



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD  
ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE**

**Juegos predeportivos y psicomotricidad en el área de educación física  
del nivel primaria de la I.E “Augusto Salazar Bondy” Tunal -2024**

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE SEGUNDA  
ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE**

**AUTOR:**

Bustamante Asalde, Winston (orcid.org/0009-0000-1686-5429)

**ASESORA:**

Dra. Calvanapon Alva, Flor Alicia (orcid.org/0000-0003-2721-2698)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Atención Integral al Infante, Niño y Adolescente

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Enfoque de género, inclusión social y diversidad cultural

TRUJILLO – PERÚ

2024

## **DEDICATORIA**

A Jehová Dios, por la vida que me presta día a día; a mi madre Emerita Asalde Silva por darme día a día los buenos consejos y ser guía para mi superación y a quienes estuvieron siempre apoyándome; a mis hermanos quienes con sabiduría supieron aconsejarme y guiarme por el camino del bien para lograr mis metas trazadas en la vida.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a mi esposa Julia Cunyarache Cunya; a mis hijos, Mateo Alejandro Bustamante Paredes y Winston Jaret Bustamante Cunyarache, también a mi asesora y a todas aquellas personas que colaboraron para lograr mi presente trabajo.



**Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, CALVANAPON ALVA FLOR ALICIA, docente de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico II titulado: "Juegos Predeportivos y Psicomotricidad en el Área de Educación Física del Nivel Primaria de la IE "Augusto Salazar Bondy" Tunal - 2024", cuyo autor es BUSTAMANTE ASALDE WINSTON, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender el Trabajo Académico II cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

TRUJILLO, 11 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
CALVANAPON ALVA FLOR ALICIA DNI: 17995554 ORCID: 0000-0003-2721-2698	Firmado electrónicamente por: CALVANAPONFA el 19-07-2024 11:48:52

Código documento Trilce: TRI - 0811296



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE**

**Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, BUSTAMANTE ASALDE WINSTON estudiante de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Académico II titulado: "Juegos Predeportivos y Psicomotricidad en el Área de Educación Física del Nivel Primaria de la IE "Augusto Salazar Bondy" Tunal - 2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo Académico II:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado, ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Firma</b>
WINSTON BUSTAMANTE ASALDE <b>DNI:</b> 41860486 <b>ORCID:</b> 0009-0000-1686-5429	Firmado electrónicamente por: BBUSTAMANTAS5 el 11-07-2024 10:23:30

Código documento Trilce: TRI - 0811297

## ÍNDICE

CARATULA .....	i
DEDICATORIA .....	ii
AGRADECIMIENTO .....	iii
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR .....	iv
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR .....	v
ÍNDICE .....	vi
ÍNDICE DE TABLAS .....	vii
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT.....	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. MÉTODO.....	8
3.1. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN .....	8
3.2. VARIABLES Y OPERACIONALIZACIÓN .....	9
3.3 POBLACIÓN, MUESTRA, MUESTREO.....	10
3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	11
3.5 PROCEDIMIENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS .....	12
3.6 ANÁLISIS DE DATOS.....	12
IV. RESULTADOS .....	14
V. DISCUSIÓN:.....	19
VI. CONCLUSIONES.....	20
VII. RECOMENDACIONES.....	21
REFERENCIAS .....	22
ANEXOS	

## Índice de tablas

Tabla 1: Los juegos predeportivos y la dimensión equilibrio de la psicomotricidad .....	24
Tabla 2: Uso de los juegos predeportivos y la dimensión lateralidad de la psicomotricidad .....	24
Tabla 3: Uso de los juegos predeportivos y la dimensión coordinación de la psicomotricidad .....	2
5	
Tabla 4: Relación entre los juegos predeportivos y la psicomotricidad .....	25

## RESUMEN

El objetivo principal de este estudio fue conocer la relación entre los juegos predeportivos y la psicomotricidad en el nivel de primaria de la I.E. "Augusto Salazar Bondy" Tunal -2024. Se realizó una ficha de observación para ambas variables y determinar el nivel en juego predeportivos y psicomotricidad. Este diseño no experimental transversal. La población de estudio fue de 254 I.E. "Augusto Salazar Bondy" Tunal -2024. La recolección de datos se realizó mediante una ficha de observación organizada con respuestas individuales y una guía de observación. Los resultados mediante el coeficiente de correlación Rho Spearman con un valor de  $r = 0,718$  y  $p = 0,000$  nos permitieron rechazar la hipótesis nula y concluir que: Existe una relación significativa en la práctica de juegos predeportivos y la psicomotricidad en el nivel primario. Esto se logró con un enfoque cuantitativo aplicado y metodología experimental utilizando un diseño pre-experimental. "Augusto Salazar Bondy" Tunal -2024. Para la recolección de los datos se utilizó una ficha de observación organizada con respuestas individuales y una guía de observación.

**Palabras clave:** Psicomotricidad, Juegos predeportivos, Educación Física.

## ABSTRACT

The main objective of this study was to know the relationship between pre-sports games and psychomotor skills at the primary level of the I.E. "Augusto Salazar Bondy" Tunal -2024. An observation sheet was made for both variables to determine the level of pre-sports play and psychomotor skills. This study was constructed and developed using a hypothetical-deductive approach and a cross-sectional non-experimental design. The study population was 254 individuals and the sample was made up of 41 primary school students from the I.E. "Augusto Salazar Bondy" Tunal -2024. Data collection was carried out using an observation sheet organized with individual responses and an observation guide. The results using the Rho Spearman correlation coefficient with a value of  $r = 0.718$  and  $p = 0.000$  allowed us to reject the null hypothesis and conclude that: There is a significant relationship between the practice of pre-sports games and psychomotor skills at the primary level. This was achieved with an applied quantitative approach and experimental methodology using a pre-experimental design. "Augusto Salazar Bondy" Tunal -2024. An organized observation sheet with individual responses and an observation guide was used to collect data.

**Keywords:** Psychomotricity, Pre-sports games, Physical Education.

## I. INTRODUCCIÓN

El desarrollo mental de un niño es importante para la edad adulta mental, emocional y física, y como este problema se ve en diferentes niveles a nivel mundial, gubernamental y local, es fundamental comprender los elementos que necesita el crecimiento cognitivo de los niños como base primordial de su desarrollo emocional. Durante los años preescolares. Sin embargo, al principio no prestan mucha atención a esta tarea que los niños realizan todos los días. El Ministerio de Educación (2014) el diseño del plan de estudios nacional tiene en cuenta cómo el juego, la actividad física y la actividad mental pueden contribuir al crecimiento de los niños.

Se podría asegurar ¿Qué relación sustancial existe entre la psicomotricidad en la educación física y los juegos predeportivos? En otras palabras, según las investigaciones actuales, los niños aprenden jugando. a gobernar su cuerpo, a hacerse cargo de él y a adaptarse físicamente a las necesidades de los distintos entornos que exploran y encuentran. Los niños desarrollan sus propias personalidades y estructuras físicas a través de experiencias e interacciones con su entorno. En este marco, y tomando como guía el Fondo Internacional de Socorro a la Infancia, el Derecho a la Educación y el Fondo Internacional de las Naciones Unidas para la Infancia. (UNICEF) aborda desde 2002 el derecho a la educación. (Unicef, 2002) "Deporte para el Desarrollo y la Paz" es el título del informe que se encargó redactar al grupo de trabajo. La investigación concluye que el deporte, desde el deporte organizado hasta el deporte de competición y la actividad física, es una forma barata y eficaz de alcanzar los Objetivos de Desarrollo del Milenio.

De esta forma, debido a la capacidad de los niños para jugar, el juego es un "problema peligroso" para las sociedades infantiles. Siempre estás haciendo nuevas observaciones, haciendo y respondiendo preguntas, tomando decisiones y ampliando tus ideas y creatividad. Estos juegos brindan la estimulación y el ejercicio que su hijo necesita para ayudar a que su cerebro se desarrolle y aprenda en el futuro. Los niños pequeños adquieren autocontrol emocional., explorar, crear, inventar y desarrollar habilidades sociales y formas de pensar. También aprenden a conocerse mejor a sí mismos y sus talentos a través del juego.

En base a esto preguntamos ¿Qué relación existe entre el uso de los

juegos predeportivos y la psicomotricidad en los alumnos de primaria del I.E. "Augusto Salazar Bondy" Tunal -2024?

Referente a la problemática la investigación desarrollada por Gonzales (2018) demuestra que la psicomotricidad gruesa de los niños se refuerza cuando practican juegos motores; concluyendo que las habilidades mentales son las relaciones que se establecen entre pensamientos, acciones mentales y movimientos corporales voluntarios, buenos o malos. En otras palabras, las habilidades cognitivas correctas se producen cuando el niño pretende coger un objeto con la mano, y esta acción se realiza precisamente en el momento esperado y en el orden correcto, después de una estimulación.

Del mismo modo, el artículo desarrollado por Tenorio (2021) concluye los juegos son el sueño de todo joven que quiere un proyecto en el que poder desarrollarse jugando desde cero, adoptándose abordar el juego es una actividad creativa y significativa que nos ayuda a vivir una vida creativa. Porque lo que los niños y niñas puedan lograr a través de la educación dará frutos en sus vidas

Es cierto que enseñar a los niños es más difícil a medida que crecen, pero es por eso que nosotros, como educadores, tenemos que reconocer la importancia de desarrollar nuevas estrategias que promuevan utilizar los juegos preliminares como técnica educativa.

Es por eso que, en el ambiente laboral se desarrollen ambos términos debido a la importancia de los programas de juego predeportivo relacionados con las habilidades psicológicas, existen diversos aportes teóricos del desarrollo de habilidades cognitivas es directamente ventajoso y proporciona a los entrenadores herramientas metodológicas y herramientas que deben conocer para aumentar su rendimiento en el aula. Demasiado duro para los niños de primaria examinar la conexión entre las capacidades psicomotoras de los alumnos de sexto curso y su uso de los juegos predeportivos.

De concierto a los resultados o conclusiones que se obtengan favoreció a toda la cofradía educativa para considerar y dirigir eficazmente los juegos predeportivos y la psicomotricidad en la entidad educativa transformándose en una estrategia innovadora, enfocada en el buen desempeño.

Con la exploración se probó las teorías referentes a ambas variables de investigación como es la de Piaget que el juego no es solo una forma de pasar

el tiempo o simplemente divertirse, sino que también ayuda a desarrollar la mente y así se pudo aprobar el objetivo general Establecer la relación entre los juegos predeportivos y la Psicomotricidad en el Área de Educación Física del Nivel Primaria de Tunal. Para ello se realizó una guía de observación aprobándose determinar las habilidades de los juegos pre deportivo, determinar el nivel de psicomotricidad y establecer la relación entre los juegos predeportivos y la psicomotricidad.

Después de haberse realizado dichas guías de observación se logró aprobar la hipótesis en donde a mayores habilidades en los juegos predeportivos mayor habilidad en la psicomotricidad en el Área de Educación Física del Nivel Primaria de Tunal.

## II. MARCO TEÓRICO

Herrera (2019), La motricidad fina en PI está influenciada por la psicomotricidad. Josefina Roca en el municipio de Aguas Calientes. El objetivo era determinar la conexión entre la motricidad fina y el desarrollo psicomotor de los niños con PI. Josefina Roca, residente del municipio mexicano de Aguas Calientes. Con una población de treinta y dos pequeños, su investigación se realizó cumpliendo los requisitos metodológicos del diseño experimental. Para recoger los datos se utilizó la hoja de observación y la lista de comprobación de los resultados de la unidad de estudio antes y después de la prueba. El descubrimiento más destacable es que el 58% de los chavales obtuvieron puntuaciones más altas en el examen de salida que en el de psicomotricidad fina, lo que indica el valor y la eficacia de la psicomotricidad.

Asimismo, Piaget (1997) explica que el juego no es solo una forma de pasar el tiempo o simplemente divertirse, sino que también ayuda a desarrollar la mente. Estos juegos son importantes a medida que crece el niño, ya que cuando comienza a manipular objetos u objetos, tienen una gran importancia y son necesarios en la educación.

Hacemos hincapié, en las ideas de Piaget en Carbajal (2019), donde ambos dicen que los niños aprenden e interactúan con el mundo al jugar.

Según el estudio de Gonzales (2010) realizado en España. El objetivo era determinar el valor de la educación física para los alumnos de primaria. Se emplearon diversos ejercicios de una guía de observación con una muestra de 150 alumnos. Llegando a la siguiente conclusión Los educadores físicos deben emplear las técnicas adecuadas de la disciplina, ya que una intervención con actividades para el desarrollo de la competencia motriz durante doce semanas produce mejoras significativas en un grupo de estudiantes con problemas motrices. Debido a esto, es crucial que los estudiantes de la escuela primaria asistan a clases de educación física, puesto que aumentar el ejercicio físico mejora el equilibrio, el manejo de objetos y el movimiento.

Ruiz (2017), desarrolló una investigación con título de Tesis de licenciatura de la Universidad Inca Garcilaso de la Vegaol, Perú, es "Aplicación de un programa de actividades lúdicas basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4

y 5 años de edad de la Institución N°80957 de LLur". Mi objetivo principal fue determinar si, en el año 2014, los alumnos de 4 y 5 años de la Institución Educativa N.º 80957 de Llor podrían mejorar su motricidad gruesa participando en actividades de juego cooperativo centradas en objetos tangibles. El estudio cuantitativo pre-experimental incluyó una muestra de 14 estudiantes con el fin de determinar cómo la variable independiente afectaba la variable dependiente. En el tratamiento de los datos se emplearon estadísticas descriptivas e inferenciales. De acuerdo con la prueba de hipótesis, los niños entre 4 y 5 años se benefician del programa de actividades lúdicas de la Institución Educativa Llor, como lo evidencia la  $t=-25.742 < 1.771$ , que indica una diferencia significativa en el desarrollo de habilidades pre y post motoras.

Garay (2018) en su investigación sobre "Actividades para el desarrollo motor en niños de tres y cuatro años basadas en el currículo creativo del centro PAIN de la escuela Antonio Castro y Escobar del municipio de la antigua Guatemala Sacatepéquez"; El objetivo del programa de Atención Integrada para niños de tres y once meses, que incluía a treinta niños de cero a tres años, era proporcionar a estos niños, que de otro modo tendrían cuatro años, tareas que les ayudaran a desarrollar sus habilidades motrices. El plan de estudios creativo se puso en práctica. Mi técnica inductiva y la herramienta que elegí fueron el "Continuum de desarrollo del currículo creativo". La primera etapa para desarrollar un análisis DAFO e identificar los problemas de la institución con las habilidades motrices de los niños fue la observación. La media con poblaciones iguales se verificó e ilustró mediante la prueba t de student.

Según los resultados del estudio, las valoraciones de los participantes fueron No 0, A veces 0,5 y Sí 1. El valor estadístico t fue de 3,997, con un nivel de significación de 00,05 H1, en contraste con el valor crítico t de una cola de 1,894 o el de dos colas de 2,364. Se demostró que el desarrollo motor del niño había avanzado gracias a la realización de tareas cotidianas durante las sesiones de aprendizaje. Esto incluyó mejoras en correr, subir escaleras, coger objetos, saltar sobre superficies bajas, lanzar objetos, mantener el equilibrio, controlar los pequeños músculos y coordinar las manos y los ojos. Delor 2003 citado por Águila (2020), debido a que la educación física contribuye de forma tan significativa que un proceso esencial para la vida del ser humano como ser

social es el desarrollo de aptitudes, moral, capacidades, habilidades motrices, mejora del tono de la piel, autoestima, capacidad para analizar y aplicar conocimientos y habilidades a nuevos contextos, y preparación para su participación en las principales actividades sociales a las que se dedicarán a lo largo de su vida. Teniendo en cuenta todo lo anterior, podemos afirmar con seguridad que la clave para ejecutar este proyecto y culminar su proceso integral es desarrollar plenamente los hábitos motores del niño, desde edades tempranas.

Manifiesta OSPINA (2016) Los juegos predeportivos son actividades de ocio que implican la adaptación de actividades estructurales y funcionales más complicadas (deportes) con las que guardan cierto paralelismo o similitud. Por ello, sirven de enlace entre el deporte y el juego más libre durante la fase de iniciación deportiva. No obstante, muchos de estos ejercicios se utilizan también como calentamiento en los recintos deportivos.

Partiendo de las preferencias y características singulares de los alumnos, así como del potencial de la escuela y de la comunidad, los juegos predeportivos que se han sugerido tienen por objeto apoyar tanto la agregación proyectiva de las capacidades psicomotoras durante la clase de Educación Física y Deporte para Todos, como el proceso de iniciación de los alumnos en el deporte. (interactiva y animada). Estas actividades también pretenden promover el alto valor de la independencia, el crecimiento del pensamiento y la creatividad, los valores morales y artísticos, y la formación. Sanchez (2021)

Cuatro fases en los años iniciales del desarrollo de las habilidades motrices conforman la distribución de contenidos en la educación física escolar. Estas fases implican principalmente características para la progresión, la distribución y el mejor aprendizaje de los distintos materiales de educación física.

Fernandez (2010), nos hace referencia que El objetivo del método de psicomotricidad es ayudar a los niños a controlar mejor su cuerpo y a comunicarse con su entorno. Se trata de un enfoque cognitivo que implica comprender los movimientos corporales y configurar mentalmente el entorno en el que se ejecutan.

Los juegos predeportivos y la psicomotricidad ayudan a los niños y adolescentes desarrollan el control corporal, la orientación espacial, la lateralidad, el equilibrio, la coordinación general, el equilibrio corporal y la movilidad. Esto favorecerá el aprendizaje futuro de los alumnos en todas las áreas, como la lectura, la escritura y la comprensión de textos.

### **III. MÉTODO**

#### **3.1. Tipo y Diseño de investigación**

##### **3.1.1. Tipo de investigación**

El enfoque que es considerado para esta investigación es cuantitativo, el cual según (Mata, 2019) , el uso de procedimientos rigurosos, técnicas experimentales y técnicas de recopilación de datos estadísticos se caracteriza por el enfoque de investigación cuantitativa.

Como resultado, este enfoque de investigación utiliza la recolección de datos. Además, esta investigación utilizará herramientas de análisis matemático y estadístico para describir, explicar y predecir fenómenos utilizando datos numéricos.

Se utilizó el método Hipotético Deductivo, fundamentados por Gálvez (2021) es un proceso ampliamente utilizado en la investigación, que comienza con la planeación de un problema y la búsqueda de una posible solución. Las soluciones o soluciones de este tipo se denominan "hipótesis", sin embargo, estas hipótesis deben ser contrastables. La observación del fenómeno a estudiar, la creación de una hipótesis explicativa, la derivación de las consecuencias y la comprobación son los siguientes pasos.

Significa que, en la investigación este método requiere que el científico combine la reflexión racional o el momento racional (la formación de hipótesis y la deducción) con la observación de la realidad o el momento empírico.

##### **3.1.2. Diseño de investigación**

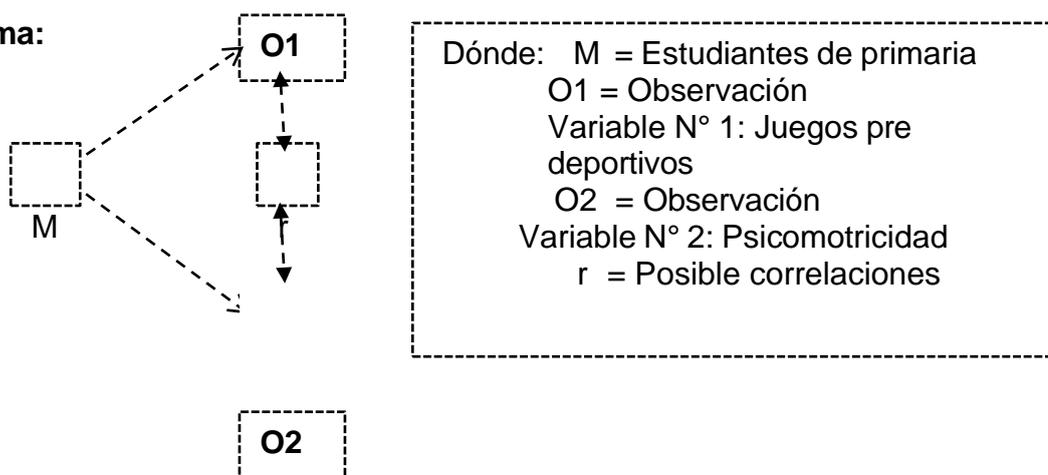
###### **Diseño no experimental**

Las mediciones del objeto de estudio no pueden alterar las variables de estudio porque éstas se adaptan mejor para abordar fenómenos que no pueden aislarse del contexto de forma intencionada o natural. Esta es la razón por la que la presente investigación tiene un diseño no experimental. Dado que el estudio

es no experimental, se utilizará un diseño correlacional para llevarlo a cabo. Este método implica medir dos variables y comprender la significación estadística del grado de conexión entre ellas. Con este tipo de investigación es posible explicar la relación entre las dos variables analizadas. Lo que le ocurre a una variable cuando cambia la otra viene determinado por la técnica. (Anavitarte, 2021)

La investigación tubo un enfoque transversal, ya que se trata de un tipo de investigación observacional que examina datos sobre varios factores en un grupo de muestra concreto recogidos a lo largo del tiempo. (Velasquez, 2022)

**Diagrama:**



### 3.2. Variables y operacionalización

#### Variable 1: Juegos Predeportivos

Los siguientes detalles sobre las actividades predeportivas se tomaron de la lección sobre juegos y actividades lúdicas que se mostró en Gomez & Sanabria (2014), donde se estudia un tema concreto.

Los juegos previos al deporte requieren habilidades y habilidades específicas del deporte, como desplazamientos, lanzamientos, recepciones, etc. La práctica de esto es recomendable.

El juego predeportivo puede ayudar al conocimiento general del deporte, a la familiarización y al desarrollo de habilidades técnicas o tácticas específicas. Podemos considerar tres fases para establecer una progresión en la aplicación de juegos predeportivos:

1. Predisposición a las actividades deportivas (6-8 años)
2. Preparación predeportiva general (8 a 10 años)

### 3. Preparación predeportiva específica (10-12 años)

Teniendo en cuenta el rango de edad del público destinatario, se cree que las causas principales son las siguientes utilizar un instrumento utilizando las siguientes dimensiones: Los juegos de equilibrio, lateralidad y coordinación tienen sus propios indicadores, que incluyen movimientos corporales y estabilidad, movimientos de desplazamiento y percepción de habilidades motrices y coordinativas. Trujillo, (2010)

#### **Variable 2: Psicomotricidad**

Para Garay, (2018) La capacidad de mantener el equilibrio y realizar ajustes en el cuerpo se denomina capacidad motriz gruesa. Se trata de la capacidad del niño para llevar a cabo sus acciones. La evolución avanza a ritmos diferentes según el individuo, su SNC, su temperamento y sus genes.

De la misma manera, afirma que, al iniciar el estudio de la psicomotricidad, es importante considerar que comprende diversas áreas que responden a las cualidades que se pretende fomentar en los niños. Las siguientes dimensiones son coordinación, lateralidad y equilibrio.

### **3.3 Población, muestra, muestreo**

#### **3.3.1 Población:**

Los participantes de este estudio son estudiantes en sexto grado de educación primaria en el Complejo Educativo "ASB" Tunal.

**Tabla 1**

*Población De Estudio: Alumnos matriculados en el sexto curso del programa educativo Augusto Salazar Bondy – 2023*

<b>sexto grado</b>	<b>mujeres</b>	<b>varones</b>	<b>total</b>
A	18	23	41
B	21	21	42
C	18	25	43
D	19	23	42

E	20	24	44
F	18	24	42
<b>TOTAL</b>	<b>114</b>	<b>140</b>	<b>254</b>

### 3.3.2. Muestra:

Alumnos de sexto curso "A" de primaria del complejo educativo Tunal "ASB" fueron la muestra de estudio, que se seleccionó mediante un método aleatorio simple.

**Tabla 2**

*Muestra Poblacional: Constituida por estudiantes Del Sexto Grado "A" De La Institución Educativa Augusto Salazar Bondy – 2023*

<b>grado</b>	<b>mujeres</b>	<b>varones</b>	<b>total</b>
G.E = "A"	18	23	41
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>23</b>	<b>41</b>

### 3.3.3 Muestreo:

**Criterios de inclusión:** Alumnos inscritos en el sexto grado de Educación Primaria.

**Criterios de exclusión:** Alumnos que no estaban presentes cuando se recogieron los datos dado que el centro educativo objeto de estudio tenía una población reducida, se incluyó a todos los alumnos de sexto curso mediante un muestreo de ensayos no probabilísticos.

## 3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Contar con medidas psicométricas confiables es necesario para evaluar la competencia en psicomotricidad. La finalidad de esta investigación es crear una nueva herramienta de evaluación llamada "Guía de Observación de la Psicomotricidad" y proporcionar pruebas de su calidad psicométrica. La evidencia cualitativa se obtuvo a través de una revisión sistemática y consulta a expertos mediante juicios de expertos. Además, a través de una muestra piloto, se recopilará evidencia cuantitativa sobre la validez y confiabilidad utilizando el coeficiente alfa de Cronbach y el análisis de varianza V Aikin. El objetivo de esta estrategia integral es desarrollar una herramienta

de evaluación confiable y válida para evaluar la competencia en psicomotricidad.

### **3.5 Procedimientos de recolección de datos**

En el futuro, la investigación siguió los procedimientos establecidos por Hernández-Sampieri (2018). Se gestionará la autorización del Complejo Educativo (IEI) donde estará llevándose el estudio. Posteriormente, se llevará a cabo una visita y análisis exhaustivo de diversos estudios para enriquecer los antecedentes de la investigación. Se procederá a la creación de la guía de observación, seguida por la evaluación de su validez y confiabilidad mediante su aplicación a una muestra con características similares, utilizando el método de análisis del alfa de Cronbach para determinar la confiabilidad. Después de obtener el consentimiento informado, se avanzará con la investigación y aplicación del instrumento para diagnosticar una realidad problemática. Este diagnóstico sentará las bases para la siguiente fase, donde se desarrollará una propuesta fundamentada en teorías y epistemologías.

### **3.6 Análisis de datos**

En el análisis de los datos se empleó estadísticas descriptivas. El planteamiento metodológico esbozado sugiere utilizar adecuadamente el programa informático SPSS versión 25 y la estadística descriptiva para el análisis de los datos. El uso de la estadística descriptiva sugiere que se pretende obtener una comprensión detallada de los resultados recopilados, identificando patrones, tendencias y medidas resumen. Al ingresar los datos al software SPSS, se sugiere una orientación hacia la automatización y facilitación del análisis, lo que es particularmente eficiente para conjuntos de datos extensos. La determinación de datos estadísticos relacionados con el primer objetivo indica un enfoque sistemático para evaluar y diagnosticar el nivel del proceso educativo y sus dimensiones. Además, la utilización del mismo software para evaluar la confiabilidad del instrumento de evaluación destaca la coherencia en el enfoque metodológico, lo que contribuye a la fiabilidad y validez de los resultados obtenidos. Este enfoque integrado proporciona un marco sólido para el análisis de datos en la investigación.

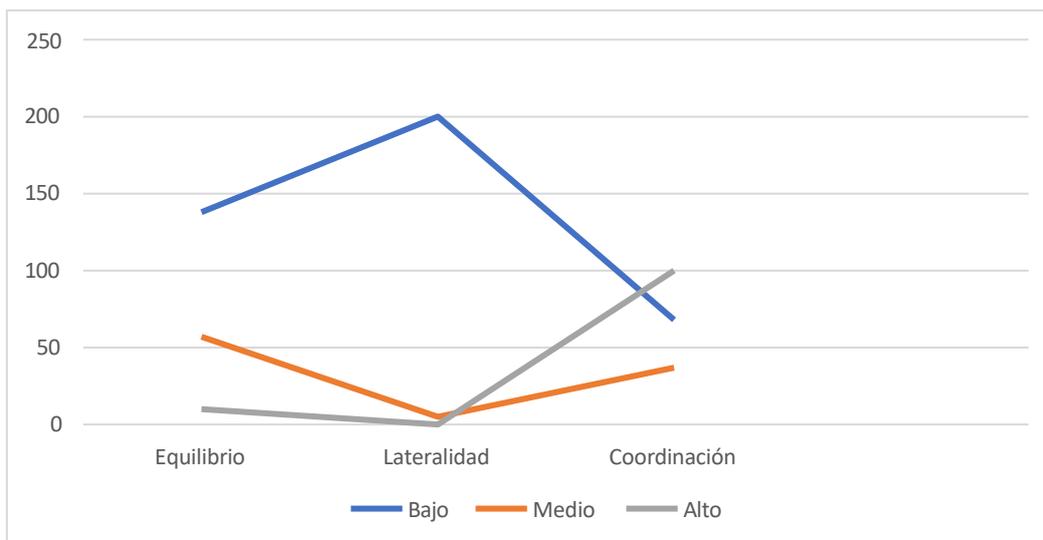
#### **Aspectos éticos**

El Código de Ética del Magisterio Peruano y las normas éticas establecidas por la Universidad César Vallejo sirvieron de base para la realización de este estudio. La autonomía, la beneficencia, la competencia profesional, la dignidad humana, la equidad, la libertad, la honestidad, el respeto a la propiedad intelectual, la responsabilidad y la transparencia fueron algunos de los valores que lo guiaron. Se obtuvo autorización para la participación voluntaria de los entrevistados. Se aseguró que la investigación no afectara el bienestar de los participantes y se comprometió a mantener competencia y actualización constante. Se trató a todos con igualdad y sin discriminación. La investigación se llevó a cabo sin intereses personales, evaluando previamente los posibles beneficios y obstáculos. Se mantuvo la honestidad en la presentación de datos y se respetó la propiedad intelectual. La responsabilidad y transparencia se mantuvieron durante todo el proceso, evidenciando cada paso para su validación y uso futuro.

#### IV. RESULTADOS

**Determinar el uso de los Juegos Predeportivos de alumnos matriculados en sexto curso de primaria.**

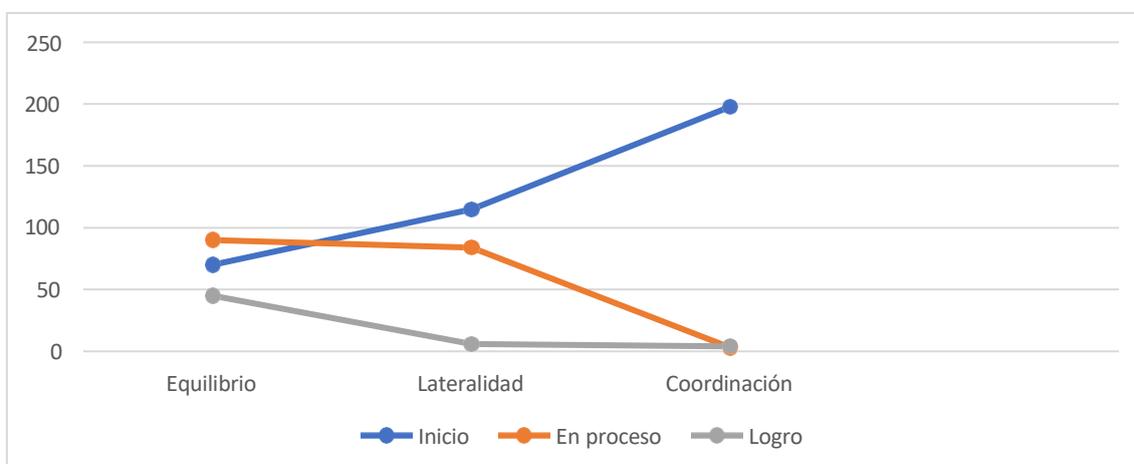
**Figura 1: El uso de los Juegos Predeportivos de alumnos matriculados en sexto curso de primaria.**



El nivel de uso de los juegos predeportivos de los alumnos de sexto curso de primaria, 22 muestran un alto nivel de equilibrio, 9 en nivel medio y 10 en nivel bajo.

**Determinar la competencia psicomotriz de los alumnos de sexto curso de primaria.**

**Figura 2: La psicomotricidad de los alumnos de sexto curso de primaria.**



En cuanto a las habilidades psicomotoras de los alumnos de sexto curso, cinco

alumnos demuestran un alto grado de coordinación, ocho demuestran un nivel de proceso y veintiocho demuestran un nivel inicial de equilibrio.

**Relación entre los Juegos Predeportivos y la Psicomotricidad en los estudiantes del nivel primaria**

**a) Uso de los juegos predeportivos y la dimensión equilibrio de la psicomotricidad.**

**Tabla 1: Los juegos predeportivos y la dimensión equilibrio de la psicomotricidad**

		Juegos predeportivos	Dimensión equilibrio de la psicomotricidad
Rho de Spearman	Juegos predeportivos	Coeficiente de correlación	,660**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	120
	Dimensión equilibrio de la psicomotricidad	Coeficiente de correlación	,660**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	120

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

**b) Uso de los juegos predeportivos y la dimensión lateralidad de la psicomotricidad.**

**Tabla 2: Uso de los juegos predeportivos y la dimensión lateralidad de la psicomotricidad**

		Uso de los juegos predeportivos	Dimensión lateralidad de la psicomotricidad
Rho de Spearman	Uso de los juegos predeportivos	Coeficiente de correlación	,715**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	120
	Dimensión lateralidad de la psicomotricidad	Coeficiente de correlación	,715**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	120

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

c) **Uso de los juegos predeportivos y la dimensión coordinación de la psicomotricidad.**

**Tabla 3: Uso de los juegos predeportivos y la dimensión coordinación de la psicomotricidad**

		Uso de los juegos predeportivos	Dimensión coordinación de la psicomotricidad
Rho de Spearman	Uso de los juegos predeportivos	Coeficiente de correlación	,716**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	120
	Dimensión coordinación de la psicomotricidad	Coeficiente de correlación	,716**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	120

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

**Tabla 4: Relación entre los juegos predeportivos y la psicomotricidad**

Rho de Spearman	Juegos predeportivos	Uso de los juegos predeportivos	Psicomotricidad	
		Coeficiente de correlación	1,000	,718**
		Sig. (bilateral)		,000
	N	120	120	
	psicomotricidad	Coeficiente de correlación	,718**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	
		N	120	120

La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

En la tabla 1 ilustra la relación entre los juegos predeportivos y la psicomotricidad de los alumnos de sexto curso de educación primaria. Esta relación se acepta a partir de la correlación de Spearman de 0,718, que indica una relación aceptable entre las variables y es altamente significativa (\*\*p <,000). Por último, cabe destacar que se estableció un coeficiente de correlación de magnitud elevada. El uso de los juegos predeportivos y la psicomotricidad por parte de los alumnos de sexto curso de Educación Primaria, como indica la correlación de Spearman de 0,718, que indica una asociación adecuada entre las variables y es altamente significativa (\*\*p <,000).

## V. DISCUSIÓN:

El uso de los juegos deportivos entre los estudiantes de sexto grado de primaria fue el primer objetivo específico. Según Woodburn et al. (2002) es un movimiento locomotor que debe ejecutarse a la edad de seis años y medio de lo contrario muestra dificultades en el desarrollo motor de los infantes; en este caso, el promedio de edad es de 10 años, por lo que se podría decir que los estudiantes tenían un nivel bajo de desarrollo motor para su edad. Sin embargo, la prueba no paramétrica mostró mejoras estadísticamente significativas en caballito y galope, con un porcentaje significativo de cambio en la ejecución de movimientos coordinativos. Esto concuerda con la investigación de Luna et al. (2016) en la que los alumnos que participan en un programa de estimulación lúdica motrices durante ocho semanas y 45 minutos por semana recibieron mejoras significativas en su nivel de desarrollo motor. Sin embargo, no lograron compensar su déficit motor de acuerdo con su edad. Al utilizar las metodologías adecuadas de la disciplina, los profesionales de la educación física pueden mejorar los niveles de actividad física, mejorar el desempeño motor global, mejorar el seguimiento de las instrucciones, mejorar la convivencia, trabajar en equipo, practicar el respeto propio y el respeto a los demás y fomentar conductas saludables a través del juego. (Pradenas et al., 2017; Luarte et al., 2014).

Según la primera hipótesis específica de coordinación general global, los juegos predeportivos mejoraron significativamente las tres dimensiones propuestas para el 13% al 90% de los niños. Resultado similar encontró Díaz, Flores y Moreno (2015) Su estudio examinó "estrategias lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en niños preescolares de la escuela secundaria de Bajo Grande" Basándose en las cualidades únicas de los niños, llegó a la conclusión de que los juegos predeportivos debían utilizarse como técnica pedagógica para ayudarles a desarrollar su sistema vestibular y su tono muscular. La herramienta pedagógica de este estudio ayudó a los alumnos de primaria a alcanzar mejoras del 90% en su fuerza motriz, equilibrio, coordinación y orientación espacial con respecto a su cuerpo.

El objetivo de este estudio era determinar si la psicomotricidad y el uso de juegos predeportivos están relacionados en niños de sexto curso de primaria. Dado que los datos se analizaron con un coeficiente de correlación Rho Spearman de  $r=0,718$  y  $p=0,000$ , se rechazó la hipótesis nula.

## **VI. CONCLUSIONES**

### **Primera:**

En alumnos de sexto curso de primaria, los juegos predeportivos tienen una relación directa y significativa con la psicomotricidad. La hipótesis se probó y se encontró que la relación es moderada, con ( $r=0,718$  y  $p < 0.001$ ).

### **Segunda:**

El estudio y la gestión de la información de los juegos predeportivos están fuertemente correlacionados con las capacidades psicomotoras de los alumnos de primaria. Se verificó la hipótesis propuesta y se encontró que esta relación es moderada, con un valor de ( $r=0,660$  y  $p=0,001$ ).

### **Tercera:**

En los estudiantes de sexto de primaria, los juegos predeportivos están significativamente relacionados con la psicomotricidad. La hipótesis se probó y se encontró que la relación es moderada, con ( $r=0,715$  y  $p < 0.001$ ).

### **Cuarta:**

La psicomotricidad y el equilibrio en los juegos predeportivos están significativamente correlacionados en alumnos de sexto curso de primaria. Tras comprobar la hipótesis, se descubrió que existía una relación moderada ( $r=0,716$  y  $p < 0,001$ ).

## **VII. RECOMENDACIONES**

### **Primera:**

Utilizar estrategias, la comunidad educativa, basadas en el juego en entornos educativos para mejorar las habilidades psicomotoras gruesas, como el control corporal, el esquema corporal, la coordinación general y la organización espacio-temporal.

### **Segunda:**

Incluir los juegos en las sesiones de aprendizaje para ayudar a la coordinación general de los niños de primaria de acuerdo a la edad de los estudiantes, para tomar en cuenta el material que se debe utilizar.

### **Tercera:**

Educar a los educadores de los tres niveles sobre el valor de introducir actividades predeportivas en los niños desde la edad preescolar para ayudarles a desarrollar su esquema corporal psicomotor.

### **Cuarta:**

Enseñar a los niños y niñas de primaria la dimensión de la lateralidad de la psicomotricidad a través de actividades educativas que involucren juegos motores.

### **Quinta:**

Desarrollar la psicomotricidad mediante programas educativos que involucren juegos motores.

## REFERENCIAS

- Águila, L. (2020). *Iniciación deportiva escolar del baloncesto desde el Deporte para Todos*.
- Anavitarte, E. (2021). *El diseño de investigación no experimental*. Ecuador: Cabaret Voltaire.
- Carbajal, K. (2019). *PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA FORTALECER LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA*.
- Fernandez, L. (2010). *La psicomotricidad*. Segunda Edición: Narcea.
- Galvez, M. (2021). *El método Hipotético Deductivo*. Lima: Bertu.
- Garay, L. (2018). *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad*. Peruanri.
- Gomez, L., Sanabria, J., & Pinto, M. (2014). *JUEGOS PREDEPORTIVOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA DEL PASE CON BORDE INTERNO*.
- Gonzales. (2018). *Programa de estimulación temprana que permite desarrollar las motrices gruesas en los niños*. Adventure física.
- Gonzales, C. (2010). *Didáctica de la educación física*. ZRETU.
- Herrera, M. (2019). *JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR EN LOS NIÑOS*.
- Mata, L. (2019). *El enfoque cuantitativo de investigación*.
- Ministerio de Educación . (2014). *Guía de orientación de materiales del módulo de psicomotricidad*. Obtenido de <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/7401/Gu%C3%ADa%20de%20Orientaci%C3%B3n%20del%20Uso%20del%20M%C3%B3dulo%20de%20Materiales%20de%20Psicomotricidad%20para%20Ni%C3%B1os%20y%20Ni%C3%B1as%20de%203%20a%205%20A%C3%B1os.%20Ciclo%20II>
- OSPINA, D. (2016). *LOS JUEGOS PREDEPORTIVOS EN EL DESARROLLO SOCIOMOTRIZ*.
- Piaget. (1997). *La teoría del juego de Piaget*. Obtenido de <https://teoriaonline.com/la-teoria-juego-piaget/>
- Ruiz, F. (2017). *Aplicación de un programa de actividades lúdicas basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para mejorar la tricidad*

*gruesa*. Narcea.

Sanchez, C. (2021). *LOS JUEGOS PRE DEPORTIVOS EN LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS*.

Tenorio, R. (2021). Fútbol a la medida del Niño. *Kinesis*.

Trujillo, F. (2010). *Desarrollo de habilidades básicas locomotoras*.

Unicef. (2002). NIÑOS Y NIÑAS SANOS, SOCIEDADES SANAS.

Velasquez, A. (2022). *¿Qué es la investigación correlacional?* Ediciones Freya.

## ANEXOS

### Anexo 1: Operacionalización de variables

Variable 1:	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escalas de medición
<b>Juego predeportivo</b>	Son actividades en las que el movimiento participa a través de una serie de ejercicios físicos que también requieren cierta cantidad de trabajo mental. Permitiendo el	Un conjunto de acciones divertidas y dinámicas que fomentan las habilidades y destrezas motoras. a través de juegos de coordinación, lateralidad y	Juegos de equilibrio	Movimientos de corporalidad y estabilidad	Guía de observación  Bajo: 1 Medio: 2  Alto: 3
			Juegos de lateralidad	Movimientos de desplazamiento	

desarrollo de habilidades de manera divertida y eficaz.(Trujillo, 2010)	de equilibrio.	Juegos de coordinación	Percepción de capacidades motrices y coordinativas
---	----------------	------------------------	--

<b>Variable 1:</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Definición operacional</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Escalas de medición</b>
	Es la habilidad que el niño va desarrollando para mover los músculos de su cuerpo de manera armoniosa y mantener el equilibrio, así como	nivel de habilidades y habilidades que permiten a los estudiantes moverse, inclinarse, rodar, saltar, etc., con equilibrio y coordinación, fomentando su aprendizaje y	equilibrio	Girar postura	Guía de observación  Inicio: 1 Proceso: 2 Logro: 3
			lateralidad	Ubicación Espacio	

<p><b>Psicomotricidad</b></p>	<p>para desarrollar agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. (Fernandez, La psicomotricidad, 2010)</p>	<p>estimulando.</p>	<p>coordinación</p>	<p>Esquema Corporal Lateralidad</p>	
-------------------------------	--	---------------------	---------------------	---	--

## Anexo 2: Instrumentos de medición

### GUIA DE OBSERVACIÓN.

Lugar: .....

Fecha: .....

Grado y sección:

..... Hora de inicio

de la observación: ..... Hora de

término de la observación: .....

Duración de la observación:

..... Sexo: Hombre ( ) Mujer ( )

Edad ( )

#### PRESENTACION:

El propósito de esta Guía de observación es evaluar el nivel de habilidades y destrezas de los fundamentos técnicos básicos de los juegos predeportivos en estudiantes de primaria.

#### a) Controlar el balón.

<b>Juego: Marca personal</b>	Controla el balón y llega hasta el área de meta y realiza dos a más goles en un minuto	Controla el balón y llega hasta el área de meta y realiza un gol en un minuto.	Realiza un control deficiente y pierde el balón rápido.
	<b>ALTO</b>	<b>MEDIO</b>	<b>BAJO</b>

<p>En terreno de 10 x 30 se encuentran 4 jugadores donde 2 jugadores se realizarán pases hasta llegar al área de meta, gana el equipo que más goles realice.</p>			
--	--	--	--

<p><b>Juego:</b> <b>Calentamiento</b></p>	<p>Controla el balón a velocidad y llega al aro contrario en menos de 8 segundos.</p>	<p>Controla el balón a velocidad y llega al aro contrario en 9 a 10 segundos.</p>	<p>Pierde el control del balón y llega a al aro contrario en más de 10 segundos.</p>
	<p><b>ALTO</b></p>	<p><b>MEDIO</b></p>	<p><b>BAJO</b></p>

<p>Dos jugadores frente a frente con un aro cada uno, con una separación de 20 metros y en el centro dos balones al silbato corren a velocidad y trasladan el primer jugador que ingresa al aro del equipo contrario con el balón con los pies en el área de salida del otro jugador gana.</p>			
--	--	--	--

**b) Conducir el balón.**

<p><b>Juego: Conducir y traer</b></p>	<p>Conduce con dominio el balón sin chocar o derribar los conos.</p>	<p>Conduce con dominio el balón, pero choca o derriba 1 a 3 conos.</p>	<p>Conduce con dificultad y choca o derriba 4 a más conos.</p>
	<p><b>ALTO</b></p>	<p><b>MEDIO</b></p>	<p><b>BAJO</b></p>

<p>Conduce el balón con el pie derecho esquivando 10 conos que tienen una separación de 1 metro cada uno, regresando con el pie izquierdo.</p>			
--	--	--	--

<p><b>Juego: Conduce y cambia de dirección</b></p>	<p>Conduce con dominio el balón y cambia de dirección sin equivocarse en cada obstáculo en 15 segundos.</p>	<p>Conduce con dominio el balón, pero se equivoca una vez, en un tiempo de 16 a 20 segundos.</p>	<p>Conduce con dificultad y se equivoca varias veces y lo realiza en un tiempo de 21 a más segundos.</p>
	<p><b>ALTO</b></p>	<p><b>MEDIO</b></p>	<p><b>BAJO</b></p>
<p>Conduzca el balón con el pie derecho a una distancia de 20 metros, cambie de dirección hacia obstáculos separados de 4 metros y regrese con el pie izquierdo lo más rápido posible.</p>			

c) Pasar el balón.

<b>Juego: los cazabalones</b>	10 - 15 – Pases	9 - 5 Pases	Menos de 5 pases
	<b>ALTO</b>	<b>MEDIO</b>	<b>BAJO</b>
Los cazabalones se juegan en parejas: una pareja tiene el balón y trata de realizar la mayor cantidad de pases en un minuto mientras que la otra pareja evita hacer pases o demora en hacerlos. Sin quitarles el balón, pueden hacer pases con cualquier parte del cuerpo a excepción de las manos.			

<b>Juego: Robo de pelotas</b>	6 pelotas a mas	5 pelotas	4 a menos
	<b>ALTO</b>	<b>MEDIO</b>	<b>BAJO</b>
En un área hay dos áreas con cinco balones en cada una y dos parejas que intentarán robar el balón al trasladar el balón hacia su zona. Mientras los jugadores estén en la zona de seguridad, el equipo contrario no podrá robar las pelotas. El juego durará un minuto y ganará la pareja que tenga más pelotas al final del juego.			

**d) Disparar (tiro a puerta / remate).**

<b>Juego: Bolos</b>	6 – 3 conos derribados.	2 conos derribados.	1 a Menos conos derribados.
	<b>ALTO</b>	<b>MEDIO</b>	<b>BAJO</b>
Los equipos están ubicados a 10 metros delante de los seis conos, y cuando se da la indicación, corren y patean el balón con el fin de derribar los conos.			

<b>Juego: Relevos de balones</b>	Anota 5 goles y ejecuta movimientos pulidos en el menor tiempo	4 a 3 goles con movimientos efectivos y pocos errores en una situación rápida	2 o menos goles demostrando descoordinación y lentitud en el desarrollo de la acción técnico táctico.
	<b>ALTO</b>	<b>MEDIO</b>	<b>BAJO</b>

<p>El atacante se coloca a una distancia de 18 metros de la portería, que estará protegida por el portero. A partir de los 18 metros, hay un cono y cinco balones y cinco conos, cada uno dividido por 2 metros. El jugador se encuentra en el área de 2 metros detrás de la línea de 18 metros de espaldas a la portería al silbato. Se dirige rápidamente hacia el primer balón, realiza una conducción y trata de anotar</p>			
---	--	--	--

<p>desde el área de penal sin perder la velocidad. Luego, se dirige hacia el segundo balón, lo toma, hace un zig-zag entre los conos y anota, y así sucesivamente hasta terminar los cinco balones.</p>			
---	--	--	--

Observaciones:

---



---

## FICHA DE OBSERVACIÓN DE PSICOMOTRICIDAD

**Lugar:** .....

**Fecha:** .....

**Hora de inicio de la observación:**

..... **Hora de término de la**

**observación:** .....

**Duración de la observación:**

..... **PRESENTACION:** La

aplicación de la presente Guía de observación tiene como propósito medir el nivel de habilidades y destrezas de los fundamentos técnicos básicos de la Psicomotricidad en estudiantes de primaria.

**DATOS DEL NIÑO: Sexo: Hombre ( ) Mujer ( ) Edad ( )**

**Grado y sección:** .....

**DATOS SOBRE PSICOMOTRICIDAD: Marca con una X cuando el participante desarrolla o no los ítems de la ficha de observación.**

### 1. Caminar.

Levante la rodilla mientras camina a una distancia de 15 metros.	Camina sin dificultad y llega a la meta.	Camina con pausas y llega a la meta.	No concluye la actividad
	<b>LOGRO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>INICIO</b>

Camina lentamente y despacio con la punta de los dedos de los pies (en puntillas) al ritmo de una música.	Hasta que termine la música, camine sin problemas.	Hacer pausas mientras camina hasta que la música termine.	No concluye la actividad
	<b>LOGRO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>INICIO</b>

Con la postura correcta, camine 15 metros sobre el borde externo del pie con una lata sobre la cabeza.	Camina sin dificultad y llega	Camina con pausas, pero no deriva la lata y llega a la meta.	Camina con dificultad y derriba la lata.
	<b>LOGRO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>INICIO</b>

## 2.- Correr.

Corre rápidamente desde la línea de salida hasta la línea final sorteando 10 conos en 50 metros.	Corre sin dificultad y llega a la meta en 10 segundos.	Corre con y llega a la meta entre 11 a 14 segundos.	No concluye o llega a la meta en más de 15 segundos.
	<b>LOGRO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>INICIO</b>

Introduce un pie en cada aro, da una vuelta al aro y continúa corriendo una distancia de 25 metros sin frenar mientras corre entre cinco aros.	Corre sin dificultad y llega a la meta en 14 segundos.	Corre con dificultad y llega a la meta entre 16 a 18 segundos.	No concluye o llega a la meta en 19 segundos a más.
	<b>LOGRO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>INICIO</b>

Al levantar la bandera roja, corre hacia atrás (de espalda), y al levantar la bandera amarilla, corre hacia adelante.	Responde sin dificultad al estímulo y realiza las actividades correctamente.	Es lento al realizar las actividades y responder el estímulo.	Realiza las actividades de manera distinta a las indicadas.
	<b>LOGRO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>INICIO</b>

### 3. Saltar

Salta con los pies en contacto. Cinco obstáculos de 30 centímetros de altura, cada uno separados de un metro entre sí, en el menor tiempo posible.	Realiza el salto de manera coordinada en 3 segundos.	Realiza el salto de manera coordinada entre 4 a 7 segundos	Realiza los saltos en más de 8 segundos o derriba uno a más obstáculos.
	<b>LOGRO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>INICIO</b>

Realiza un salto largo sin hacer una carrera impulsiva.	Supera 1.50 metros.	1.40 a 1.30 metros.	Menos de 1.30 metros.
	<b>LOGRO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>INICIO</b>

Realiza varios saltos con una cuerda: con un solo pie. (10 seg.) intercambiar pies. (10 seg.) con los pies en contacto. (10 seg.)	Realiza los 3 tipos de saltos correctamente	Se equivoca en un salto de los tres a realizar	Se equivoca en 2 a más saltos
	<b>LOGRO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>INICIO</b>

#### 4. Lanzar

Lance el balón medicinal a la mayor distancia posible sin salir de los límites.	Realiza el lanzamiento correctamente una distancia de 8 metros a más.	Realiza el lanzamiento correctamente una distancia entre 5 a 7 metros.	Realiza el lanzamiento con dificultad y el balón cae fuera de los límites demarcados o menos de 4 metros
	<b>LOGRO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>INICIO</b>

juntos. Una persona lanza la pelota hacia adelante y su compañero corre para atraparla antes de que caiga al suelo.	Atrapan 5 veces el balón.	Atrapan 4 a tres balones	Atrapan menos de 2 balones
	<b>LOGRO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>INICIO</b>

La pelota de trapo se lanza con la mano izquierda hacia arriba y se agarra con la mano derecha, luego se lanza con la mano derecha y se agarra con la mano izquierda.	Lanza correctamente y recoge las dos pelotas lanzadas.	Lanza correctamente y recoge una pelota lanzada.	Realiza la actividad de manera deficiente y no coge ninguna pelota.
	<b>LOGRO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>INICIO</b>

## 5. Equilibrio

	Realiza las actividades sin dificultad en el primer intento	Realiza las actividades en el segundo intento.	Realiza las actividades intentando varias veces.
	<b>LOGRO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>INICIO</b>
Traslada una lata sobre la cabeza y con los brazos extendidos mientras camina de un extremo a otro sobre un riel de equilibrio.			
Camina de un extremo a otro de un riel de equilibrio con los brazos extendidos.			
Camina de un extremo a otro en cuadrupedia (gateando) sin agarrar el borde del riel de equilibrio.			

**Observaciones:**

---



---

### Anexo 3: Validación de instrumentos (si corresponde)

#### Ficha de validación de contenido para un instrumento

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos (Guía de observación) que permitirá recoger la información en la presente investigación: Juegos Predeportivos y Psicomotricidad en el Área de Educación Física del Nivel Primaria de la I.E “Augusto Salazar Bondy” Tunal - 2024. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El/la ítem/pregunta pertenece a la dimensión / subcategoría y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El/la ítem/pregunta se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El/la ítem/pregunta tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

#### Matriz de validación del cuestionario/ guía de entrevista de la variable/categoría Didáctica de Juegos pre-deportivos.

Definición de la variable/categoría: Son actividades que imitan destrezas deportivas, recomendadas como preparación para niños que comienzan a practicar deportes, proporcionando recursos físicos y técnicos para la asimilación de habilidades deportivas

Dimensión	Indicador	Ítem/Pregunta/Acción	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
	Movimiento	Juego de marca	1	1	1	1	

Juegos de equilibrio	s de corporalidad y estabilidad	personal					
		Juego de calentamiento	1	1	1	1	
Juegos de lateralidad	Movimientos de desplazamiento	Juego conduce y cambia de dirección	1	1	1	1	
			1	1	1	1	
Juegos de coordinación	Percepción de capacidades motrices y coordinativas	Los cazabalones	1	1	1	1	
		Robo de pelotas	1	1	1	1	

### Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Guía de observación de Juegos Pre deportivos
Objetivo del instrumento	Recoger información sobre el nivel de los estudiantes acerca de los juegos pre deportivos en el área de Educación Física.
Nombres y apellidos del experto	Juanito Camizán Carrasco
Documento de identidad	43112611
Años de experiencia en el área	14
Máximo Grado	Magister

Académico	
Nacionalidad	Peruana
Institución	I.E. Mater Admirabilis

Cargo	Docente
Número telefónico	978140763
Firma	
Fecha	23/05/2024

### Ficha de validación de contenido para un instrumento

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos (Guía de observación) que permitirá recoger la información en la presente investigación: Juegos Predeportivos y Psicomotricidad en el Área de Educación Física del Nivel Primaria de la I.E “Augusto Salazar Bondy” Tunal - 2024. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El/la ítem/pregunta pertenece a la dimensión / subcategoría y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El/la ítem/pregunta se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El/la ítem/pregunta tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

### Matriz de validación del cuestionario/ guía de entrevista de la variable/categoría psicomotricidad.

Definición de la variable/categoría: Son actividades que imitan destrezas deportivas, recomendadas como preparación para niños que comienzan a practicar deportes, proporcionando recursos físicos y técnicos para la asimilación de habilidades deportivas

Dimensión	Indicador	Ítem/Pregunta/Acción	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
	Gira	Camina sobre un riel de	1	1	1	1	

equilibrio	r Postu ra	equilibrio					
		Camina una distancia de 15 metros sobre el borde	1	1	1	1	
lateralidad	Ubicación Espacio	Camina dando pasos largos	1	1	1	1	
			1	1	1	1	
coordinación	Esquema corporal Lateralidad	Salta con los pies juntos dando pequeños impulsos	1	1	1	1	
			1	1	1	1	

### Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Guía de observación de Juegos Pre deportivos
Objetivo del instrumento	Recoger información sobre el nivel de los estudiantes acerca de la psicomotricidad en el área de Educación Física.
Nombres y apellidos del experto	Miriam Ciliola Yauri Supa
Documento de identidad	40337171
Años de experiencia en el área	20
Máximo Grado Académico	Magister
Nacionalidad	Peruana
Institución	I.E. N° 14668
Cargo	Docente Educacion Fisica

Número telefónico	978888684
-------------------	-----------

Firma	
Fecha	24/05/2024

**Anexo 4:** Autorización, consentimiento informado (Autorizaciones en caso ser necesario)

**Solicitud de autorización para realizar la investigación en una institución**

Lalaquiz, 20 de junio de 2024

Señor(a):

**Prof. ROLANDO CÓRDOVA MANCHAY**

Director de la I.E. “Augusto Salazar Bondy”, Tunal

Presente.-

Es grato dirigirme a usted para saludarlo, y a la vez manifestarle que dentro de mi formación académica en la experiencia curricular de investigación del .... ciclo, se contempla la realización de una investigación con fines netamente académicos /de obtención de mi título profesional al finalizar mi carrera. En tal sentido, considerando la relevancia de su organización, solicito su colaboración, para que pueda realizar mi investigación en su representada y obtener la información necesaria para poder desarrollar la investigación titulada: “Juegos Predeportivos y Psicomotricidad en el Área de Educación Física del Nivel Primaria de la I.E “Augusto Salazar Bondy” Tunal -2024”.

En dicha investigación me comprometo a mantener en reserva el nombre o cualquier distintivo de la empresa, salvo que se crea a bien su socialización.

Se adjunta la carta de autorización de uso de información en caso que se considere la aceptación de esta solicitud para ser llenada por el representante de la empresa.

Agradeciéndole anticipadamente por vuestro apoyo en favor de mi formación profesional, hago propicia la oportunidad para expresar las muestras de mi especial consideración.

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Bustamante Asalde Winston', with a stylized flourish at the end.

Bustamante Asalde Winston

DNI N.º 41860486

## Autorización de uso de información de empresa

Yo **ROLANDO CÓRDOVA MANCHAY**

(Nombre del representante legal o persona facultada en permitir el uso de datos)

Identificado con **DNI 05644678**, en mi calidad de **DIRECTOR**

(Nombre del puesto del representante legal o persona facultada en permitir el uso de datos)

de la empresa **INSTITUCIÓN EDUCATIVA “AUGUSTO SALAZAR BONDY”**

(Nombre de la empresa)

con R.U.C N°. **S/N** ubicada en la ciudad de **Tunal – Lalaquiz - Huancabamba**

**OTORGO LA AUTORIZACIÓN,**

Al señor **WINSTON**

**BUSTAMANTE ASALDE**

(Nombre completo del o los estudiantes)

Identificado(s) con DNI N° 41860486 la (x) Carrera profesional en educación física y el deporte., para que utilice la siguiente información de la empresa:

...I.E..."Augusto...Salazar...Bondy"...Tunal.....

(Detallar la información a entregar)

con la finalidad de que pueda desarrollar su ( )Tesis para optar el Título Profesional, ( )Trabajo de investigación para optar al grado de Bachiller, (x) Trabajo académico, ( ) Otro (especificar).

Indicar si el Representante que autoriza la información de la empresa, solicita mantener el nombre o cualquier distintivo de la empresa en reserva, marcando con una “X” la opción seleccionada.

( ) Mantener en Reserva el nombre o cualquier distintivo de la empresa; o

( x) Mencionar el nombre de la empresa.



---

Firma y sello del Representante Legal<sup>1</sup>

DNI: 05644678

El Estudiante declara que los datos emitidos en esta carta y en el Trabajo de Investigación / en la Tesis son auténticos. En caso de comprobarse la falsedad de datos, el Estudiante será sometido al inicio del procedimiento disciplinario correspondiente; asimismo, asumirá toda la responsabilidad ante posibles acciones legales que la empresa, otorgante de información, pueda ejecutar.

---

Firma del Estudiante DNI: 41860486

---

<sup>1</sup> Este documento es firmado por el representante legal de la institución o a quien este delegue