos equipos y se explica que deben jalar la cuerda tratando de hacer pasar de la línea al grupo rival que también tratará de hacer lo mismo.</p> <p>JUEGO: LAS ESCONDIDAS, un niño (a) contará hasta 10 sin mirar a donde se dirigen sus compañeros, luego debe ir a buscarlos e identificarlos mencionando sus nombres.</p>
<p><b>Aplicación de lo aprendido.</b> Se forman tres grupos y se propone que deben crear un juego donde se utilice la fuerza y la velocidad.</p>
<p><b>Reflexiones sobre el aprendizaje</b> Sentados formando un círculo, generar un dialogo sobre las actividades realizadas y en especial sobre los valores que promueven los juegos practicados.</p>
<p><b>Diagramación</b> En un papelote, todos los integrantes del grupo deben dibujar las actividades realizadas en la clase y luego explicarlos a la clase.</p>

<b>Sesión 10</b>
<p><b>CAPACIDAD:</b> Reconoce y utiliza con pertinencia sus habilidades motrices básicas en juegos variados.</p> <p><b>ACTITUD ANTE EL ÁREA:</b> Muestra perseverancia en la solución de tareas y actividades motrices variadas.</p> <p><b>INTEGRACIÓN CON OTRAS ÁREAS:</b> Ciencia y ambiente</p> <p><b>TEMA TRANSVERSAL:</b> Educación para la salud y la equidad de género</p> <p><b>MATERIALES EDUCATIVOS:</b> conos, botellas de plástico pintadas.</p>
<p><b>Motivación inicial.</b> Se muestra láminas de niños y niñas realizando diversos ejercicios con aros, pelotas, cintas, etc. Los estudiantes observan y comentan entre ellos.</p>
<p><b>Recojo de saberes previos.</b> ¿Qué tipo de actividad realizan estos niños y niñas? ¿Qué es correr? ¿Qué es saltar? ¿Qué es trepar? Se establece un diálogo con los estudiantes a medida que emiten sus respuestas.</p>
<p><b>Conflicto cognitivo.</b> Sabén que para realizar un buen salto se debe realizar impulso de brazos y piernas ¿Lo podrán hacer ustedes?</p>
<p><b>Procesamiento de a información.</b></p> <p>Se ubican libremente en el patio, los estudiantes realizan diversos movimientos de desplazamientos al escuchar la pregunta del profesor: ¿De qué manera podrían correr sin perseguir o chocarse a sus compañeros? ¿Quién puede correr con la punta de los pies.....Ahora con los talones? ¿Cómo se podría correr con pasos cortos.....Ahora con pasos cortos?</p> <p>Se forman parejas y corren imitando los movimientos de sus compañeros. Se ubican conos grandes y botellas de plástico pintadas de variados colores en el campo. ¿Quién puede correr rápidamente sin tumbar los conos y las botellas y sin chocarse con los compañeros? ¿Cómo se podría saltar los conos y rodear las botellas por todo el patio?</p> <p>JUEGO: TUMBAR TORRES. Se forman dos grupos, a la señal un grupo tratará de tumbar la mayor cantidad de botellas y para los conos que le hayan tumbado. El otro grupo hace lo contrario. Gana el equipo que derribo la mayor cantidad de conos o botellas.</p>
<p><b>Aplicación de lo aprendido.</b> Se forman equipos de trabajo y se solicita que elaboren un circuito de carreras y saltos utilizando botellas de plástico, conos y ladrillos de madera.</p>
<p><b>Evaluación</b> Los equipos de trabajo muestran su producto y lo comparten explicando y practicándolo con sus compañeros.</p>
<p><b>Reflexiones sobre el aprendizaje</b> Sentados en el patio se establece un diálogo sobre el beneficio de las tares practicadas.</p>

Sesión 11
<p><b>CAPACIDAD:</b> Reconoce y utiliza con pertinencia sus habilidades motrices básicas en juegos variados.</p> <p><b>ACTITUD ANTE EL ÁREA:</b> Muestra perseverancia en la solución de tareas y actividades motrices variadas.</p> <p><b>INTEGRACIÓN CON OTRAS ÁREAS:</b> Ciencia y ambiente</p> <p>TEMA TRANSVERSAL: Educación para la salud y la equidad de género</p> <p>MATERIALES EDUCATIVOS: conos, botellas de plástico pintadas, pelotas.</p>
<p><b>Motivación inicial.</b></p> <p>Se inicia haciendo una pregunta: ¿Quién ha visto en la televisión las carreras de los atletas? Se comenta sobre las respuestas de los estudiantes.</p>
<p><b>Recojo de saberes previos.</b></p> <p>¿Qué es lo que le permite a un atleta correr más rápido.....Y para saltar más rápido?</p> <p>¿En qué otros deportes se realizan las carreras?</p>
<p><b>Conflicto cognitivo.</b></p> <p>¿Se podrá correr y saltar en forma consecutiva utilizando una pelota?</p>
<p><b>Procesamiento de a información.</b></p> <p>Cada estudiante se busca un compañero, uno va adelante y el otro atrás imitando todos sus movimientos al caminar...Luego correr...Ahora cambian de roles.</p> <p>¿Cómo podrían correr en una sola fila sin adelantarse o atrasarse.....Ahora una sola columna? .....Ahora se dividen en columnas de cinco alumnos, a la señal todos se ubican en posición de banco y el último alumno salta hasta llegar adelante, ordenadamente le sigue el resto.</p> <p>Las columnas de cinco alumnos se desplazan libremente y un alumno se encarga de ordenar: Stop, correr a la derecha, izquierda, hacia atrás. Se van cambiando los roles. Se forman redondeles agarrándose de las manos con un alumno en el medio, quién intentará salir hacia afuera.</p> <p>Se forman dos filas cada una ubicada a los extremos del campo. A la señal una fila intentará llegar al otro extremo y la otra lo impedirá.</p> <p>Formados en columnas de cinco alumnos, correr velozmente dando bote la pelota al llegar se la da al compañero (repite la acción toda la columna).</p> <p>El último de la colima corre con la pelota en la mano y se sienta delante de todos sus compañeros y pasa la pelota por encima de la cabeza hacia atrás hasta que de mano en mano llegue al último y se inicie nuevamente esta acción. Columna que llega a la línea señalada gana.</p> <p>Un alumno con la pelota en la mano perseguirá e intentará tocar con la pelota a sus compañeros, el alumno que es tocado asume su rol.</p>
<p><b>Aplicación de lo aprendido.</b></p> <p>Se le pide a cada grupo crear u juego de carreras utilizando pelotas de diversos tamaños.</p>
<p><b>Evaluación</b></p> <p>Presentación de los trabajos elaborados por los grupos que deben hacer participar a todas sus compañeros en la ejecución.</p>
<p><b>Reflexiones sobre el aprendizaje</b></p> <p>Se establece un dialogo con los alumnos sobre la importancia de desarrollar sus habilidades motrices.</p>

## Sesión 12

**CAPACIDAD:** Reconoce y utiliza con pertinencia sus habilidades motrices básicas en juegos variados.

**ACTITUD ANTE EL ÁREA:** Muestra perseverancia en la solución de tareas y actividades motrices variadas.

**INTEGRACIÓN CON OTRAS ÁREAS:** Ciencia y ambiente

**TEMA TRANSVERSAL:** Educación para la salud y la equidad de género

**MATERIALES EDUCATIVOS:** Conos, papelógrafos, plumones, pelotas, cuerdas elásticas.

### Motivación inicial.

Se forman parejas y a cada una de ellas se le entrega cuatro papelógrafos, Se indica que deben pegar los papeles para hacer una sábana. Unos alumnos acostados de espaldas sobre la sábana de papeles con los brazos y las piernas ligeramente separados. El compañero con un plumón le marcara el contorno de su figura. Luego le tocara hacer lo mismo al compañero, de tal manera que las dos figuras queden una al costado de la otra.

### Recojo de saberes previos.

El profesor solicita señalar con el plumón que parte de su cuerpo se utiliza para las siguientes actividades: ¿Con que mano escriben? ¿Con qué pie patean más la pelota? ¿Con qué mano rebotan mejor la pelota? ¿Cuándo corren que partes de su cuerpo son las que más se mueven?

### Conflicto cognitivo.

¿Podrán saltar sobre un obstáculo y luego pasarlo por debajo?

### Procesamiento de a información.

Se forma un círculo con todos los alumnos y van realizando movimientos de acuerdo a la pregunta del profesor: ¿De cuantas maneras se puede mover la cabeza? ¿Cómo podrían rotar los hombros? ¿Cómo se hace el Ula Ula con la cintura? ¿Cómo podrían calentar las rodillas y los tobillos? ¿De cuantas maneras podrían correr sobre el sitio? ¿De cuantas maneras de puede saltar?

Se enumera a los alumnos del 1 al 3 en la redondela, a la señal salen corriendo una vuelta alrededor de todos sus compañeros los número 1. Ahora los número 2, luego el 3. Después se mencionará los números indistintamente e incluso utilizando operaciones matemáticas:  $1 \times 2$ ,  $3 - 2$ ,  $1 \times 1$ , etc.

Variantes del Juego en círculo: Al llegar a su sitio el alumno da una vuelta alrededor de sus compañeros, al llegar al sitio pasa entre las piernas de su compañero y salta lindo sobre el otro.

Se ubican en el centro del campo una bolsa de pelotas de diferentes deportes y al extremo del campo un cesto grande. Se divide en dos grupos al salón enumerados secuencialmente cada uno de sus integrante., donde uno de ellos deberá sacar las pelotas y correr a ponerlas en el cesto y el otro equipo sacar las pelotas del cesto y regresarlo a su sitio. Al final se cuentan cuantas pelotas hay en la bolsa y en el cesto.

### Aplicación de lo aprendido.

Se ubican tres hileras de cuerdas elásticas en el patio, todos los alumnos formados en tres filas al final del campo, a la señal, los alumnos de la fila corren y saltan por encima de las cuerdas hasta llegar al otro extremo, luego le siguen ordenadamente las demás filas. Ahora deben pasar por debajo de las cuerdas, luego pasar por debajo y regresar saltando las cuerdas.

### Evaluación

Se forman equipos de trabajo de seis integrantes y se les plantea elaborar desplazamientos como carreras y saltos utilizando los conos, las pelotas y las cuerdas elásticas.

### Reflexiones sobre el aprendizaje

Se forma un círculo con todos los integrantes y se dialoga sobre los trabajos realizados y la importancia de desarrollar las habilidades básicas.

<b>Sesión 13</b>
<p><b>CAPACIDAD:</b> Identifica su lado no dominante en la ejecución de habilidades motrices básicas.</p> <p><b>ACTITUD ANTE EL ÁREA:</b> Demuestra seguridad personal en la expresión y ejecución de sus movimientos.</p> <p><b>INTEGRACIÓN CON OTRAS ÁREAS:</b> Personal social y educación artística</p> <p><b>TEMA TRANSVERSAL:</b> Educación en y para los derechos humanos.</p> <p><b>MATERIALES EDUCATIVOS:</b> Aros, cuerdas y conos</p>
<p><b>Motivación inicial.</b> Se muestra un afiche de una persona lanzando un platillo con la mano izquierda y otra pateando una pelota con el pie derecho. Los alumnos observan y analizan la figura.</p>
<p><b>Recojo de saberes previos.</b> ¿Por qué tenemos un lado dominante al realizar acciones con nuestro cuerpo? ¿Cuál es tu lado dominante? ¿Será importante trabajar los segmentos no dominantes?</p>
<p><b>Conflicto cognitivo.</b> ¿Se podrá rodar los aros con su lado dominante con facilidad?</p>
<p><b>Procesamiento de la información.</b> Ubicados libremente todos realizan movilidad articular según la pregunta: ¿De qué manera se puede rotar los hombros.....los brazos.....la cadera? ¿Cómo se podría mover las rodillas y los tobillos? Se desplazan realizando diversos movimientos ¿de qué manera podrían correr hacia adelante? .....Ahora correr en sentido contrario.....Ahora para otros lados. ¿De qué manera se puede estirar las piernas.....los hombros y brazos? Se entrega un aro a cada alumno se propone rodarlo por todo el patio evadiendo a los compañeros ¿Quién puede correr y saltar su aro? ¿De qué otra forma pueden rodar el aro? Ahora rodar el aro con la mano que dominan? ¿Quién puede lanzar el aro hacia arriba con la mano no dominante? Cambiar de mano der-izquierda al rodar el aro. JUEGO: CAZADORES DE MARIPOSAS. Un grupo con sus aros persiguen al otro grupo por todo el patio intentando cazarlos con el aro, los atrapados quedan en una equina y pueden ser rescatados por sus compañeros dando una palmada.</p>
<p><b>Aplicación de lo aprendido.</b> En tríos, un alumno lleva la cuerda con la mano no dominante y los otros dos alumnos intentan pisarla. Ahora girar la cuerda como un reloj y los compañeros la saltan. Luego dos alumnos giran la cuerda con la mano no dominante y el tercero la salta ¿De cuantas formas se puede saltar?</p>
<p><b>Evaluación</b> Los alumnos deben crear movimientos con el lado no dominante utilizando un aro.</p>
<p><b>Reflexiones sobre el aprendizaje</b> Sentados en círculo se inicia un dialogo sobre las sensaciones que produce utilizar su lado no dominante.</p>

<b>Sesión 14</b>
<p><b>CAPACIDAD:</b> Identifica su lado no dominante en la ejecución de habilidades motrices básicas.</p> <p><b>ACTITUD ANTE EL ÁREA:</b> Demuestra seguridad personal en la expresión y ejecución de sus movimientos.</p> <p><b>INTEGRACIÓN CON OTRAS ÁREAS:</b> Personal social y educación artística</p> <p><b>TEMA TRANSVERSAL:</b> Educación en y para los derechos humanos.</p> <p><b>MATERIALES EDUCATIVOS:</b> Pelotas y llantas</p>
<p><b>Motivación inicial.</b></p> <p>En parejas, el compañero irá anotando en la ficha las respuestas del lado que dominante que utiliza el compañero ante las preguntas del profesor: ¿Cómo contestan el teléfono? ¿Cómo hacen para escribir? ¿Cómo patean la pelota? A ver den una vuelta.....Ahora saltar con un pie.</p>
<p><b>Recojo de saberes previos.</b></p> <p>¿Cuántos integrantes de tu familia son zurdos? ¿Qué problemas presentan los zurdos al utilizar un aparato electrónico (Todo está fabricado para los diestros)?</p>
<p><b>Conflicto cognitivo.</b></p> <p>¿Podrán acertarle a un objeto lanzando una pelota a mediana distancia?</p>
<p><b>Procesamiento de la información.</b></p> <p>Formados en redondela, todos los alumnos realizan movimientos corporales según la propuesta de cada uno de ellos. Mover la cabeza, Girar los hombros, Encoger y extender la espalda, hacer redondos con la cintura, etc. Ahora correr avanzando y retrocediendo cuatro pasos reiteradas veces, saltar a los costados.....Ahora adelante atrás.</p> <p>JUEGO: EL RELOJ MATEMÁTICO. Se enumera del 1 al 3 a todos los alumnos que deben salir corriendo una vuelta alrededor de la redondela al escuchar su número, ejemplo: 3 menos 1 igual 1, dos por uno igual 2, 6 entre 2 igual 3.</p> <p>En parejas, un alumno con la llanta en la cintura y el otro sujetando la llanta lo conduce por diferentes lados, a la señal cambian de roles. Ahora van rodando la llanta con la mano no dominante turnándose una vez cada uno. Ahora un alumno rueda la llanta lanzando al compañero y este lo detiene con el pie no dominante. Un alumno lanza la llanta hacia arriba y al dar un bote en el piso el compañero la coge. Un alumno rueda la llanta lanzándola al compañero ¿De cuantas maneras podrían saltar la llanta?</p>
<p><b>Aplicación de lo aprendido.</b></p> <p>Formados en tríos, correr hacia adelante lanzándose el balón a la altura de la cintura. Ahora por encima de la cabeza ¿De qué otra manera podrían lanzarse la pelota? Ahora los alumnos se separan a mayor distancia y se lanzan la pelota turnándose de manos ¿De cuantas maneras podrían lanzarse la pelota desde esta posición?</p>
<p><b>Evaluación</b></p> <p>JUEGO: LA MANO DÉBIL. Se forman equipos de cuatro alumnos donde uno de ellos intentará quitar la pelota a los compañeros que la lanzan con la mano menos dominante.</p>
<p><b>Reflexiones sobre el aprendizaje</b></p> <p>Sentados en una redondela realizan ejercicios de respiración y luego se establece un dialogo sobre las tareas realizadas en clase ¿Qué les pareció utilizar su lado no dominante?</p>

<b>Sesión 15</b>
<p><b>CAPACIDAD:</b> Identifica su posición con respecto a lugares y distancias</p> <p><b>ACTITUD ANTE EL ÁREA:</b> Demuestra seguridad personal en la ejecución y expresión de sus movimientos.</p> <p><b>INTEGRACIÓN CON OTRAS ÁREAS:</b> Matemática y Comunicación</p> <p><b>TEMA TRANSVERSAL:</b> Educación para la convivencia, la paz y la ciudadanía.</p> <p><b>MATERIALES EDUCATIVOS:</b> Pelotas, conos y botellas de colores</p>
<p><b>Motivación inicial.</b></p> <p>Sentados en cinco filas, lo alumnos deben responder al escuchar la pregunta del profesor ¿José donde esta Carlos? Opciones de respuesta: A mi derecha, A mi izquierda, cerca de mí o lejos de mí, según sea la ubicación del compañero</p>
<p><b>Recojo de saberes previos.</b></p> <p>¿Por qué cada corredor de velocidad va por su carril? ¿Por qué cuando se juega futbol todos los jugadores buscan espacios?</p>
<p><b>Conflicto cognitivo.</b></p> <p>Se plantea a los alumnos que deben mantener siempre una distancia de los compañeros en cada ejercicio planteado?</p>
<p><b>Procesamiento de a información.</b></p> <p>Formados en grupos de cinco alumnos, van realizando diferentes movimientos de acuerdo a la orden de uno de los integrantes: Movemos la cabeza, movemos los hombros y brazos, movemos la cadera, etc. Ahora corremos despacio levantando los brazos. Corremos con pasos largos, ahora con pasos cortos. Saltamos con un solo pie (los alumnos se van turnando los roles).</p> <p>Se ubican pelotas en diferentes lados del campo, a la señal todos los alumnos saltan con un pie y luego con el otro ¿Podrían correr y saltar las pelotas con los pies juntos? Ahora ¿Quién puede correr en zigzag?</p> <p>JUEGO. COGER PELOTAS. Se ubica una cantidad menor de pelotas en relación a la cantidad de alumnos en el patio. Todos los alumnos están corriendo alrededor del patio, a la señal todos corren a coger una pelota, los que lo logran se anotan un punto. En parejas se desplazan pasándose la pelota con los pies y con las manos por el patio. Ahora pasarse la pelota dando saltos alejándose cada vez más.</p>
<p><b>Aplicación de lo aprendido.</b></p> <p>En parejas, u alumno lanza la pelota y el compañero trata de devolverle golpeando con el pie ¿Ahora quién puede con el otro pie? ¿Ahora con qué otra parte del cuerpo pueden hacerlo mejor? ¿De cuantas maneras le puedes lanzar la pelota al compañero?</p>
<p><b>Evaluación</b></p> <p>Se ubican conos a 10 metros de distancia y se indica que por grupos de cinco alumnos lanzarán al objetivo con la mano. Tendrán tres oportunidades y el compañero le contará las veces que acierta. Ahora pateando la pelota hacia el objetivo.</p>
<p><b>Reflexiones sobre el aprendizaje</b></p> <p>Sentados en redondela se inicia un dialogo sobre las diferencias de lanzar y pasar la pelota a distancias cortas y largas.</p>

<b>Sesión 16</b>
<p><b>CAPACIDAD:</b> Identifica su posición con respecto a lugares y distancias</p> <p><b>ACTITUD ANTE EL ÁREA:</b> Demuestra seguridad personal en la ejecución y expresión de sus movimientos.</p> <p><b>INTEGRACIÓN CON OTRAS ÁREAS:</b> Matemática y Comunicación</p> <p><b>TEMA TRANSVERSAL:</b> Educación para la convivencia, la paz y la ciudadanía.</p> <p><b>MATERIALES EDUCATIVOS:</b> Pelotas</p>
<p><b>Motivación inicial.</b></p> <p>JUEGO: LA FOTO. Todo los alumnos se ubican posando para una foto, se nombra un alumno que será el fotógrafo, quién al hacer una primera toma da la espalda al grupo para que algunos alumnos cambien de lugar. El fotógrafo tendrá que mencionar que alumnos se movieron.</p>
<p><b>Recojo de saberes previos.</b></p> <p>¿Qué diferencias existe entre pasar y lanzar una pelota?</p>
<p><b>Conflicto cognitivo.</b></p> <p>Sabían que se puede pasar la pelota en forma de trenza a los compañeros?</p>
<p><b>Procesamiento de a información.</b></p> <p>El salón se divide en dos grupos y cada uno formará un redondela van realizando diferentes movimientos corporales ante la pregunta del profesor: ¿De cuantas maneras se puede realizar movimientos de las articulaciones? ¿De cuantas maneras se puede mover el cuerpo sobre el sitio? ¿Qué grupo puede realizar cuatro ejercicios de estiramiento?</p> <p>JUEGO: ATRAPADOS. Se forman dos redondelas con un alumno en el centro del grupo opuesto. A la señal el alumno del centro intentará salir de la redondela y estos evitarán que salga. Gana el equipo cuyo integrante logre salir primero de la redondela opuesta.</p> <p>Cada alumno realiza movimientos con la pelota al escuchar la pregunta del profesor: ¿Con cuantas partes de tu cuerpo podrías golpear la pelota? ¿Podrían lanzarla, correr y atraparla? ¿Qué se puede hacer con la pelota en los pies.....y en las alumnos</p> <p>En parejas con una pelota ¿De cuantas maneras podrían lanzarse la pelota con el compañero? ¿A qué distancia podrían hacerlo? ¿Cómo sería pasarse la pelota desplazándose? ¿Qué pareja puede lanzar y rodar la pelota en forma combinada? ¿De cuantas formas podrían pasarse la pelota con los pies?</p> <p>JUEGO: SACAR PELOTAS. Se forman dos grupos cada uno de ellos en su campo. A la señal lanzarán las pelotas al campo contrario evitando que estas lleguen a su territorio. Gana el equipo que tenga menos pelotas en su terreno.</p>
<p><b>Aplicación de lo aprendido.</b></p> <p>En tríos, se plantea una secuencia de pases con las manos desplazándose en forma de una trenza con idas y vueltas.</p>
<p><b>Evaluación</b></p> <p>Cada grupo muestra su desplazamiento de ida y vuelta con la trenza y explica cómo lo ha efectuado.</p>
<p><b>Reflexiones sobre el aprendizaje</b></p> <p>Sentados en redondela se realizan ejercicios de respiración y relajación ¿Quién puede respirar contrayendo y relajando los brazos.....Ahora el tronco.....Ahora todo el cuerpo? Se inicia un dialogo sobre las actividades realizadas en clase ¿Qué es más fácil pasar al compañero la pelota cerca o lejos ¿Rápido o suave? ¿En movimiento o estático?</p>

<b>Sesión 17</b>
<p><b>CAPACIDAD:</b> Crea y practica actividades gimnásticas de giros y equilibrio.</p> <p><b>ACTITUD ANTE EL ÁREA:</b> Demuestra seguridad personal en la ejecución y expresión de sus movimientos.</p> <p><b>INTEGRACIÓN CON OTRAS ÁREAS:</b> <b>Matemática y educación artística</b></p> <p><b>TEMA TRANSVERSAL:</b> Educación para la gestión de riesgos y la conciencia ambiental.</p> <p><b>MATERIALES EDUCATIVOS:</b> Colchonetas y conos.</p>
<p><b>Motivación inicial.</b></p> <p>JUEGO: PIEDRA, PAPEL O TIJERA. Se forman parejas un alumno frente a otro con una mano escondida en la espalda a la señal del profesor sacan la mano al frente mostrando un gesto de piedra, papel o tijera (en cinco jugadas el alumno que suma más puntos gana).</p>
<p><b>Recojo de saberes previos.</b></p> <p>¿Qué es el equilibrio? ¿Qué es un volantín?</p>
<p><b>Conflicto cognitivo.</b></p> <p>¿Podrán hacer un volantín hacia adelante en cuatro fases?</p>
<p><b>Procesamiento de a información.</b></p> <p>Todos los alumnos se desplazan con carreras suaves moviendo los hombros y brazos</p> <p>¿De qué otra forma podrían mover los brazos? ¿De cuantas maneras pueden correr? ¿Cómo sería correr saltando? Ahora todos corren y a la señal se detienen adoptando una postura. Formados en parejas realizar estiramiento de piernas y brazos.</p> <p>Se ubican colchonetas en diferentes lugares del campo a la señal todos los alumnos corren evitando pisar las colchonetas. Ahora correr saltando las colchonetas. Ahora correr y rodar en la colchoneta más cercana haciéndose una bolita y luego seguir corriendo. ¿De qué otras formas podrían rodar en la colchoneta.</p> <p>Formados en columnas de cinco alumnos, realizar competencias de carretillas con las demás columnas. Ahora saltar en cuclillas hasta la colchoneta y dar un volantín.</p> <p>¿Quién puede hacer dos volantines seguidos? ¿Quién puede hacer un volantín adelante y otro atrás?</p>
<p><b>Aplicación de lo aprendido.</b></p> <p>Se ubican colchonetas al frente de las columnas y en forma ordenada deben realizar el rodamiento adelante en cuatro tiempos. UNO: De pie con los brazos estirados hacia arriba, DOS: Flexión de tronco y apoyo de manto en la colchoneta, TRES: Apoyo de la nuca en la colchoneta y rodar, CUATRO: Quedar de pie con los brazos estirados. Los compañeros cuentan al alumno que ejecuta.</p>
<p><b>Evaluación</b></p> <p>Cada alumno debe demostrar el rodamiento adelante en sus cuatros fases.</p>
<p><b>Reflexiones sobre el aprendizaje</b></p> <p>Sentados sobre las colchonetas se establece un dialogo sobre las tareas desarrolladas en clase.</p>

<b>Sesión 18</b>
<p><b>CAPACIDAD:</b> Crea y practica actividades gimnásticas de giros y equilibrio.</p> <p><b>ACTITUD ANTE EL ÁREA:</b> Demuestra seguridad personal en la ejecución y expresión de sus movimientos.</p> <p><b>INTEGRACIÓN CON OTRAS ÁREAS:</b> Matemática y educación artística</p> <p><b>TEMA TRANSVERSAL:</b> Educación para la gestión de riesgos y la conciencia ambiental</p> <p><b>MATERIALES EDUCATIVOS:</b> Bancas y colchonetas</p>
<p><b>Motivación inicial.</b></p> <p>Se muestra a los alumnos un afiche de un acróbata haciendo equilibrio en la cuerda, los alumnos observan y comentan la actividad.</p>
<p><b>Recojo de saberes previos.</b></p> <p>¿Qué entiendes por equilibrio? ¿En qué deportes se observa el equilibrio?</p>
<p><b>Conflicto cognitivo.</b></p> <p>¿Cómo deberían hacer para mantener el equilibrio al pararse de cabeza sobre una colchoneta?</p>
<p><b>Procesamiento de a información.</b></p> <p>Formados en una redondela realizar diversos movimientos de acuerdo a la proposición de cada alumno, ejemplo: Movemos la cabeza a la der-izq. Ahora movemos los brazos haciendo círculos, ¿Quién puede hacer el movimiento del Ula Ula lo más grande posible?, Correr sobre el sitio tocando los talones en los glúteos. Ahora elevar correr elevando las rodillas, etc.</p> <p>JUEGO: EL REFUGIO. Se ubican colchonetas en diferentes partes del campo, todos los alumnos empiezan a correr libremente sin tocar las colchonetas, a la señal todos buscan ingresar a una colchoneta según la cantidad propuesta ¡Tres por refugio! ¿Ahora cinco por refugio!, etc. Los alumnos que no alcancen refugio deberán dar una vuelta alrededor del patio como penalidad e intentar ingresar a un refugio la siguiente vez.</p> <p>Se ubican bancas largas en diferentes lugares el patio. ¿Quién puede caminar sobre los bancos sin caerse? ¿Quién puede hacer la mayor cantidad de saltos sobre un pie en los bancos? ¿Y con el otro pie? ¿De qué otra forma se puede caminar por los bancos? ¿Pueden saltar con un pie retrocediendo?</p> <p>En parejas uno frente a otro sin utilizar los brazos tratar de sacar del banco al compañero. Ahora ¿Quién de los dos alumnos soporta más estar apoyado con un solo pie en la banca? ¿Quién puede saltar lateralmente sobre la banca apoyando ambas manos? Ahora apoyando las manos sobre la banca elevamos las piernas con un salto.</p>
<p><b>Aplicación de lo aprendido.</b></p> <p>Se ubica los bancos lateralmente a las colchonetas. Apoyar las rodillas en la banca y las manos sobre la colchoneta y hacer u volantín. ¿Quién puede parase de cabeza en la colchoneta? Ahora con un volantín</p>
<p><b>Evaluación</b></p> <p>En tríos cada uno con su colchoneta, realizar la parada de cabeza con ayuda y dejar que el alumno mantenga el equilibrio con un mínimo de tres segundos y termine con un volantín.</p>
<p><b>Reflexiones sobre el aprendizaje</b></p> <p>Sentados sobre las colchonetas, se inicia un dialogo sobre los logros y dificultades de las tareas motrices propuestas. Dibujar la actividad más significativa.</p>

### Sesión 19

**CAPACIDAD:** Identifica y práctica distintos tipos de carreras y saltos en actividades atléticas básicas.

**ACTITUD ANTE EL ÁREA:** Asume el orden y la organización en la práctica de actividades físicas.

**INTEGRACIÓN CON OTRAS ÁREAS:** Matemática y personal social

**TEMA TRANSVERSAL:** Educación para la gestión de riesgos y la conciencia ambiental

**MATERIALES EDUCATIVOS:** Conos, vallas de madera

#### Motivación inicial.

Se muestra a los estudiantes un afiche con la foto de atleta saltando una valla. Los alumnos observan y comentan entre ellos.

#### Recojo de saberes previos.

¿Qué es un obstáculo? ¿Qué es una carrera con vallas?

#### Conflicto cognitivo.

El profesor plantea: En la clase ustedes van a tener que realizar carreras y saltos consecutivos sobre obstáculos.

#### Procesamiento de a información.

Ubicados libremente en el patio ¿Cómo se hace las respiraciones profundas? ¿Quién puede aspirar por la nariz y expirar por la boca moviendo los brazos? ¿Cómo sería caminando? ¿Y corriendo? ¿Quién puede correr formando números gigantes en el patio?

**JUEGO: LOS CAZADORES Y LAS GALLINAS.** Se forma dos grupos uno serán los cazadores y otros las gallinas. A la señal los cazadores tendrán un minuto para atrapar todas las gallinas que puedan y llevarlas al corral. Luego se intercambian roles y gana el grupo que atrapo más alumnos.

Se ubican pequeñas vallas de madera como obstáculo en diferentes partes del campo. Los alumnos corren evadiendo los obstáculos sin saltarlos, ¿cómo sería saltar con el pie derecho la valla? ¿Y quién puede con el pie izquierdo? ¿Cómo sería saltar con los dos pies juntos? ¿De qué otra forma se puede saltar las vallas? ¿Podrán saltar tipo cojito? ¿Y con el otro pie?

#### Aplicación de lo aprendido.

Se ubican vallas separadas medio metro entre una y otra, ¿Cómo sería saltar en forma consecutiva? Ahora se alejan la distancia a un metro, luego a dos metros y finalmente a cuatro metros.

**JUEGO: RELEVOS EN VALLAS.** Se forman equipos de cuatro integrantes, a la señal salen corriendo llevando e la mano un testimonio, deberán pasar rodos los obstáculos y regresar darle la posta a su compañero.

#### Evaluación

Se ubican 10 vallas separadas a tres metros, los alumnos deberán hacer el recorrido lo más rápido posible.

#### Reflexiones sobre el aprendizaje

Se realizan ejercicios de flexibilidad ¿Cómo podemos hacer para estirar los brazos? ¿Y las piernas?. Luego sentados en una redondela se inicia un dialogo sobre los saltos de obstáculos y su relación con el deporte del atletismo.

<b>Sesión 20</b>
<p><b>CAPACIDAD:</b> Identifica y práctica distintos tipos de carreras y saltos en actividades atléticas básicas.</p> <p><b>ACTITUD ANTE EL ÁREA:</b> Asume el orden y la organización en la práctica de actividades físicas.</p> <p><b>INTEGRACIÓN CON OTRAS ÁREAS:</b> Matemática y personal social</p> <p><b>TEMA TRANSVERSAL:</b> Educación para la gestión de riesgos y la conciencia ambiental</p> <p><b>MATERIALES EDUCATIVOS:</b> Fosa de arena, colchonetas, saltiméetro, conos.</p>
<p><b>Motivación inicial.</b> Se muestra un afiche de una secuencia de salto largo y otro afiche de salto alto. Los alumnos observan y comentan entre ellos.</p>
<p><b>Recojo de saberes previos.</b> ¿Qué es el salto largo? ¿Qué es el salto alto?</p>
<p><b>Conflicto cognitivo.</b> Vamos a efectuar carreras y saltos pasando una varilla y saltos sobre la arena.</p>
<p><b>Procesamiento de a información.</b> Formando una redondela ¿De cuantas maneras podrían mover los brazos? ¿Y la cadera? ¿De cuantas maneras podrían mover las rodillas? ¿Y los tobillos?  <b>JUEGO: CARRERA DE NÚMEROS:</b> Se Enumera del 1 al 4 a los alumnos en la redondela. A la señal todos los número 1 salen corriendo una vuelta alrededor del círculo. Ahora los número 2.....Luego los 3.....Ahora los 4. Los alumnos deben estar atentos porque el profesor puede mencionar otros números.          Todos los alumnos corren libremente a la señal saltan elevando un pierna, ahora la otra pierna ¿Con cuál de las dos piernas es más cómodo?          Se forman grupos de trabajo y se ubican colchonetas gruesas unas sobre otras para que los alumnos realicen las siguientes actividades: Correr y dar un volantín en la colchoneta. Correr en forma diagonal y haciendo un salto con un pierna más levantada que la otra y caer sentado en la colchoneta. Ahora se ubica un saltómetro con una varilla. ¿Quién logra saltar pasando la varilla?, se irá graduando la altura según la capacidad de los alumnos.</p>
<p><b>Aplicación de lo aprendido.</b> Formados en columnas frente a la fosa de arena. ¿Quién puede saltar con las dos piernas juntas sin carrera? ¿Quién puede correr y saltar elevando los brazos arriba y abajo? ¿Se podría correr a velocidad y saltar hasta la línea (Marcar una línea en la arena). ¿Quién pude correr saltar sobre la valla y caer e n la fosa.</p>
<p><b>Evaluación</b> ¿Cómo has realizado el salto sobre la varilla? ¿Y Cómo hiciste para caer sentado? ¿Cómo hiciste para lograr saltar tan lejos en la fosa de arena?</p>
<p><b>Reflexiones sobre el aprendizaje</b> Formados en una redondela, se inicia un dialogo sobre las actividades realizadas y el deporte de atletismo.</p>

<b>Sesión 21</b>
<p><b>CAPACIDAD:</b> Interactúa asertivamente con sus compañeros en la práctica de juegos y actividades físicas.</p> <p><b>ACTITUD ANTE EL ÁREA:</b> Muestra apertura para construir, aceptar y respetar las reglas acordadas por el grupo.</p> <p><b>INTEGRACIÓN CON OTRAS ÁREAS:</b> Comunicación y personal social.</p> <p><b>TEMA TRANSVERSAL:</b> Educación para la equidad de género.</p> <p><b>MATERIALES EDUCATIVOS:</b> Pelotas y cuerdas</p>
<p><b>Motivación inicial.</b> Formados en una redondela, cada alumno irá mencionando una virtud que posee con la letra inicial de su nombre. Ejemplo: Mi nombre es Pedro y mi principal virtud es la puntualidad. Los estudiantes pueden afirmar o desmentir lo dicho por el alumno.</p>
<p><b>Recojo de saberes previos.</b> ¿Por qué los juegos tienen reglas? ¿Es más fácil participar sólo o en equipo?</p>
<p><b>Conflicto cognitivo.</b> ¿Podrá hacerse un juego donde todo el grupo trabaje armónicamente?</p>
<p><b>Procesamiento de a información.</b> Todos los alumnos realizan actividades corporales al escuchar la pregunta del profesor: ¿De cuantas maneras pueden mover los brazos? ¿Cómo sería mover la cadera en círculo? ¿Cómo se puede calentar las rodillas y los tobillos? En tríos, corren libremente por el patio uno detrás de otro ¿cómo sería correr turnándose el primer lugar? ¿Cómo sería dos corren hacia adelante y otro de espaldas? ¿Podrían hacerlo agarrándose las manos? ¿Cómo sería correr los tres de espaldas? JUEGO: LA CADENA. Todos los alumnos agarrados de la mano con un compañero, se designa a una pareja que será la encargada de atrapar a los demás. Al ser atrapados una pareja se une a ellos formando una cadena, la cadena irá creciendo a medida que logren atrapar a más alumnos. Se forma columnas de seis alumnos, a la señal sale el primer alumno corriendo coge la cuerda y realiza cinco saltos, regresa y le da la mano al segundo compañero para que haga lo mismo, el grupo que culmina primero gana y suma un punto. En grupos de seis con una pelota, irán dándose pases sin que toque el piso por diferentes lugares del campo y sin chocarse con los demás grupos. Gana un punto el grupo que no hizo tocar la pelota en el piso. JUEGOS: ZONA PROHIBIDA. Se traza dos líneas paralelas en el medio del campo con una separación de dos metros. Lugar donde se ubicarán dos alumnos que serán los encargados de atrapar a cualquiera de sus compañeros que se encuentre en esa zona. A la señal el resto de los alumnos ubicados al extremo del campo, corren hacia el otro extremo pasando por la zona prohibida. Los alumnos que son atrapados se suman a atrapar a los demás.</p>
<p><b>Aplicación de lo aprendido.</b> Formados en equipos de trabajo con una cuerda de seis metros de largo, se propone que, cada grupo debe reunirse y coordinar sobre la mejor forma de saltar la cuerda todos a la vez.</p>
<p><b>Evaluación</b> Se establece algunos criterios para la presentación de su ejercicio con la cuerda como el haber coordinado las actividades, la comunicación del grupo, etc.</p>
<p><b>Reflexiones sobre el aprendizaje</b> Formados en círculo se establece un dialogo con los alumnos sobre la importancia del trabajo en equipo para lograr las actividades propuestas. Dibujar y explicar la actividad que más significativa de la clase.</p>

## Sesión 22

**CAPACIDAD:** Interactúa asertivamente con sus compañeros en la práctica de juegos y actividades físicas.

**ACTITUD ANTE EL ÁREA:** Muestra apertura para construir, aceptar y respetar las reglas acordadas por el grupo.

**INTEGRACIÓN CON OTRAS ÁREAS:** Comunicación y personal social.

**TEMA TRANSVERSAL:** Educación para la equidad de género.

**MATERIALES EDUCATIVOS:** Pelotas, latas y botellas de plástico.

### **Motivación inicial.**

En parejas, un alumno adoptará la forma de un muñeco y el compañero podrá hacerle cambiar de posición moviéndole los brazos, las piernas, el torso o la cabeza.

### **Recojo de saberes previos.**

¿Para qué sirven los juegos? ¿Qué tipo de juegos conoces? Se establece un dialogo sobre las respuestas de los alumnos.

### **Conflicto cognitivo.**

¿Qué podemos hacer para que nuestro equipo gane sin hacer trampa?

### **Procesamiento de a información.**

Se forman equipos de ocho ¿Qué equipo puede correr lento moviendo los brazos al mismo tiempo? Ahora formando una sola columna ¿podrán hacerlo en una sola fila? ¿De qué otra forma se puede desplazar moviendo los brazos?

**JUEGO: CARA O CRUZ,** Se forman dos filas una frente a la otra, una será cara y la otra fila cruz. Al escuchar su nombre todos los integrantes de esa fila correrán hacia la fila contraria y dando una vuelta alrededor del compañero regresarán a su sitio.

**JUEGO: EL BALÓN PAÑUELO,** Se forman dos filas cada una enumerada del 1 hasta el 15, se ubicará un pañuelo al centro entre ambas filas. Al mencionarse un número el alumno de la fila A correrá a cogerlo mientras que el alumno de la fila B correrá a atraparlo.

**JUEGO: EL BOMBARDEO:** Se ubicará una botella de plástico en el centro entre las dos filas, a la señal todos los alumnos de las dos filas empiezan a tirar la pelota hacia el objeto tratando de alejarlo de su territorio.

**JUEGO: EL HOMBRE CLAVE.** Se forma dos equipos y se designa a un alumno por equipo para que se ubique dentro d un círculo. Los alumnos de un equipo dándose pases con la mano tratarán d lanzarle la pelota al compañero que está dentro del círculo, el equipo contrario evitará que lo consiga.

**JUEGO: LAS TORRES,** Se forman dos equipos cada uno en su campo, se ubicarán latas al final de las líneas (torres). A la señal ambos equipos lanzarán pelotas tratando de tumbar las latas del equipo contrario, gana el equipo que más latas tumbo.

### **Aplicación de lo aprendido.**

**JUEGO: UNIDOS VENCEREMOS,** Se ubican cajas de madera en formas consecutivas y separadas ligeramente. Cada equipo conformado por ocho alumnos que deberá pasar lo más rápido posible sin soltarse de las manos.

### **Evaluación**

El proceso de recojo de la información se realizará en los diferentes juegos propuestos.

### **Reflexiones sobre el aprendizaje**

Se establece un dialogo sobre la apreciación de los alumnos sobre los diferentes juegos.

Dibujar el juego más significativo.

### **Sesión 23**

**CAPACIDAD:** Interactúa asertivamente con sus compañeros en la práctica de juegos y actividades físicas.

**ACTITUD ANTE EL ÁREA:** Muestra apertura para construir, aceptar y respetar las reglas acordadas por el grupo.

**INTEGRACIÓN CON OTRAS ÁREAS:** Comunicación y personal social.

**TEMA TRANSVERSAL:** Educación para la equidad de género.

**MATERIALES EDUCATIVOS:** Latas, pelotas, bancas

#### **Motivación inicial.**

Se forman grupos de seis alumnos y se solicita que se revisen unos a otros la higiene de su indumentaria deportiva y su higiene personal.

#### **Recojo de saberes previos.**

¿Qué tipos de juego con pelotas conoces?

#### **Conflicto cognitivo.**

Se propone al grupo ¿Quién de todos los grupos podrá conseguir el puntaje perfecto?

#### **Procesamiento de a información.**

Formando una redondela realizar los movimientos corporales ante la pregunta del profesor: ¿Cómo se debe calentar los hombros y los brazos? ¿La cadera, las rodillas?

**JUEGO: ¿QUIÉN SE SUELTA?** Se forman columnas de seis alumnos cada uno agarrando la cintura a su compañero. A la señal las columnas deben desplazarse a velocidad por diferentes lados sin soltarse o chocarse con otras columnas.

**JUEGO: TUMBAR OBJETIVOS.** Se forman equipos de seis alumnos y se ubican diversos objetivos formados por latas, cada grupo tendrá 20 segundos para tumbar todos los objetivos del campo.

**JUEGO: RELEVOS PASADORES.** Los mismos equipos de seis alumnos formados en columnas, a la señal dos integrantes de la columna salen dándose pases con la mano sin dejar que la pelota caiga en el piso hasta el cono y al regreso le tocará a los siguientes integrantes.

**JUEGO: FUTBOL., TENIS.** Los mismos equipos de seis alumnos pasarán la pelota al campo contrario separado por bancas evitando que de más de dos botes en su campo. Cada tres puntos anotados cambian los equipos.

#### **Aplicación de lo aprendido.**

**JUEGO: FUTBOL DE SIAMESES.** Cada equipo estará formado por tres parejas (amarrados una pierna), cada equipo tratará de hacer un gol al campo de contrario. Se turnarán los equipos al conseguir un gol.

#### **Evaluación**

Se propone a cada equipo crear un juego con pelota con reglas simple.

#### **Reflexiones sobre el aprendizaje**

Se establece un dialogo sobre los diversos juegos realizados y su relación con la práctica de la solidaridad y el compañerismo.

## Anexo E: Puntajes obtenidos en la prueba piloto

N°	ITEMS																														TOTAL			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	ST1	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	ST2	21	22	23	24	25	26	27	28		29	30	ST3
1	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	37	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	37	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	33	107
2	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	43	5	5	4	5	4	3	4	4	4	4	42	4	4	4	4	5	4	4	3	3	5	40	125
3	4	4	4	5	5	4	4	4	3	4	41	4	4	3	5	4	4	4	3	4	4	39	4	4	5	3	5	5	4	3	4	5	42	122
4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	45	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	44	4	4	4	4	5	4	4	3	3	5	40	129
5	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	38	5	4	3	4	4	4	4	3	4	3	38	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	35	111
6	3	3	5	5	5	4	5	5	4	5	44	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	37	4	4	4	4	4	4	3	3	3	5	38	119
7	4	5	4	3	4	4	4	4	3	4	39	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	40	4	4	4	4	5	5	4	4	3	4	41	120
8	3	4	3	4	4	3	4	5	4	3	37	4	5	4	3	3	3	3	4	3	4	36	4	3	4	4	4	5	3	3	2	5	37	110
9	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	33	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	31	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	32	96
10	3	5	4	4	5	4	3	4	4	5	41	4	5	4	4	4	3	4	3	5	3	39	4	3	4	4	4	5	3	3	3	5	38	118
11	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	33	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	36	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	35	104
12	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	44	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	33	4	4	4	4	5	5	3	3	3	5	40	117
13	4	3	3	4	4	4	5	4	4	5	40	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	4	4	5	4	5	5	4	3	3	4	41	120
14	3	4	4	3	4	5	4	3	3	4	37	3	3	3	5	3	4	4	3	3	3	34	3	3	4	4	4	5	4	3	2	4	36	107
15	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	41	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	42	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	38	121
16	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	35	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	32	3	3	4	4	4	4	3	3	2	3	33	100
17	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	33	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	35	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	36	104
18	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	43	4	4	4	5	4	4	4	3	4	3	39	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	40	122
19	4	3	3	4	4	4	4	4	3	5	38	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	31	3	3	4	3	4	4	3	3	2	3	32	101
20	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	37	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	34	5	4	4	4	5	5	4	3	3	5	42	113

## Anexo F: Puntajes obtenidos por el grupo control en el pre test

Nº Código	S	E	Habilidades locomotrices										T	Habilidades expresivas comunicativas										T	Habilidades manipulativas										T	RT	
			Item											Item											Item												
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	M	6	2	1	1	3	2	1	1	1	1	2	15	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	14	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	11	40
2	M	6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	14	34	
3	M	6	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	14	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	14	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	14	42	
4	M	6	2	2	1	2	1	2	2	3	2	2	19	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	13	1	1	1	1	1	1	1	2	1	11	43		
5	F	6	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	13	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	13	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	14	40	
6	F	6	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	12	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	13	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	13	38	
7	F	6	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	13	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	14	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	14	41	
8	M	6	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	14	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	14	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	14	42	
9	F	6	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	22	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	13	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	17	52	
10	M	6	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	13	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	37	
11	M	6	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	15	39	
12	M	6	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	16	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	13	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	13	42	
13	M	6	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	15	2	1	1	1	1	1	2	1	1	12	2	1	1	2	2	2	1	1	2	1	15	42		
14	F	6	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	18	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	13	1	2	1	1	1	1	2	1	2	2	14	45	
15	M	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	13	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	14	37	
16	F	6	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	22	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	14	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	14	50	
17	F	6	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	14	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	13	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	14	41	
18	M	6	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	17	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	12	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	13	42	
19	M	6	1	1	2	2	1	2	1	2	2	1	15	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	14	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	15	44	
20	F	6	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	11	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	13	2	2	2	1	2	2	1	1	2	1	16	40	
21	F	7	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	18	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	13	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	14	45	
22	F	6	2	2	1	1	2	1	2	1	1	2	15	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	13	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	13	41	
23	M	6	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	15	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	13	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	15	43	
24	F	7	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	15	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	14	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	14	43	
25	F	6	2	1	2	1	2	2	3	2	2	2	19	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	12	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	14	45	

## Anexo G: Puntajes obtenidos por el grupo experimental en el pre test

			Habilidades locomotrices										T	Habilidades expresivas comunicativas										T	Habilidades manipulativas										T	RT
			Item											Item											Item											
Nº Código	S	E	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	M	6	1	1	1	3	2	1	1	1	1	2	14	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	13	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	12	39
2	M	6	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	14	36
3	M	6	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	14	1	1	1	1	1	2	1	2	2	13	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	13	40	
4	M	6	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	16	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	13	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	13	42
5	F	6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	12	1	2	2	2	1	1	2	1	2	1	15	37
6	F	6	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	11	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	13	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1	14	38
7	F	6	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	12	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	13	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	15	40
8	M	6	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	12	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	13	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	14	39
9	F	6	1	1	1	1	2	2	3	1	2	2	16	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	12	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	17	45
10	M	6	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	13	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	36
11	M	6	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	13	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	11	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	14	38
12	M	6	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	14	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	11	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	13	38
13	F	6	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	14	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	11	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	14	39
14	F	6	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	15	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	12	1	2	1	1	1	1	2	1	2	2	14	41
15	F	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	12	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	14	36
16	F	6	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	22	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	14	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	14	50
17	M	6	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	14	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	12	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	14	40
18	M	6	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	16	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	12	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	13	41
19	M	6	1	1	2	2	1	2	1	2	2	1	15	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	14	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	15	44
20	F	6	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	11	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	13	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	15	39
21	M	7	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	18	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	13	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	14	45
22	F	6	2	2	1	1	2	1	2	1	1	2	15	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	13	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	13	41
23	M	6	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	15	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	13	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	15	43
24	F	7	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	15	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	14	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	14	43
25	M	6	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	12	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	12	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	14	38

## Anexo H: Puntajes obtenidos por el grupo control en el post test

			Habilidades locomotrices										T	Habilidades expresivas comunicativas										T	Habilidades manipulativas										T	RT
			Item											Item											Item											
Nº Código	S	E	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	M	6	3	2	2	4	3	2	2	2	2	3	25	3	3	2	2	2	1	1	2	1	1	18	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	21	64
2	M	6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	13	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	23	56
3	M	6	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	26	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	16	2	3	1	1	2	2	2	1	1	2	17	59
4	M	6	2	2	1	2	1	2	2	3	3	3	21	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	14	2	2	2	2	2	2	4	3	2	23	58	
5	F	6	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	23	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	25	77
6	F	66	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	16	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	16	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	24	56
7	F	6	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	27	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	32	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	24	83
8	M	6	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	25	3	3	3	2	3	2	3	2	2	1	24	2	3	2	1	2	2	1	1	1	2	17	66
9	F	6	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	22	2	3	2	3	2	3	3	1	1	1	21	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	17	60
10	M	6	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	13	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	38
11	M	6	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	2	3	2	2	1	2	1	2	2	1	18	42
12	M	6	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	16	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	24	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	24	64
13	M	6	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	15	3	2	2	4	2	2	2	3	2	2	24	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	25	64
14	F	6	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	30	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	13	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	24	67
15	M	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	24	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	24	58
16	F	6	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	34	3	2	3	3	3	2	2	1	1	2	22	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	14	70
17	F	6	3	3	4	3	4	3	4	2	3	3	32	2	2	2	1	3	3	3	1	1	2	20	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	14	66
18	M	6	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	34	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	12	2	2	2	3	1	1	2	1	2	2	18	64
19	M	6	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	24	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	14	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	18	56
20	F	6	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	11	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	13	3	3	4	3	4	3	3	3	2	1	29	53
21	F	7	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	18	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	13	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	14	45
22	F	6	3	3	3	3	4	3	2	2	2	3	28	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	13	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	13	54
23	M	6	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	25	70
24	F	7	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	2	2	3	3	3	2	2	1	2	1	21	76
25	F	6	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	31	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	23	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	16	70

## Anexo I: Puntajes obtenidos por el grupo experimental en el post test

			Habilidades locomotrices										T	habilidades expresivas comunicativas										T	Habilidades manipulativas										T	RT
			Item											Item											Item											
Nº Código	S	E	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	M	6	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	42	3	5	3	4	3	3	3	4	3	3	34	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	126
2	M	6	5	4	4	4	3	3	5	3	4	3	38	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	34	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	48	120
3	M	6	4	4	5	3	5	3	5	5	4	5	43	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	48	121
4	M	6	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	48	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	43	121
5	F	6	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	44	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	34	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	44	122
6	F	6	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	44	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	46	5	5	5	5	5	4	45	5	4	4	87	177
7	F	6	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	45	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	38	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	44	127
8	M	6	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	46	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	35	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49	130
9	F	6	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	46	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	45	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	43	134
10	M	6	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	43	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	47	120
11	M	6	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	44	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	46	130
12	M	6	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	44	4	3	3	3	4	4	4	3	5	4	37	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	45	126
13	F	6	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	47	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	33	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	47	127
14	F	6	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	48	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	46	134
15	F	7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	35	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	47	112
16	F	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	4	4	4	3	3	4	4	3	4	5	38	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	46	134
17	M	6	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	43	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	33	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	48	124
18	M	6	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	47	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	46	123
19	M	6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5	3	4	5	5	4	5	5	5	5	46	126
20	F	6	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	42	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	48	130
21	M	7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	47	127
22	F	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	47	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	47	144
23	M	6	4	4	4	3	3	3	4	5	4	3	37	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	45	112
24	F	7	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	48	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	34	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	46	128
25	M	6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	47	107

Anexo J:

## MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO: Gestión del programa por indagación en la adquisición de las habilidades motoras básicas en estudiantes de primaria de la institución educativa N° 2012 de San Martín de Porres.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE REPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACION								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES	
				Muy débil	Débil	Regular	Bueno	Excelente	RELACION ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
									SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
Habilidades motoras Básicas	Habilidades locomotrices	Desplazamientos	Recorre ida y vuelta una distancia de 15 metros sin detenerse.						✓		✓		✓		✓			
			Se desplaza corriendo y cambia de velocidad a la indicación del profesor.						✓		✓		✓		✓			
			Corre en zigzag sorteando los conos una distancia de 15 metros.						✓		✓		✓		✓			
			Corre dando zancadas largas de una línea a otra.						✓		✓		✓		✓			
			Sale corriendo lo más rápido posible al escuchar el sonido						✓		✓		✓		✓			
	Giros y Saltos			Corre sobre aros en el piso sin detener el movimiento una distancia de 10 metros.						✓		✓		✓		✓		
				Realiza una voltereta en la colchoneta desde la posición de cuclillas.						✓		✓		✓		✓		
				Realiza ocho saltos consecutivos con los aros en el piso sin separar los pies.						✓		✓		✓		✓		
				Ejecuta un salto con giro de 180° cayendo con los dos pies juntos.						✓		✓		✓		✓		
				Salta dentro de un aro realizando un giro de 360°.						✓		✓		✓		✓		

Habilidades motoras Básicas	Habilidades comunicativas-expresivas	Calidad de movimientos.	Imita gestos de animales domésticos (Perro, gato, conejo, etc.).						✓		✓		✓		✓	
			Imita sonidos de los animales conocidos (Perro, gato, león, etc.).						✓		✓		✓		✓	
			Reproduce tres formas de caminar planteadas por el profesor.						✓		✓		✓		✓	
			Adopta posturas de forma creativa según las interrogantes del profesor ¿Cuántas formas de sentarse existen?						✓		✓		✓		✓	
			Corre siguiendo el ritmo de la palmada.						✓		✓		✓		✓	
		Reproducción del movimiento.	Salta al ritmo del tambor.								✓		✓		✓	
			Se desplaza siguiendo el ritmo de una música conocida.								✓		✓		✓	
			Muestra dos pasos de movimiento de una música conocida (baile moderno)								✓		✓		✓	
			Muestra dos pasos sencillos de una danza peruana conocida.								✓		✓		✓	
			Imita los movimientos del compañero ubicado frente a él.								✓		✓		✓	
	Habilidades manipulativas	lanzamientos	Lanza la pelota con una mano hacia arriba por encima de la cabeza y la recoge con las dos manos.							✓		✓		✓		
			Lanza una pelota con ambas manos por encima de los brazos extendidos y la recoge antes de que toque el piso.								✓		✓		✓	
			Lanza la pelota hacia arriba y recogerlo en suspensión.								✓		✓		✓	
			Lanza una pelota hacia arriba con la mano no dominante y la recoge con la misma mano.								✓		✓		✓	
			Rebotar la pelota en el piso con las dos manos y agarrarla antes de que toque el piso.								✓		✓		✓	
		Equilibrio de objetos.	Realizar 10 botes al balón con ambas manos con los ojos cerrados.								✓		✓		✓	
			Lanzar la pelota hacia atrás con ambas manos y con un medio giro agarrar la pelota.								✓		✓		✓	
			Realizar giros de una cuerda atada a un poste.								✓		✓		✓	
			Lanzar y encestar una pelota pequeña en una caja situada a dos metros (tres intentos).								✓		✓		✓	
			Lanzar argollas hacia conos ubicados en el piso a un metro de distancia.								✓		✓		✓	

**MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO****NOMBRE DEL INSTRUMENTO:**

Test de Habilidades Motoras Básicas

**OBJETIVO:** Determinar los efectos de la gestión del programa por indagación en la adquisición de las habilidades motoras básicas en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P.**DIRIGIDO A:** Estudiantes de 1er. Grado de primaria.**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR :** GUERRA TORRES DWITHG RONNIE**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR :** DOCTOR**VALORACIÓN:** *Instrumento Válido para ser aplicado.*

Muy Débil	Débil	Regular	Bueno	Excelente ✓
-----------	-------	---------	-------	-------------

**FIRMA DEL EVALUADOR**

## MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO: Gestión del programa por indagación en la adquisición de las habilidades motoras básicas en estudiantes de primaria de la institución educativa N° 2012 de San Martín de Porres.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE REPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACION								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				Muy débil	Débil	Regular	Bueno	Excelente	RELACION ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
									SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Habilidades motoras Básicas	Habilidades locomotrices	Desplazamientos	Recorre ida y vuelta una distancia de 15 metros sin detenerse.						✓		✓		✓		✓		
			Se desplaza corriendo y cambia de velocidad a la indicación del profesor.						✓		✓		✓		✓		
			Corre en zigzag sorteando los conos una distancia de 15 metros.						✓		✓		✓		✓		
			Corre dando zancadas largas de una línea a otra.						✓		✓		✓		✓		
			Sale corriendo lo más rápido posible al escuchar el sonido						✓		✓		✓		✓		
		Giros y Saltos	Corre sobre aros en el piso sin detener el movimiento una distancia de 10 metros.						✓		✓		✓		✓		
			Realiza una voltereta en la colchoneta desde la posición de cuclillas.						✓		✓		✓		✓		
			Realiza ocho saltos consecutivos con los aros en el piso sin separar los pies.						✓		✓		✓		✓		
			Ejecuta un salto con giro de 180° cayendo con los dos pies juntos.						✓		✓		✓		✓		
			Salta dentro de un aro realizando un giro de 360°.						✓		✓		✓		✓		

Habilidades motoras Básicas	Habilidades comunicativas-expresivas	Calidad de movimientos.	Imita gestos de animales domésticos (Perro, gato, conejo, etc.).							✓		✓		✓		✓					
			Imita sonidos de los animales conocidos (Perro, gato, león, etc.).									✓		✓		✓		✓			
			Reproduce tres formas de caminar planteadas por el profesor.									✓		✓		✓		✓			
			Adopta posturas de forma creativa según las interrogantes del profesor ¿Cuántas formas de sentarse existen?									✓		✓		✓		✓			
			Corre siguiendo el ritmo de la palmada.									✓		✓		✓		✓			
	Reproducción del movimiento.	Salta al ritmo del tambor.									✓		✓		✓		✓				
		Se desplaza siguiendo el ritmo de una música conocida.									✓		✓		✓		✓				
		Muestra dos pasos de movimiento de una música conocida (baile moderno)									✓		✓		✓		✓				
		Muestra dos pasos sencillos de una danza peruana conocida.									✓		✓		✓		✓				
		Imita los movimientos del compañero ubicado frente a él.									✓		✓		✓		✓				
	Habilidades manipulativas	lanzamientos	Lanza la pelota con una mano hacia arriba por encima de la cabeza y la recoge con las dos manos.														✓		✓		
			Lanza una pelota con ambas manos por encima de los brazos extendidos y la recoge antes de que toque el piso.															✓		✓	
			Lanza la pelota hacia arriba y recogerlo en suspensión.															✓		✓	
			Lanza una pelota hacia arriba con la mano no dominante y la recoge con la misma mano.															✓		✓	
			Rebotar la pelota en el piso con las dos manos y agarrarla antes de que toque el piso.															✓		✓	
	Equilibrio de objetos.	Realizar 10 botes al balón con ambas manos con los ojos cerrados.															✓		✓		
		Lanzar la pelota hacia atrás con ambas manos y con un medio giro agarrar la pelota.															✓		✓		
		Realizar giros de una cuerda atada a un poste.															✓		✓		
		Lanzar y encestar una pelota pequeña en una caja situada a dos metros (tres intentos).															✓		✓		
		Lanzar argollas hacia conos ubicados en el piso a un metro de distancia.															✓		✓		

## MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

### NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Test de Habilidades Motoras Básicas

**OBJETIVO:** Determinar los efectos de la gestión del programa por indagación en la adquisición de las habilidades motoras básicas en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P.

**DIRIGIDO A:** Estudiantes de 1er. Grado de primaria.

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR :** ACOSTA DIONISIO ALEJANDRO

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR :** MAGISTER

**VALORACIÓN:** *el instrumento es válido y aplicable*

Muy Débil	Débil	Regular	Bueno	Excelente ✓
-----------	-------	---------	-------	-------------

  
 FIRMA DEL EVALUADOR

## MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO: Gestión del programa por indagación en la adquisición de las habilidades motoras básicas en estudiantes de primaria de la institución educativa N° 2012 de San Martín de Porres.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE REPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACION								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES	
				Muy débil	Débil	Regular	Bueno	Excelente	RELACION ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
									SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
Habilidades motoras Básicas	Habilidades locomotrices	Desplazamientos	Recorre ida y vuelta una distancia de 15 metros sin detenerse.						✓		✓		✓		✓			
			Se desplaza corriendo y cambia de velocidad a la indicación del profesor.						✓		✓		✓		✓			
			Corre en zigzag sorteando los conos una distancia de 15 metros.						✓		✓		✓		✓			
			Corre dando zancadas largas de una línea a otra.						✓		✓		✓		✓			
			Sale corriendo lo más rápido posible al escuchar el sonido						✓		✓		✓		✓			
	Giros y Saltos			Corre sobre aros en el piso sin detener el movimiento una distancia de 10 metros.						✓		✓		✓		✓		
				Realiza una voltereta en la colchoneta desde la posición de cuclillas.						✓		✓		✓		✓		
				Realiza ocho saltos consecutivos con los aros en el piso sin separar los pies.						✓		✓		✓		✓		
				Ejecuta un salto con giro de 180° cayendo con los dos pies juntos.						✓		✓		✓		✓		
				Salta dentro de un aro realizando un giro de 360°.						✓		✓		✓		✓		

Habilidades motoras Básicas	Habilidades comunicativas-expresivas	Calidad de movimientos.	Imita gestos de animales domésticos (Perro, gato, conejo, etc.).							✓		✓		✓		✓					
			Imita sonidos de los animales conocidos (Perro, gato, león, etc.).									✓		✓		✓		✓			
			Reproduce tres formas de caminar planteadas por el profesor.									✓		✓		✓		✓			
			Adopta posturas de forma creativa según las interrogantes del profesor ¿Cuántas formas de sentarse existen?									✓		✓		✓		✓			
			Corre siguiendo el ritmo de la palmada.									✓		✓		✓		✓			
		Reproducción del movimiento.	Salta al ritmo del tambor.									✓		✓		✓		✓			
			Se desplaza siguiendo el ritmo de una música conocida.									✓		✓		✓		✓			
			Muestra dos pasos de movimiento de una música conocida (baile moderno)									✓		✓		✓		✓			
			Muestra dos pasos sencillos de una danza peruana conocida.									✓		✓		✓		✓			
			Imita los movimientos del compañero ubicado frente a él.									✓		✓		✓		✓			
	Habilidades manipulativas	lanzamientos	Lanza la pelota con una mano hacia arriba por encima de la cabeza y la recoge con las dos manos.														✓		✓		
			Lanza una pelota con ambas manos por encima de los brazos extendidos y la recoge antes de que toque el piso.															✓		✓	
			Lanza la pelota hacia arriba y recogerlo en suspensión.															✓		✓	
			Lanza una pelota hacia arriba con la mano no dominante y la recoge con la misma mano.															✓		✓	
			Rebotar la pelota en el piso con las dos manos y agarrarla antes de que toque el piso.															✓		✓	
		Equilibrio de objetos.	Realizar 10 botes al balón con ambas manos con los ojos cerrados.															✓		✓	
			Lanzar la pelota hacia atrás con ambas manos y con un medio giro agarrar la pelota.															✓		✓	
			Realizar giros de una cuerda atada a un poste.															✓		✓	
			Lanzar y encestar una pelota pequeña en una caja situada a dos metros (tres intentos).															✓		✓	
			Lanzar argollas hacia conos ubicados en el piso a un metro de distancia.															✓		✓	

## MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:**

Test de Habilidades Motoras Básicas

**OBJETIVO:** Determinar los efectos de la gestión del programa por indagación en la adquisición de las habilidades motoras básicas en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E 2012-S.M.P.

**DIRIGIDO A:** Estudiantes de 1er. Grado de primaria.

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR :** GUEVARA LIMAY JOSÉ

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR :** MAGISTER

**VALORACIÓN:** *INSTRUMENTO VÁLIDO PARA SER APLICADO*

Muy Débil	Débil	Regular	Bueno	Excelente ✓
-----------	-------	---------	-------	-------------



FIRMA DEL EVALUADOR