



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

Programa de juegos motores para mejorar la coordinación motora en
estudiantes del primer grado de primaria

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestro en Educación

AUTOR:

Br. Wenceslao Velásquez Grey (ORCID: 0000-0001-8829-4151)

ASESOR:

Dr. Noel Alcas Zapata (ORCID: 0000-0001-9308-4319)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y aprendizaje

Lima – Perú

2020

Dedicatoria

A Dios por darme la vida, a mi familia por su amor, comprensión, apoyo moral y material para ser cada día un mejor Maestro.

Agradecimiento

Al personal directivo y docente de la Universidad César Vallejo, por el apoyo brindado a lo largo de mi formación como magíster, y en especial al Dr. Noel Alcas Zapata, por su asesoría en la culminación de esta investigación.

PÁGINA DEL JURADO



DICTAMEN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

EL / LA BACHILLER (ES): **VELASQUEZ GREY, WENCESLAO**

Para obtener el Grado Académico de *Maestro en Educación*, ha sustentado la tesis titulada:

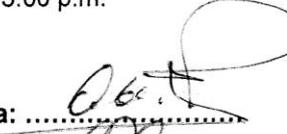
PROGRAMA DE "JUEGOS MOTORES" PARA MEJORAR LA COORDINACIÓN MOTORA EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE PRIMARIA

Fecha: 21 de enero de 2020

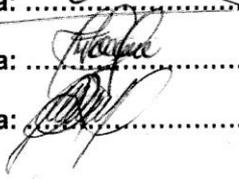
Hora: 5:00 p.m.

JURADOS:

PRESIDENTE: Dra. Nancy Cuenca Robles

Firma: 

SECRETARIO: Dr. José Mercedes Valqui Oxolón

Firma: 

VOCAL: Dr. Noel Alcas Zapata

Firma: 

El Jurado evaluador emitió el dictamen de:

Aprobados por mayoría

Habiendo encontrado las siguientes observaciones en la defensa de la tesis:

.....
.....
.....
.....

Recomendaciones sobre el documento de la tesis:

estilo APA

.....
.....
.....

Nota: El tesista tiene un plazo máximo de seis meses, contabilizados desde el día siguiente a la sustentación, para presentar la tesis habiendo incorporado las recomendaciones formuladas por el jurado evaluador.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD



Declaración

Yo, Wenceslao Velásquez grey, estudiante de la Escuela de Posgrado, Maestría en Educación, de la Universidad César Vallejo, Sede Lima Norte; declaro el trabajo académico titulado “Programa de Juegos Motores para mejorar la coordinación motora en estudiantes de primer grado de educación primaria” – Ancón, 2019, en 53 folios para la obtención del grado académico de Maestro en Educación, es de mi autoría.

Por tanto, declaro lo siguiente:

He mencionado todas las fuentes empleadas en el presente trabajo de investigación, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes, de acuerdo con lo establecido por las normas de elaboración de trabajos académicos.

No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquellas expresamente señaladas en este trabajo.

Este trabajo de investigación no ha sido previamente presentado completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.

Soy consciente de que mi trabajo puede ser revisado electrónicamente en búsqueda de plagios.

De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, me someto a las sanciones que determinen el procedimiento disciplinario.

Lima, 14 de enero del 2020

Wenceslao Velásquez grey
DNI. 09549319

Presentación

Señores miembros del jurado.

Presento a ustedes mi tesis titulada Programa de “juegos motores” para mejorar la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa 3069 - Glmo Don José de San Martín del distrito de Ancón, cuyo principal objetivo fue demostrar si el programa juegos motores mejora la coordinación motora en los estudiantes ya mencionados, en cumplimiento del Reglamento de grados y títulos de la Universidad César Vallejo, para obtener el Grado Académico de Maestro.

La presente investigación está estructurada en seis capítulos, referencias y anexos: El capítulo uno: Introducción, contiene los trabajos previos, las teorías relacionadas, el problema, los objetivos y las hipótesis. El segundo capítulo: Marco metodológico, contiene las variables, la metodología empleada y aspectos éticos. El tercer capítulo: Resultados obtenidos de la estadística. El cuarto capítulo: Discusión, se formula la discusión de los resultados con los trabajos previos. En el quinto capítulo, se habla sobre las conclusiones. En el sexto, se menciona las sobre las recomendaciones de la presente tesis, luego las referencias donde se detallan las fuentes de información empleadas para la presentación investigación y por último los anexos considerados en el presente trabajo se investigación.

Por lo cual espero cumplir con los requisitos de aprobación establecidos en las normas de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo.

Autor.

Índice

	Pág.
Carátula	
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Página del jurado	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
Índice de tablas	viii
Índice de figuras	viii
Resumen	ix
Abstract	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II.MÉTODO	13
2.1 Tipo de estudio y diseño de investigación	13
2.2 Variable y Operacionalización	14
2.3 Población, muestra y muestreo	17
2.4 Técnica e instrumento de recolección de datos, validez y confiabilidad	18
2.5 Procedimientos	19
2.6 Métodos de análisis de datos	20
2.7 Aspectos éticos	20
III. RESULTADOS	21
IV. DISCUSIÓN	31
V. CONCLUSIONES	34
VI. RECOMENDACIONES	36
REFERENCIAS	37
Anexos	41
Anexo 1 Matriz de consistencia	42
Anexo 2 Instrumentos Lista de Cotejo de coordinación motora	44
Anexo 3 Validez de los jurados	45
Anexo 4 Matriz de datos estadísticos pretest y postest	51

Índice de tablas

	Pag.	
Tabla 1	Relación de sesiones programadas.	4
Tabla 2	Operacionalización de la variable Coordinación Motora	15
Tabla 3	Matriz de especificaciones del Programa de “Juegos Motores”	16
Tabla 4	Población de muestra	17
Tabla 5	Rangos promedios de la coordinación motora.	26
Tabla 6	Estadístico de prueba U de Mann-Whitney de la coordinación motora.	27
Tabla 7	Rangos promedios de la dimensión corporeidad.	27
Tabla 8	Estadístico de prueba U de Mann-Whitney de la dimensión corporeidad.	28
Tabla 9	Rangos promedios de la dimensión coordinación óculo manual	28
Tabla 10	Estadístico de prueba U de Mann-Whitney de la dimensión coordinación óculo manual.	29
Tabla 11	Rangos promedios de la dimensión coordinación óculo podal.	30
Tabla 12	Estadístico de prueba U de Mann-Whitney de la dimensión coordinación óculo podal.	30

Índice de figuras

	Pag.	
Figura 1	Diagrama de cajas de pretest y postest de la coordinación motora en los grupos de control y experimental.	21
Figura 2	Niveles de la coordinación motora en el pretest y postest de los grupos de control y experimental.	21
Figura 3	Diagrama de cajas de pretest y postest de la dimensión corporeidad en los grupos de control y experimental.	22
Figura 4	Niveles de la dimensión corporeidad en el pretest y postest de los grupos de control y experimental.	23
Figura 5	Diagrama de cajas de pretest y postest de la dimensión coordinación óculo manual en los grupos de control y experimental.	23
Figura 6	Niveles de la dimensión coordinación óculo manual en el pretest y postest de los grupos de control y experimental.	24
Figura 7	Diagrama de cajas de pretest y postest de la dimensión coordinación óculo podal en los grupos de control y experimental.	25
Figura 8	Niveles de la dimensión coordinación óculo podal en el pretest y postest de los grupos de control y experimental.	25

Resumen

La presente tesis titulada Programa de “juegos motores” para mejorar la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria de la institución Educativa 3069 - Gimo Don José de San Martín del distrito de Ancón, tuvo como objetivo principal demostrar si el programa juegos motores mejora la coordinación motora en los estudiantes del primer grado de primaria de dicha institución.

El método empleado fue el hipotético deductivo, el tipo de investigación fue de nivel explicativo, de enfoque cuantitativo, de diseño cuasiexperimental. La población estuvo conformada por 70 estudiantes (35 del grupo control que eran del 1ro A y 35 del grupo experimental que eran del 1ro B), en el presente estudio se trabajó con el tipo de muestreo no aleatorio porque se aplicó a todos los estudiantes. La técnica empleada para recolectar información fue la observación y el instrumento de recolección de datos fue la Lista de Cotejo. En referencia al objetivo general, los resultados descriptivos evidencian que la mediana de la coordinación motora en el postest es mayor en el grupo experimental que en el grupo de control. Por otra parte, en el pretest el grupo de control se encuentra en el nivel de logro en inicio con el 57,1%, frente al 54,3% del grupo experimental, que también están en este nivel. Asimismo, en el postest se evidencia que el 80,0% del grupo experimental se encuentra en el nivel de logro destacado, en relación al 54,3% del grupo de control que está en el nivel de logro en inicio. Asimismo, los resultados inferenciales permiten concluir que el programa de juegos motores mejora la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria de la institución Educativa 3069 – Ancón. Lo cual se demuestra con el estadístico U de Mann-Whitney = 2,000; Z = -7,263 y Sig. Asintótica (bilateral) = 0,000 < 0,05.

Palabras claves: Coordinación, juegos, habilidades.

Abstract

This thesis entitled "Motor games" program to improve motor coordination in students of the first grade of primary school of the Educational Institution 3069 - Gimo Don José de San Martín of the Ancón district, had as main objective to demonstrate whether the motor games program improves motor coordination in students of the first grade of primary school of said institution.

The method used was the hypothetical deductive; the type of research was explanatory, quantitative approach, quasi-experimental design. The population was made up of 70 students (35 from the control groups that were from 1st A and 35 from the experimental group that were from 1st B), in this study we worked with the type of non-random sampling because it was applied to all students. The technique used to collect information was observation and the data collection instrument was the Checklist. In reference to the general objective, the descriptive results show that the median of the motor coordination in the posttest is greater in the experimental group than in the control group. On the other hand, in the pretest the control group is at the achievement level at the beginning with 57.1%, compared to 54.3% of the experimental group, which are also at this level. Likewise, in the posttest it is evident that 80.0% of the experimental group is at the level of achievement highlighted, in relation to 54.3% of the control group that is at the level of achievement at the beginning. Likewise, the inferential results allow to conclude that the motor games program improves motor coordination in students of the first grade of primary school of the Educational Institution 3069 - Ancón. Which is demonstrated with the Mann-Whitney U statistic = 2,000; $Z = -7,263$ and Asymptotic Sig (bilateral) = 0.000 < 0.05.

Keywords: Coordination, games, skill

I. INTRODUCCIÓN

Esta investigación surge por la problemática observada a los estudiantes en lo que respecta a la coordinación motora. Desde la práctica docente se percibe que los niños llegan al nivel primario con un grado de descoordinación que preocupa a los maestros de educación física, por lo tanto, el realizar un programa de juegos motrices les va a ayudar en algo para mejorar su aspecto coordinativo y a su vez hacer niños más sociables.

Dentro de la variable, programa de juegos motrices, podemos decir que el juego ayuda a estimular tanto en lo emocional como en lo social donde los niños se divierten desarrollando habilidades y destrezas motoras. Para Jean Piaget (1956), afirma, que la parte lúdica está en los niños, sino que representa un beneficio sincero de la realidad según cada etapa de crecimiento del ser humano, por eso su desarrollo cognitivo debe estar asociado con su alegría y diversidad emocional. También podemos mencionar a Lev Semyónovich Vygotsky (1924), dice que el entretenimiento inicia como requerimiento de proliferar el contacto con los restantes. Su ambiente, inicio y trasfondo del entretenimiento da pie a prodigios de tipo sociocultural, y a través del entretenimiento se presentan escenarios que v mejorara su aspecto emocional

Dentro de la coordinación motora podemos decir que es la capacidad motora que nos va ayudar a que los músculos esqueléticos del cuerpo se sincronicen tanto superiores como inferiores al realizar movimientos diversos como caminar, correr, saltar, lanzar, etc. Sabemos también que el pequeño requiere vivir activados para progresar y desplegar sus habilidades, el esparcimiento es trascendental para el desarrollo y progreso exhaustivo, lugar que aprenden a estar al tanto de su existencia. Asimismo, Conde (2007) dice que comprende todo lo relacionado con el crecimiento sucesivo de los niños, fundamentalmente en el desarrollo del organismo y la habilidad motriz con respecto al entretenimiento y a las capacidades motoras de sus miembros superiores como miembros inferiores.

Por lo tanto, con el estudio de estas dos variables se va a determinar si el programa de juegos motores es productivo en la aplicación a los alumnos del nivel primario para el beneficio emocional, social, físico y psicológico con lo cual se pretende que sea provechoso del presente trabajo de investigación.

En la I.E 3069 Generalísimo Don José de San Martín que queda en el distrito de Ancón, lugar elegido para la presente investigación, esta problemática no es ajeno a los

estudiantes por lo que se ve reflejada en las clases de formación física en los primeros grados de primaria, existiendo así una deficiencia en la parte coordinativa. En tanto las consecuencias se dan en la deficiencia de los estudiantes que muestran malas posturas, falta de equilibrio, además son más lentos y menos precisos en sus movimientos y no tienen facilidad para realizar algunas habilidades motrices. Por lo tanto, podemos destacar una vez más, la jerarquía del progreso motor en los niños de formación primaria. A partir de este aspecto la indagación tiene como propósito plantear un programa de juegos motores para fortificar a los estudiantes su unión motora y asimismo aminorar en asomo esta problemática. Con todo esto además se pretende que la acción física e intelectual del niño, sea una de las fuentes principales de enseñanza y progreso, y que la acción tenga un enlace provechoso, en la medida en que a través del esparcimiento el niño descubra propiedades y relaciones que vayan construyendo sus conocimientos.

En relación con los trabajos anteriores revisados con el argumento universal referente al programa de juegos motores y coordinación motora tenemos a Rojas (2016), concluye que el progreso de una destreza motora mostró un pequeño mejoramiento en el desempeño estudiantil a un horizonte actitudinal de los alumnos de nivel terciario de la Escuela Normal Cristo Rey-Colombia, pero no fue revelado como se pudo estimar en los resultados obtenidos en la tentativa de salida descrita precedentemente para las áreas de comunicación y números. Otro resultado fue el de Leytón (2015), concluye que los juegos tradicionales ayudan a optimizar la destreza motora en indiscutible participación. También, Iconomescu (2017), concluye que la consecuencia de la exploración obtenida para el asunto del estudio de la motricidad, nos muestra un revelador aumento en su participación de una obtención rápida en la utilización del programa. Además, Pilicita (2017) concluye que los juegos recreativos inciden en mejorar la coordinación motora de los alumnos del colegio Rebeca Jarrin. Por lo tanto, Portero (2015) concluye que los juegos influyen en la coordinación motora mejorando su aspecto motriz en el desarrollo de los estudiantes, reforzando sus habilidades motrices.

Viendo los trabajos anteriores revisados a nivel nacional sobre el estudio de la coordinación motora, tenemos a Sánchez (2016), Concluye en aquel momento que la utilización del programa de actividad recreativa repercute significativamente en el progreso de la combinación motora general en los estudiantes a estudiar. Asimismo, Carhuallanqui (2016), concluye que el estudio de una presentación de ejercicios psicomotrices repercute

de modo importante en el progreso de la combinación motriz en los niños en observación. Además, Escuza (2016), concluye que el esquema de motricidad repercute de manera indicadora en el progreso motriz de los estudiantes en la etapa inicial del colegio Fe y Alegría N°17. También, Arzola (2018), concluyó que, con el estudio de los juegos motores, los resultados fueron positivamente satisfactorios logrando fortificar la parte motriz de alumnos en inicial - IE 2051 -Carabayllo, 2017. Asimismo, Vásquez (2016), concluye que la práctica de la labor de desplazamiento de alumnos del IV ciclo del C.E.A.P. “Pedro Ruiz Gallo” de Lambayeque, permitió desenvolver la combinación motora tal como se visualiza en los rendimientos del post test, en el manifiesto n° 23 podemos considerar los resultados de la asamblea de lección n° 20 en que el 30% de los estudiantes del conjunto de participación, obtuvieron el atributo de bueno mientras que el 70% manifiesta un nivel de lección expresivo lo que representa el atributo de admirable, nivel enorme en el desarrollo de la coordinación motora en general del cuerpo.

En este estudio se considera los fundamentos teóricos investigados sobre la variable en estudio necesarios que han permitido aproximar tanto el programa de juegos motores como los contenidos de la coordinación motora que enmarca la presente investigación.

En primer lugar, el término “Programa” sirve para señalar aquella agrupación de actividades que tanto en la sucesión y al mismo tiempo son ejecutadas por un grupo de individuos a fin de que se cumpla un objetivo trazado. Viendo la problemática que hay en las escuelas sobre la falta de coordinación motora en los primeros años del nivel primario, en la investigación “Programa de Juegos Motores”, nos va a aliviar en algo su coordinación. Carmona y Villanueva (2006) afirma que dentro de la teoría de los juegos es una acción primordial en el progreso completo de los individuos. Su destreza incentiva la obtención de valores, actitudes y destrezas.

Es un programa el cual consta de 08 sesiones donde se va a aplicar juegos motores que buscan potenciar la coordinación motora en alumnos del primer grado de primaria, donde lo que se desea es que el alumno pueda construir sus saberes previos en base a lo ya aprendido y para ello necesita la guía del docente para mejorar el progreso de enseñanza - aprendizaje. A continuación, el nombre de cada sesión con su juego:

Tabla 1

Relación de sesiones programadas

Nº sesión	Nombre del Juego
S.A 01	Juego “Descubro mi entorno”
S.A 02	Juego “El gusano mareado”
S.A 03	Juego “Pelota Zig-Zag”
S.A 04	Juego “Carrera de botones”
S.A 05	Juego “Bedor y Pompón”
S.A 06	Juego “Salta conmigo”
S.A 07	Juego “Me convierto en...”
S.A 08	Juego “La Isla”

En esta teoría se puede demostrar que los juegos pasan por unos procesos de acuerdo a la edad evolutiva del niño que le va a servir para mejorar sus comportamientos, por lo tanto, Piaget (1959) afirma que se realiza una definición del entretenimiento ingenuo lo relaciona con el progreso progresivo de la niñez. A partir esta representación, divide en tres etapas concentradas. En primer lugar, sensorial motriz (0-3 años) el niño se inicia al universo recreándose con sus sentidos personales. En segundo lugar, simbólico (3-6 años) inventa juegos propios emulando, cualidad, muecas. La tercera expresión sería el Juego de reglas: de gran calidad didáctica como intermediario de progreso colectivo y honesto.

En esta teoría podemos concretar que el ambiente es propio para que niño se desenvuelva con placer al jugar. Por lo tanto, Elkonin (1980) dice que el ambiente de la recreación es auténtica-formativa y los chicos/as con la recreación, exhiben conductas que poseen una anécdota en su comunidad donde vive.

Con esta teoría podemos decir que el niño goza cuando juega porque se divierte, ríe con las personas de su alrededor. Asimismo, Bühler (1924) dice que el juego aquella acción en existe un goce eficaz y es sustentada por este goce. Y aclara que el goce no está en la reiteración de un hecho motriz o en la recreación, sino en el desarrollo adquirido en toda reincidencia y en la hegemonía del hecho.

Los juegos motores son importantes porque nos van simplificar la vida para poder relacionarnos con otras personas porque nos permite socializar en un ambiente libre donde

se puede realizar diversas actividades que se crea conveniente. Asimismo, según Calero (1998) La trascendencia de los juegos radica actualmente en ambos aspectos: Reflexivo Habilidadoso y Progresivo Metódico, es fijar que debe dirigir a los alumnos en la interpretación armónica entre los componentes que hacen interceder al desplazamiento y la acción armoniosa. La niñez, el esparcimiento y la recreación aseguran naturalmente una reducida correlación, y en el progreso dentro de la sociedad donde persona tienen un mismo desarrollo, de aquí que sea improbable apartarse entre ellos, también cuando la comunidad antigua se sostenía de la recopilación de alimentos que encontraba en su vagar errante, los niños contribuían, desde que les era probable haber una partida absoluta, en el trabajo frecuente del sostenimiento, en tanto la niñez comprendía la escasez. Incluso en el momento que avanzaba el individuo, va domiciliar y desamparar su existencia, y florece el agricultor en una manera de existencia donde impone al individuo humanitario a asentarse en sitios definidos, los pequeños asimismo tenían que adherirse al progreso fructífero, y para ello se les otorgaban objetos del tamaño de acuerdo a su edad para que ayudaran, en la compostura de sus posibilidades físicas, al servicio en relación con sus habilidades motrices, no tenían todavía con que jugar, fatalidad de instrumentos de faena a nivel pequeña: el machete cortaba, la multitud golpeada, por lo que simplemente eran producciones a una mínima graduación del herramienta existente. Por lo cantidad en la compostura que se da el progreso del individuo, el trabajo empieza a tornarse crecidamente difícil, a la tanda que se comienzan a proporcionar abundancia en la elaboración que van poseer una excelente calidad de existencia, a excepción de la insuficiente urgencia del mantenimiento del día a día. Esto va a poseer una consecuencia estrechamente significativa en el incremento de la humanidad, que puede en aquel momento consagrar acciones que actualmente no están claramente ligadas al progreso fructífero, y la deferencia a cuestiones que precedentemente le eran usualmente inadmisibles de consagrar un instante, inmediatamente va a establecer pausadamente un juicio de social plenamente coherente con su progreso anímico toda particularidad crecidamente adelantado. En este sentido va a bosquejar resolutivamente una carencia, en el progreso del sujeto, de una fase iniciadora, donde los pequeños busquen y se adiestren para su existencia posterior, para eso florece la niñez como etapa de complacencia elaboración. En ese período los pequeños utilizan los juguetes fundamentalmente inventados por ellos, en tanto irradian en su diversión con los demás, demostrando sus acciones y roles que han de ejercer como mayores, se manifiesta

el entretenimiento como camino y medio de crear, al valor de sus riesgos físicos, motores y sociales, una propagación de la subsistencia. De este modo, la niñez, el esparcimiento y el instrumento surgen unánimemente en el suceder progresivo de la persona, y van a calificar el inicio de la etapa de preliminares para la operación fértil dónde los pequeños han de poseer cuando lleguen a la madurez.

Dentro de las características de los juegos motores es que ayudan a formarse social, emocional y psicológicamente por ser actividades libres y espontaneas, por lo tanto Hernández (2002) dice que entre las características importantes de los juegos motores es que son actividades espontánea y autónomo, también de que el entretenimiento es el cambio para confeccionar autónomamente su ánimo descubridor, también la recreación se orienta referente a la misma experiencia, asimismo podemos expresar que el participante se preocupa por la consecuencia de su acción, por la cantidad la interrelación de entretenimiento es la distracción de las prosenios e ilustraciones del universo existente con el ficticio, de lo cual asume los roles de los personajes, a la sazón del entretenimiento es que el niño tenga una expresión sencilla, de independencia y cuando el niño juega realiza juegos de escenas e iconografía del espacio existente o ilusorio, también el niño manifiesta una acción placentera que tiene una necesidad psico - biológicas lo que le permiten prepararse para el mundo actual

Explicar la parte social de los juegos nos da a deducir de como el niño se desenvuelve con los demás. Por lo tanto, kadoora (2018) afirma que el juego es esencial recurso que tienen los niños para comenzar sus primeras relaciones con sus iguales, así pues, el niño se va relacionando con otros aprende a equiparar conductas deseables como colaborar, cumplir, venerar turnos... y aprende asimismo a no declarar conductas no deseables como golpear a los demás a sus semejantes o cultivar su energía.

En la parte cognitiva del juego se ve como el niño desarrolla sus saberes previos ya sea por la observación y su conocimiento. Asimismo, kadoora (2018) Cuando nos referimos a cognitivo estamos hablando del entendimiento como el niño va a desplegar su ideología natural Íntimamente en el juego motor, es la que permite sentir al niño que ingresa a la calidad de formación preescolar que tiene como objetivo general optimar el modo de relacionarse con otros niños, papás y adultos, con el límite de cooperar a su progreso completo.

Al hablar de afectiva y emocional podemos observar a los niños que se cohiben al momento de jugar, eso nos indica la falta de afecto que se percibe por lo tanto el juego ayuda a mejorar ese aspecto. También Kadoora (2018) afirma que es la manifestación y comprobación impresionable a través de la recreación, como se sabe la estima es importante para un progreso sensato. Esto es cierto durante toda nuestra existencia, pero principalmente en los inicios de nuestras vidas, dado que algunos vienen con falta de afectividad marcando así sus vidas. A través de la recreación se expresan las conmociones y animar la autoestima y la confianza en el estudiante.

Cuando hablamos de juegos motores se deduce que una actividad recreativa donde se van a manifestar diferentes acciones motoras que conllevan a mejorar la parte motriz de la persona en especial de los niños. De este modo Viciara y Conde (2002) define el juego como una vía de manifestación e información como primera situación, de progreso motor, cognitivo, afectuoso y socializador por principio. Para Carmona y Villanueva (2006) dice que la diversión es una forma de sociabilizar con la existencia, producido en circunstancias internas de los que se recrean con una acción agradable, y no por las causas externas de la realidad. Según Garaigordobil y Fagoaga (2006), define el juego como un trabajo importante e indefectible para el progreso humanitario, ya que contribuye de modo notable al perfeccionamiento general del niño durante su niñez. El juego es una urgencia importante, ya que el niño requiere ejercicio, manipular objetos, socializar con otros niños, y esto necesariamente es lo que se hace en el pasatiempo. Asimismo, podemos aludir a Lev Semyónovich Vigotsky (1924) dice que el juego inicia como carencia de multiplicar el acercamiento con lo remanente. En un ambiente de principio a fin con entretenimiento y que son milagros de muestra general, en tanto la recreación conlleva a situaciones que van hacia el desarrollo motriz del niño.

El proceso de crecimiento del niño os permite ver como se desenvuelve a través de la conducta que son cada vez más difíciles solapados entre ellos. Para Wallon (1947) divide al crecimiento del pequeño en diferentes fases, encajando cada una de ellas a una etapa determinado en un medio progresivo. Para todas estas fases se dan acciones solidarias auxiliares, pero cada período está definido por una diligencia predominante relacionado con sus pares. La continuación de periodos no es exigente, por lo tanto se elaboran hipermetrías, logros y retornos, estando actual en cada período progresivo, rastros de acciones ya dominadas e introducción de los demás que mostrarán más tardíamente.

Es este estudio ha tenido mucha importancia el cómo ha ido desarrollándose por etapas de edades su desarrollo motriz del niño. Asimismo, Piaget (1956) estudia el progreso del conocimiento, no le interesó el progreso motor, pero observó cómo los desplazamientos moldean un fragmento en el progreso cognitivo pueril y cómo la jerarquía de éste descendía a medida que el niño consentía sus posibilidades crecientemente excelso de enajenamiento. Es este estudio ha tenido mucha importancia el cómo ha ido desarrollándose por etapas de edades su desarrollo motriz del niño. Asimismo, Piaget (1956) ve el proceso de la madurez intelectual, jamás se agobio del desarrollo motriz, pero vio cómo los movimientos forman parte en el desarrollo cognitivo infantil y cómo la importancia de éste decrecía a medida que el niño accedía a posibilidades más elevadas de abstracción.

Ha poseído gran influencia en los análisis sistemáticos sobre el desarrollo motriz en los pequeños. Para Gesell (1945) la maduración es el mecanismo interno a través del cual se consigue progresar en las distintas áreas de la conducta, destacando como: conducta adaptativa, conducta social, conducta motriz, conducta verbal. Afirma que la conducta motriz tiene implicaciones neurológicas. También hace énfasis en que esa conducta o capacidad motriz del niño, niña, constituye el punto natural de partida de la estimulación y de la maduración.

Sabemos que coordinación motora es muy importante porque nos proporciona salud, fomenta la salud mental, favorece la independencia y mejora su sociabilidad, asimismo Conde (2007) afirma que un niño que logra desenvolver su motricidad, cuando adquiere una revisión en su organismo para elaborar sus acciones, la trascendencia de este momento es primordial en la creación de su personalidad y está determinada por factores biológicos, psíquicos y sociales que influyen en la trascendencia del ajuste culto y motor.

Dentro de las características de la coordinación motora podemos mencionar: el desarrollo Físico: hay minúscula flexibilidad, aumento de la fuerza y la vitalidad; también tenemos el desarrollo motriz: mejora la estabilidad fija y en movimiento, las destrezas locomotoras, utilizando la disminución del tiempo de resistencia, mejoramiento de la coordinación ojo mano y ojo pie. Asimismo Conde y Viciano (2001) dicen que una de las características principales es que el niño pretenda construir gradualmente su identidad y maduración sensible, constituya vínculos cordiales con sus semejantes y obtenga una

libertad individual, que el pequeño se manifieste principalmente sus diversos entornos y deba participar de los diferentes modos de comunicarse.

Cuando hablamos de corporeidad, nos abocamos a las partes de organismo, sus partes y sus movimientos, asimismo se tiene a Gómez (2007) nos habla del individuo como ente somático, de la coexistencia en para el organismo, el cual nos predispone a la función autónoma de solucionar nuestro sostenimiento y la escasez de la consecuencia. Otro autor como Trigo (2000) dice que el individuo es un ser, por lo tanto no va ser un cuerpo únicamente como objeto, es un ser que existe, donde se expresa en movimiento. Corporeidad que implica conversar de su integridad y no de una porción del individuo, y con ello construye relaciones con su adecuado universo demostrativo que le sirve para proporcionar sentido a su existencia. Asimismo, M Ponty (1975) dice que el organismo se constituye en una unión característica dotado de sentido; la corporeidad es la forma de ser en el universo, como eje de las relaciones de presencia con el ambiente y con los otros; el organismo es el automóvil de ente en el planeta.

Cuando hablamos de esta dimensión nos referimos a la coordinación ojo – mano donde permite manipular, coger, llevar o lanzar objetos ya sea con una mano o con dos manos. Por lo tanto, Aguirre (1994) lo define como encogimiento muscular al realizar acciones motrices para realizar acciones con sus miembros superiores ya sean precisos o imprecisos en un tiempo adecuado. La coordinación óculo podal se refiere a las acciones hechas por los miembros inferiores en relación con la visión, asimismo Aguirre (1994) dice que la coordinación óculo-pédica: ojo-pie, es semejante que la óculo-manual, sino en este tema las ejecuciones se harán con el pie como mecanismo clave de desplazamientos, conducciones de pelota, saltos de obstáculos, etc. En otras palabras, es el manejo de objetos con los miembros inferiores.

Cuando hablamos de coordinación motora, nos referimos a los movimientos voluntarios e involuntarios del cuerpo al realizar una actividad motriz. Asimismo, nos dice Conde (2007) dice que comprende inseparable lo incongruente con el progreso cíclico del niño/a fundamentalmente en el aumento del organismo y de los talentos motrices con relación al entretenimiento y su destreza motriz de las extremidades superiores e inferiores. También tenemos a Kiphard (1976) dice que la coordinación motora neuromuscular se adaptar con exactitud a lo apreciado y premeditado, de acuerdo con la figura fijada por el conocimiento cinético, a la escasez del pensamiento o mueca competitiva estipulado. Por

lo tanto, Hahn (1988) dice que la coordinación motora es el resultado vinculado entre los nervios y los músculos esqueléticos, dentro de un desplazamiento animoso, constituyendo la orientación de una sucesión de movimientos. También Manno (1985) dice que la coordinación es la extensión de combinación por lo tanto es el grupo de capacidades que permiten transportar valores reales, lo crecidamente cerca viable de los valores nominales. De la misma forma Meinel y Schnabel (1988) dice que la coordinación motora es la clasificación, distribución de acciones motoras ordenadas hacia un correcto objetivo. También Grosser y Cols. (1991) conjuntamente se entiende como combinación motora a la ordenación de todo el desarrollo parcial de un hecho motriz en desempeño de un correcto movimiento motriz preestablecido. Tenemos también a Álvarez del villar (1983) dice que es la dimensión neuromuscular de adaptar con exactitud lo amado y deliberado, en colaboración con la figura fijada por la inteligencia capacidad motora, a la insuficiencia del desplazamiento o mueca competitivo estipulada.

El presente estudio amplia el conocimiento teórico en cuanto a la variable coordinación motora en lo cual se basa en lo sostenido por Conde (2007) dice que comprende inseparable lo incongruente con el progreso cíclico del niño/a fundamentalmente en el aumento del organismo y de los talentos motrices con relación al entretenimiento y su destreza motriz de las extremidades superiores e inferiores. Así también la investigación nos va demostrar que con la aplicación del programa juegos motores va a contribuir en la mejora de la coordinación motora en los niños (as).

En cuanto a este aspecto es necesario señalar que el estudio brinda una herramienta practica ejecutada por el docente en su labor pedagógica, desarrollado a través de diversas estrategias basadas en el juego que le permitirán ir enriqueciendo su práctica educativa, procurando de esta manera que el desarrollo de sus sesiones sea innovador que permitan el interactuar del niño. De esta manera que durante la investigación al desarrollar sesiones basadas en los juegos motores permite desarrollar la coordinación motora del niño de la escuela primaria donde se aplicó el estudio.

En este trabajo de investigación se emplearon los procedimientos y métodos fundamentales y eficaces para lograr un resultado positivo que exhibe un alto nivel de rigor científico. Los instrumentos, procedimientos, métodos y técnicas, que fue comprobada mediante la validez y confiabilidad y que pueden ser usados en otras investigaciones similares, finalmente los datos recopilados y procesados posibilitaran obtener conclusiones

y recomendaciones las cuales servirán para que la institución tome decisiones al respecto y a su vez se mejore con la coordinación motora que tanto necesitan de los alumnos para socializarse desenvolverse e su medio que los rodea

En este estudio se ha considerado un problema general: ¿Cuál es el efecto del programa de juegos motores en la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E - 3069?, así mismo se ha determinado tres problemas específicos: a) ¿Cuál es la influencia entre el programa de juegos motores y la corporeidad en la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E - 3069 - Ancón?, se tiene b) ¿Cuál es la influencia entre el programa de juegos motores y la coordinación óculo manual en la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E - 3069 - Ancón?, así mismo c) ¿Cuál es la influencia entre el programa de juegos motores y la coordinación óculo podal en la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E - 3069 - Ancón?

En este estudio se ha planteado una hipótesis general: El programa de juegos motores mejora la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria de la institución Educativa 3069 - Ancón, así mismo se ha determinado tres hipótesis específicos: a) El programa de juegos motores y la corporeidad influye en la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E - 3069 – Ancón, por lo tanto b) El programa de juegos motores y la coordinación óculo manual influye en la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E - 3069 – Ancón, tenemos también c) El programa de juegos motores y la coordinación óculo podal influye en la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E - 3069 – Ancón.

En este estudio se ha planteado un objetivo general: Determinar el efecto del programa de juegos motores en la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria de la institución Educativa 3069 - Ancón, así mismo se ha determinado tres objetivos específicos: a) Determinar la influencia entre el programa de juegos motores y la corporeidad en la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E - 3069 – Ancón, también b) Determinar la influencia entre el programa de juegos motores y la coordinación óculo manual en la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E - 3069 – Ancón, por tanto c) Determinar la influencia

entre el programa de juegos motores y la coordinación óculo podal en la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E - 3069 - Ancón.

II. MÉTODO

2.1 Tipo de estudio y diseño de investigación

Paradigma positivista

Por la proporción sustentada a la indagación que tiene como objetivo argumentar una suposición por medios estadísticos o establecer parámetros de una determinada inconstante en que se a realizar el estudio. Según Flores (2004), dice que un paradigma comprende un método de doctrina referente a la situación, la perspectiva del planeta, el territorio que el sujeto ocupa en él y las diversas relaciones que esa posición permitiría con lo que se considera actual. Con esto se sustenta que el paradigma positivista es de representación cuantitativo, empírico – metódico, ordenado,

Enfoque cuantitativo

El planteamiento en la actual es el cuantitativo que de acuerdo con Tamayo (2007), afirma en la diferenciación de teorías ya existentes a partir de una sucesión de suposiciones surgidas de la misma, siendo obligatorio lograr un patrón, ya sea en modo aleatoria o discriminada, pero representativa de una urbe o anómalo objeto de estudio. Por lo tanto, para ejecutar investigaciones cuantitativas es preciso referir con una suposición ya determinada, dado que el procedimiento comprobado utilizado en la misma es el hipotético; mientras que la metodología cualitativa consiste en la edificación o reproducción de una hipótesis a partir de una sucesión de proposiciones extraídas de un organismo hipotético que servirá de lugar de desplazamiento al analista, para lo cual no es forzoso extirpar un modelo representativo, sino un tipo teórica conformada por uno o más casos, y es por ello que utiliza el procedimiento inductivo, según el cual se debe iniciar de un estado abolido de teoría.

Tipo de estudio

El presente estudio fue de diseño cuasi experimental, fue presentado por primer lugar por Campbell y Stanley (1966) y fue desarrollado posteriormente por Cook y Campbell (1979). Desde ese momento varios investigadores han señalado conceptos de esta concepción, en tanto Cook y Campbell (1986) afirman que los cuasi-experimentos son como pruebas de retribución aleatoria en todos los aspectos por lo que no se puede suponer que los diversos grupos de administración sean inicialmente equivalentes adentro de los límites de la omisión maestra.

Diseño de investigación

Este estudio nos va a determinar que investiguemos a las personas mediante un juicio en determinadas situaciones. Asimismo, Arias (2012) dice que el diseño de indagación es un juicio que se basa en someter a un ente o conjunto de personas en situaciones determinadas, impulsos o procedimientos (V.I), para prestar atención los cambios que repercute el estudio (variable dependiente). Es un juicio que se basa en someter a un ente o conjunto de personas, a definidas situaciones, incentivos o procedimientos (V.I), para prestar atención de las consecuencias o revitalizarse que se producen (V.D). Para la ejecución de la actual indagación se aplicó el cuasi experimental de pre test y post test con grupo experimental grupo de control. Se representa de la siguiente manera:

	Pretest	Programa	Postest
GE	X	X	X
GC	X	--	X

GE: Grupo experimental

GC: Grupo de control

X: Aplicación del programa

2.2 Variables y Operacionalización

Variables

Definición conceptual del programa de Juegos Motores

Viciano y Conde (2002) definen el juego como un medio de manifestación e información como primera situación, de progreso motor, cognitivo, afectuoso y socializador por principio.

Definición operacional

Bayes (1974), afirma que básicamente una definición operacional es aquella que nos señala qué hacer para que cualquier investigador pueda prestar atención al fenómeno que consiste en la exposición detallada del ordenamiento necesario para originar el prodigio.

Definición operacional del programa de juegos motores

Esta variable tiene 3 contenidos, la escala de medición es dicotómica que será medida con el instrumento de la lista de cotejo, aplicando en 8 sesiones de clases en las cuales se trabajaran diversos juegos motores que nos va a ayudar a mejorar la coordinación motora en los estudiantes.

Definición conceptual de la Coordinación motora

Conde (2007) dice que comprende inseparable lo incongruente con el progreso cíclico del niño/a fundamentalmente en el aumento del organismo y de los talentos motrices con relación al entretenimiento y su destreza motriz de las extremidades superiores e inferiores.

Definición operacional de la Coordinación motora

Variable que será medida a través de sus tres dimensiones: corporeidad (7 ítems), coordinación óculo manual (7 ítems), y la coordinación óculo podal (6 ítems), que se llevará a cabo mediante un instrumento de evaluación que es la lista de cotejo con escala dicotómica, con las siguientes opciones de respuesta: SI (1 pto) NO (0 ptos).

Operacionalización

Tabla 2

Operacionalización de la variable Coordinación Motora

Dimensión	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Niveles y rangos
Corporeidad	Noción del cuerpo Noción espacial	Del 1 hasta 7	Dicotómica De tipo ordinal	Inicio: 1 a 10 Proceso: 11 a 14 Logrado: 15 a 18 Destacado: 19 a 20
Coordinación Óculo manual	Espacio Lateralidad	Del 8 hasta 14	SI = 1	
Coordinación Óculo Podal	Equilibrio estático Equilibrio dinámico	Del 15 hasta 20	NO = 0	

Tabla 3

Matriz de especificaciones del Programa de Juegos Motores

SESIONES	CONTENIDOS	INDICADORES	DIMENSIONES		
			Social	Cognitiva	Afectiva - Emocional
			ITEMS		
S1	Juego “Descubro mi entorno”	Desarrollar la coordinación dinámica.	Permite conocer y respetar reglas.		
S2	Juego “El gusano marcado”	Desarrolla los elementos de la corporeidad			Expresión control de emociones
S3	Juego “Pelota Zig-Zag”	Identifica la rapidez, reflejos, observación, atención, coordinación ojo - mano.		Habilidad para el desarrollo del pensamiento.	
S4	Juego “Carrera de botones”	Dominio de la coordinación ojo - mano.			
S5	Juego “Bedor y Pompón”	Mejorar la coordinación ojo - mano, las habilidades, destreza, su reacción y sus lados dominantes (derecha e izquierda)	fomenta la comunicación, cooperación los procesos sociales		
S6	Juego “Salta conmigo”	Ejecuta saltos utilizando uno y dos pies, mejorando su coordinación óculo podal. Desarrollo de la coordinación óculo podal		Dominio de la empatía.	
S7	Juego “Me convierto en...”				
S8	Juego “La Isla”	Mejorar sus posiciones fijas y en movimiento, coordinación, fuerza, conceptos de rapidez y lentitud.			Habilidades de autoestima autoconfianza.

2.3 Población, muestra y muestreo

Población

Podemos decir que es la agrupación de personas de un lugar determinado, de acuerdo a Hernández et al (2014) dice que es un grupo de un total de sucesos dónde va a coincidir con definidas determinaciones. En este estudio la población estuvo constituida por 135 alumnos del primer grado de la I. E 3069 distribuidas en 4 secciones, del distrito de Ancón, de los cuales se tomará una muestra de 2 secciones A y B que se va a visualizar en la presente tabla:

Tabla 4

Población de estudio

Sección	Hombres	Mujeres	Total
A	18	17	35
B	19	16	35
C	17	16	33
D	16	16	32
		Total	135

Muestra

La muestra es cuando se toma a una determinada población para aplicar in instrumento de investigación. Según Hernández et al (2014), es un subconjunto de elementos o urbe del cual se recolectan los datos y que debe ser característico de ésta. Asimismo la muestra de este estudio fue intencionada donde el grupo de control es el primer grado A con 35 estudiantes y el grupo experimental es el primer grado B con 35 estudiantes, que está sumada por 70 estudiantes entre las dos secciones a estudiar, por lo tanto utilizo el criterio de inclusión porque los estudiantes de las secciones A y B tenían las características para la toma del instrumento y en cuanto al criterio de inclusión no se tomó en cuenta a las secciones C y D porque no cumplían con los requisitos y características en cuanto a la edad para la toma de datos.

Muestreo

Cuando hablamos de muestreo nos referimos al proceso que tenemos como investigadores para determinar el lugar donde realizar la muestra. Asimismo, Mata et al, (1997) afirma que es el procedimiento utilizado para elegir a los componentes del patrón del general de la localidad. Consiste en un grupo de reglas, procedimientos y criterios mediante los cuales se selecciona un grupo de elementos de una localidad que representan lo que sucede en toda esa urbe. El tipo de muestreo no aleatorio porque se va realizar la muestra con dos secciones específicas al 1er grado A como grupo control y el 1er grado B como grupo experimental a todos los estudiantes.

2.4 Técnica de recolección de datos, variable y confiabilidad

Técnica

Podemos decir en cuanto a la técnica que nos va a servir como modo de recopilar datos de la muestra de la población que se va a investigar, por lo tanto, Quispe (2014) dice que las técnicas son procedimientos o medios fundamentales de recopilación de indagación, de los que se vale el estudioso para acercarse a los ecos y conceder al discernimiento de lo que se quiere averiguar. La técnica que se va a utilizar e la investigación es la observación que nos va a permitir verificar y recopilar los datos requeridos para aplicar el instrumento a los estudiantes. Asimismo, Alvarez-Gaou (2009) dice que es una de las principales herramientas del ser humano para ponerse en contacto con el mundo exterior.

Instrumento - Lista de Cotejo

Podemos decir que es un instrumento estructurado que va ayudar a diagnosticar y registrar rasgos de conducta o secuencia de acciones, son generalmente dicotómicas en esta investigación se utilizara la alterativa SI –NO. Según la fuente del Ministerio de educación (2009) sirve para elaborar datos en base a normas y guías previamente constituidos para determinar la indicación que se realizara, que nos permitirá que la evaluación sea útil para evaluar saberes procedimentales y luego revisar los conceptuales y actitudinales.

FICHA TÉCNICA

Nombre	Lista de cotejo de coordinación motora
Autor	MINEDU - 2009
Adaptación	Bach. Wenceslao Velásquez Grey
Aplicación	Niños de 6 - 7 años
Ámbito de aplicación	Ancón
Duración	05 al 25 de noviembre del 2019
Finalidad	Apreciación de tres dimensiones de la coordinación motora con 20 ítems.
Área que evalúa	Educación Física

Validez

Cuando hablamos de validez del instrumento, nos referimos a la medición de la variable en estudio que nos va a servir para obtener los resultados permitidos en la investigación. Para Hernández, et al (2014) dice que consiste en el nivel en que una herramienta mide a la variante en estudio. En cuanto a la validación del instrumento de lista de cotejo de coordinación motora, se tomó en cuenta a tres jueces validadores con el grado de Maestría que coincidieron el aprobar el instrumento por considerarlo viable para su aplicación.

Confiabilidad

Cuando hablamos de confiabilidad, nos referimos a aplicación del instrumento obteniendo resultados confiables que nos van a permitir aplicarlo de manera segura. Asimismo, Hernández, et al (2014), dice que se cuándo se aplica el instrumento a una persona puede producir productos similares o equivalentes. Se aplicó el instrumento a unos 15 estudiantes de los grados C y D de primero de primaria que no estaban considerados en la presente investigación, asimismo para hallar la confiabilidad se empleó el índice de Kuder Richardson 20 (KR20) y los resultados mostraron alta significativa, siendo los valores los siguientes del $KR20 = 0.74$

2.5 Procedimientos

Viendo la problemática de la coordinación motora con la experiencia en el área educación física de primaria, realice una proposición del problema ¿Cuál es el efecto del programa de juegos motores en la coordinación motora en estudiantes del primer grado de

primaria de la I.E - 3069 - Ancón?, para la cual hice una serie de investigaciones sobre los trabajos previos y decidí formular un programa de juegos motores que nos va a ayudar a mejorar la coordinación motriz de los niños, asimismo se investigó teóricamente sobre las dos variables a estudiar, utilizamos la observación como técnica mediante el instrumento (lista de cotejo) que nos sirvió para recolectar datos y diagnosticar el grado de coordinación motora existente de los alumnos, tanto al grupo control (1ro A) y al grupo experimental (1ro B) aplicando un pretest y un postest después de aplicar las 8 sesiones de aprendizaje del programa de juegos motores.

Posteriormente se aplicó el estadístico de prueba U de Mann-Whitney para determinar los resultados en la presente investigación, luego se realizó la discusión con los trabajos previos, también se hizo las conclusiones con los resultados de la prueba estadística, asimismo se tuvo en cuenta las recomendaciones y las referencias utilizadas para el presente trabajo y por último los anexos, obteniendo resultados favorables.

2.6 Método de análisis de los datos

Después de aplicar el instrumento a las secciones del primer grado, tanto el pre-test como el post-test. Para medir el instrumento se utilizó el índice de Kuder Richardson 20 (KR20), arrojando un valor de confiabilidad de 0,74. Posteriormente se presentó los puntajes totales de las variables y las dimensiones. Luego se obtuvieron tablas y gráficos descriptivos de la variable y dimensiones en el pre y post test. En la parte inferencial, para responder a los objetivos del estudio, se analizó los datos del grupo experimental. En esta investigación se usó el estadístico de prueba U de Mann-Whitney que es una prueba paramétrica que se utiliza para comparar dos grupos de rangos (medianas) y determinar que la diferencia no se deba al azar.

2.7 Aspectos éticos

Se respetó la autoría respectiva de cada autor citado, así mismo se recurrió a la Institución Educativa 3069 con la carta de presentación de la Universidad Cesar Vallejo para la aplicación del programa “Juegos motores” a los alumnos del primer grado A y B respectivamente, con lo cual dieron el permiso y las facilidades respectivas para aplicarlo, también se han respetado a los autores de las fuentes de información, que no hay auto plagio y además se respetó el anonimato de los alumnos en la aplicación del instrumento.

III. RESULTADOS

3.1 Descripción de la variable coordinación motora

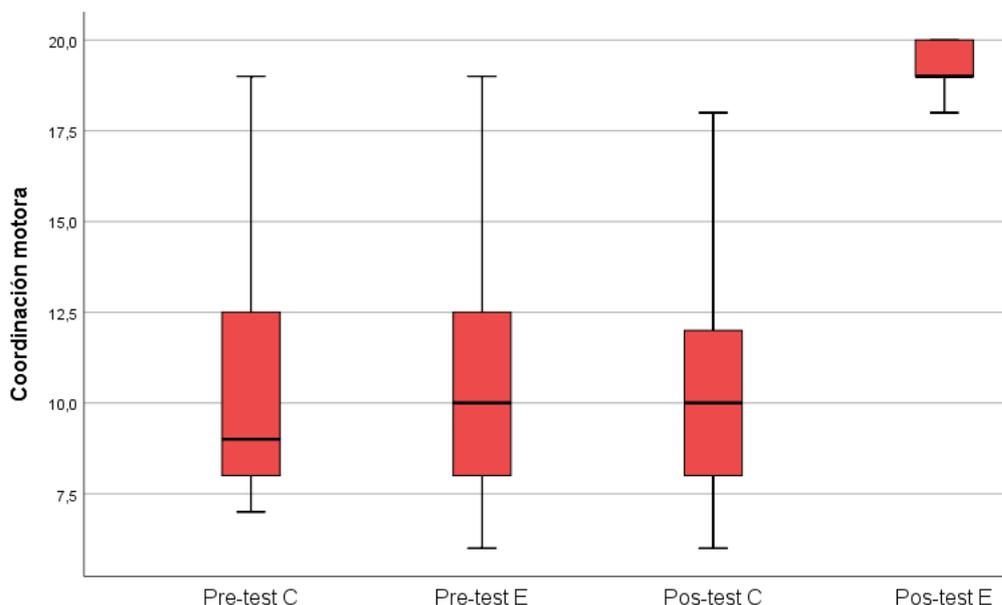


Figura 1. Diagrama de cajas de pretest y posttest de la coordinación motora en los grupos de control y experimental.

La figura 1, muestra los resultados de la coordinación motora en el pretest y posttest de los grupos de control y experimental. Se observa que, las medianas en el pretest de ambos grupos son casi similares. En cambio, en el posttest se evidencia que las medianas son significativamente diferentes. Lo cual indica que el programa de juegos motores, mejoró la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E - 3069 - Ancón.

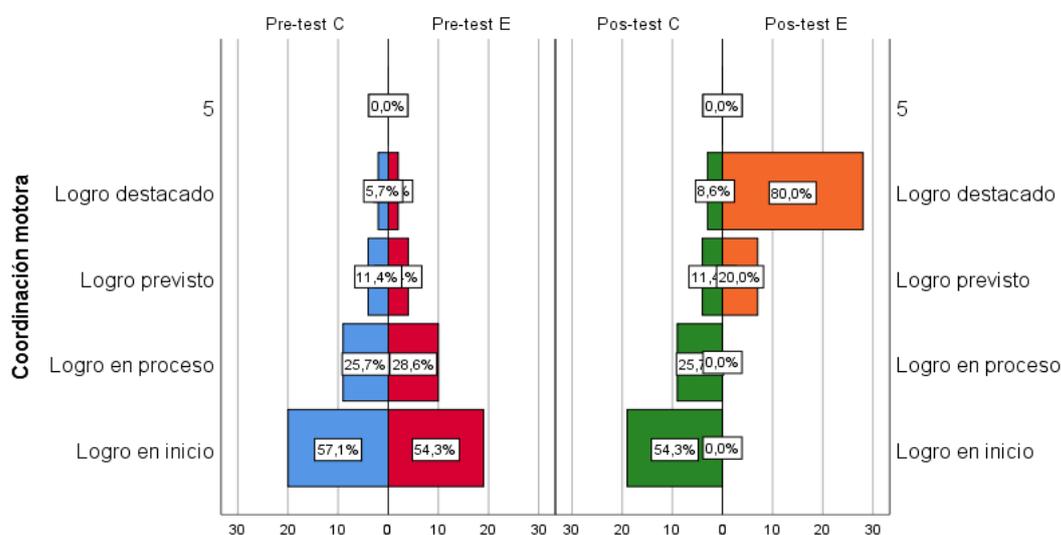


Figura 2. Niveles de la coordinación motora en el pretest y postest de los grupos de control y experimental.

La figura 2, muestra los niveles de la coordinación motora en el pretest y postest de los grupos de control y experimental. Se observa que, en el pretest el grupo de control se encuentra en el nivel de logro en inicio con el 57,1%, frente al 54,3% del grupo experimental, que también se encuentran en este nivel. Asimismo, en el postest se evidencia que el 80,0% del grupo experimental se encuentra en el nivel de logro destacado, en relación al 54,3% del grupo de control que está en el nivel de logro en inicio.

3.1.1 Descripción de las dimensiones de la coordinación motora

Dimensión corporeidad

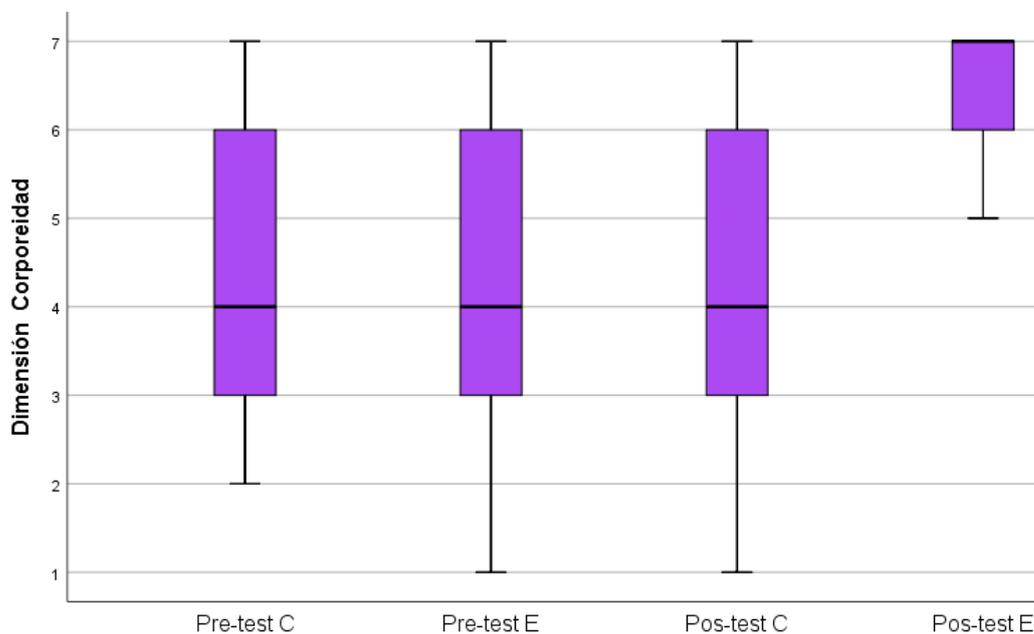


Figura 3. Diagrama de cajas de pretest y postest de la dimensión corporeidad en los grupos de control y experimental.

La figura 3, muestra los resultados de la dimensión corporeidad en el pretest y postest de los grupos de control y experimental. Se observa que, las medianas en el pretest de ambos grupos son iguales. En cambio, en el postest se evidencia que las medianas son significativamente diferentes. Lo cual indica que el programa de juegos motores, mejoró la dimensión corporeidad en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E - 3069 - Ancón.

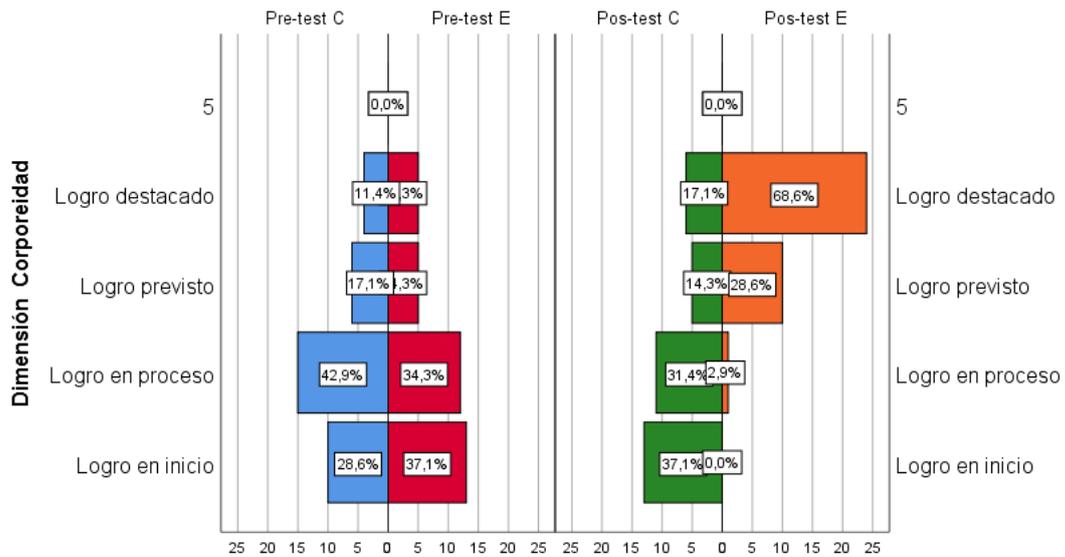


Figura 4. Niveles de la dimensión corporeidad en el pretest y postest de los grupos de control y experimental.

La figura 4, muestra los niveles de la dimensión corporeidad en el pretest y postest de los grupos de control y experimental. Se observa que, en el pretest el grupo de control se encuentra en el nivel de logro en proceso con el 42,9%, frente al 37,1% del grupo experimental, que se encuentran en el nivel de logro en inicio. Asimismo, en el postest se evidencia que el 68,6% del grupo experimental se encuentra en el nivel de logro destacado, en relación al 37,1% del grupo de control que está en el nivel de logro en inicio.

Dimensión coordinación óculo manual

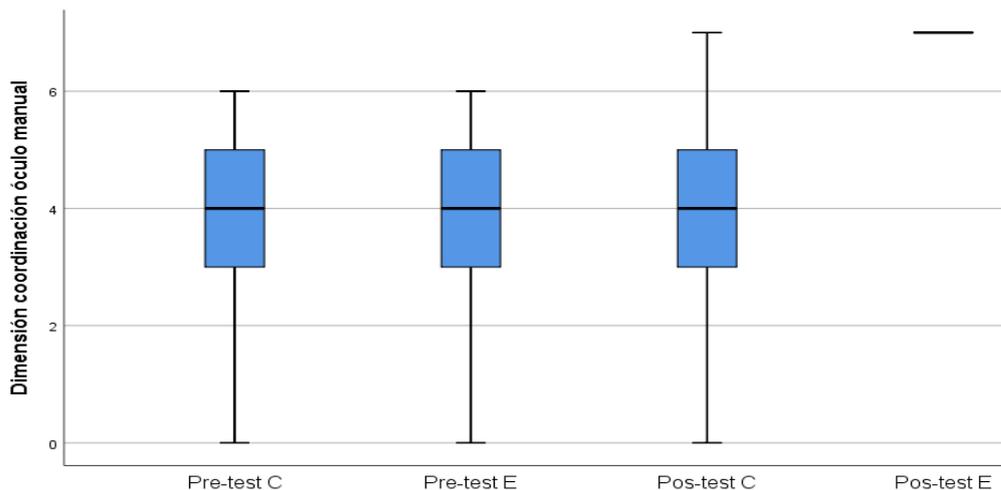


Figura 5. Diagrama de cajas de pretest y postest de la dimensión coordinación óculo manual en los grupos de control y experimental.

La figura 5, muestra los resultados de la dimensión coordinación óculo manual en el pretest y postest de los grupos de control y experimental. Se observa que, las medianas en el pretest de ambos grupos son iguales. En cambio, en el postest se evidencia que las medianas son significativamente diferentes. Lo cual indica que el programa de juegos motores, mejoró la dimensión coordinación óculo manual en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E - 3069 - Ancón.

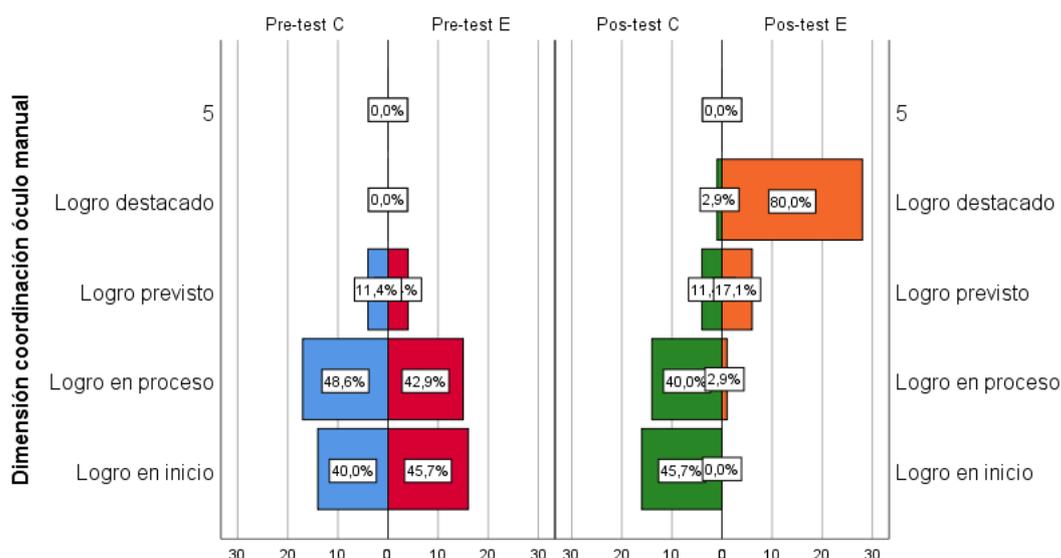


Figura 6. Niveles de la dimensión coordinación óculo manual en el pretest y postest de los grupos de control y experimental.

La figura 6, muestra los niveles de la dimensión coordinación óculo manual en el pretest y postest de los grupos de control y experimental. Se observa que, en el pretest el grupo de control se encuentra en el nivel de logro en proceso con el 48,6%, frente al 45,7% del grupo experimental, que se encuentran en el nivel de logro en inicio. Asimismo, en el postest se evidencia que el 80,0% del grupo experimental se encuentra en el nivel de logro destacado, en relación al 45,7% del grupo de control que está en el nivel de logro en inicio.

Dimensión coordinación óculo podal

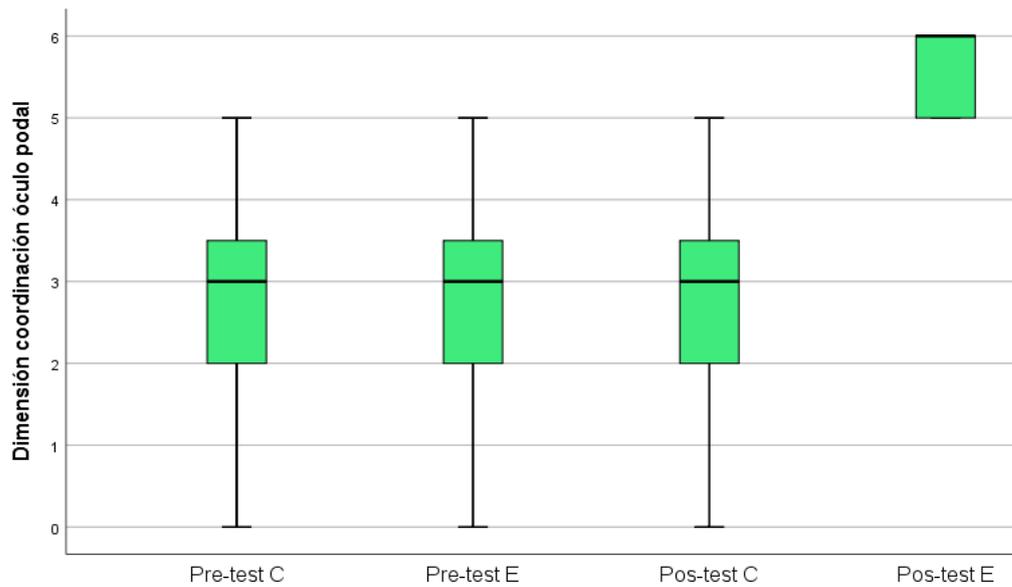
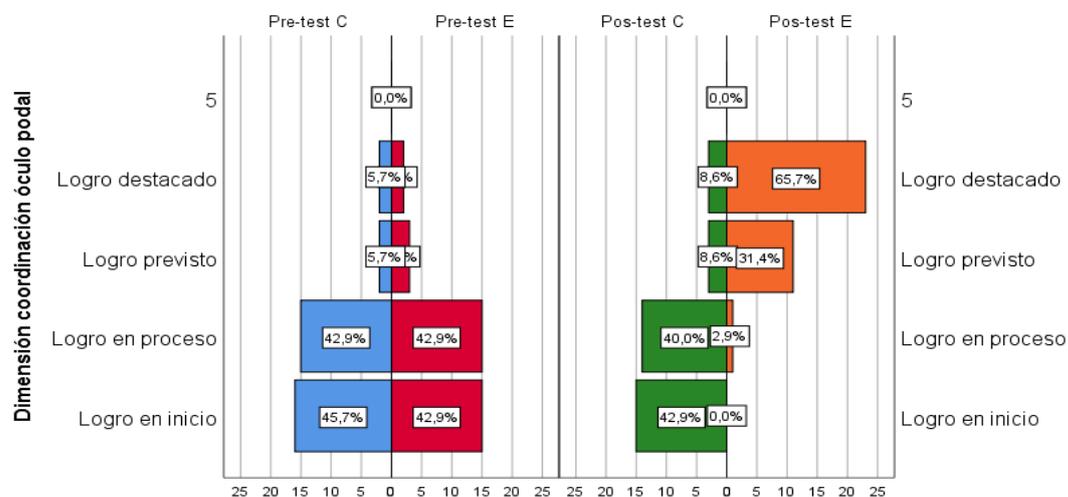


Figura 7. Diagrama de cajas de pretest y posttest de la dimensión coordinación óculo podal en los grupos de control y experimental.

La figura 7, muestra los resultados de la dimensión coordinación óculo podal en el pretest y posttest de los grupos de control y experimental. Se observa que, las medianas en el pretest de ambos grupos son iguales. En cambio, en el posttest se evidencia que las medianas son significativamente diferentes. Lo cual indica que el programa de juegos motores, mejoró la dimensión coordinación óculo podal en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E - 3069 - Ancón.

Figura 8. Niveles de la dimensión coordinación óculo podal en el pretest y posttest de los grupos de control y experimental.



La figura 8, muestra los niveles de la dimensión coordinación óculo podal en el pretest y postest de los grupos de control y experimental. Se observa que, en el pretest el grupo de control se encuentra en el nivel de logro en inicio con el 45,7%, frente al 42,9% del grupo experimental, que se encuentran en los niveles de logro en inicio y en proceso respectivamente. Asimismo, en el postest se evidencia que el 65,7% del grupo experimental se encuentra en el nivel de logro destacado, frente al 42,9% del grupo de control que está en el nivel de logro en inicio.

3.2 Prueba de hipótesis

Hipótesis general

H₀: El programa de juegos motores no mejora la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria de la institución Educativa 3069 – Ancón.

H₁: El programa de juegos motores mejora la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E - 3069 – Ancón.

Regla de decisión:

Si sig. bilateral < 0,05; rechazar H₀

Si sig. bilateral ≥ 0,05, aceptar H₀

Tabla 5

Rangos promedios de la coordinación motora

Rangos				
	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Coordinación motora	Pos-test C	35	18,06	632,00
	Pos-test E	35	52,94	1853,00
	Total	70		

En la tabla 5, se muestran los rangos promedios de la coordinación motora en el postest de los grupos de control y experimental. Se observa que la diferencia es igual a 34,88. Lo cual indica que el programa de juegos motores mejora la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E - 3069 – Ancón.

Tabla 6

Estadístico de prueba U de Mann-Whitney de la coordinación motora

Estadísticos de prueba^a	
Coordinación motora	
U de Mann-Whitney	2,000
W de Wilcoxon	632,000
Z	-7,263
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: Grupos

La tabla 6, muestra los resultados del estadístico de prueba U de Mann-Whitney de la coordinación motora. Se observa, además, que el estadístico U de Mann-Whitney = 2,000; Z = -7,263 y Sig. Asintótica (bilateral) = 0,000 < 0,05. Por lo tanto, se rechaza H₀ y se concluye que el programa de juegos motores mejora la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E - 3069 – Ancón...

Primera hipótesis específica

H₀: El programa de juegos motores no mejora la dimensión corporeidad en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E - 3069 – Ancón.

H₁: El programa de juegos motores mejora la dimensión corporeidad en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E - 3069 – Ancón.

Regla de decisión:

Si sig. bilateral < 0,05; rechazar H₀

Si sig. bilateral ≥ 0,05, aceptar H₀

Tabla 7

Rangos promedios de la dimensión corporeidad

	Rangos			
	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Dimensión corporeidad	Postest C	35	22,86	800,00
	Postest E	35	48,14	1685,00
	Total	70		

En la tabla 7, se muestran los rangos promedios de la dimensión corporeidad en el postest de los grupos de control y experimental. Se observa que la diferencia es igual a 25,28. Lo

cual indica que el programa de juegos motores mejora la dimensión corporeidad en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E - 3069 – Ancón.

Tabla 8

Estadístico de prueba U de Mann-Whitney de la dimensión corporeidad

Estadísticos de prueba^a	
Dimensión corporeidad	
U de Mann-Whitney	170,000
W de Wilcoxon	800,000
Z	-5,457
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: Grupos

La tabla 8, muestra los resultados del estadístico de prueba U de Mann-Whitney de la dimensión corporeidad. Se observa, además, que el estadístico U de Mann-Whitney = 170,000; Z = -5,457 y Sig. asintótica(bilateral) = 0,000 < 0,05. Por lo tanto, se rechaza H₀ y se concluye que el programa de juegos motores mejora la dimensión corporeidad en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E - 3069 – Ancón.

Segunda hipótesis específica

H₀: El programa de juegos motores no mejora la dimensión coordinación óculo manual en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E - 3069 – Ancón.

H₁: El programa de juegos motores mejora la dimensión coordinación óculo manual en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E - 3069 – Ancón.

Regla de decisión:

Si sig. bilateral < 0,05; rechazar H₀

Si sig. bilateral ≥ 0,05, aceptar H₀

Tabla 9

Rangos promedios de la dimensión coordinación óculo manual

Rangos				
	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Dimensión coordinación	Postest C	35	18,50	647,50
óculo manual	Postest E	35	52,50	1837,50
	Total	70		

En la tabla 9, se muestran los rangos promedios de la dimensión óculo manual en el posttest de los grupos de control y experimental. Se observa que la diferencia es igual a 34,00. Lo cual indica que el programa de juegos motores mejora la dimensión óculo manual en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E - 3069 – Ancón.

Tabla 10

Estadístico de prueba U de Mann-Whitney de la dimensión coordinación óculo manual

Estadísticos de prueba^a	
Dimensión coordinación óculo manual	
U de Mann-Whitney	17,500
W de Wilcoxon	647,500
Z	-7,538
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: Grupos

La tabla 10, muestra los resultados del estadístico de prueba U de Mann-Whitney de la dimensión coordinación óculo manual. Se observa, además, que el estadístico U de Mann-Whitney = 17,500; Z = -7,538 y Sig. asintótica(bilateral) = 0,000 < 0,05. Por lo tanto, se rechaza H₀ y se concluye que el programa de juegos motores mejora la dimensión coordinación óculo manual en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E - 3069 – Ancón.

Tercera hipótesis específica

H₀: El programa de juegos motores no mejora la dimensión coordinación óculo podal en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E - 3069 – Ancón.

H₁: El programa de juegos motores mejora la dimensión coordinación óculo podal en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E - 3069 – Ancón.

Regla de decisión:

Si sig. bilateral < 0,05; rechazar H₀

Si sig. bilateral ≥ 0,05, aceptar H₀

Tabla 11

Rangos promedios de la dimensión coordinación óculo podal

Rangos				
	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Dimensión coordinación	Pos-test C	35	18,47	646,50
óculo podal	Pos-test E	35	52,53	1838,50
	Total	70		

En la tabla 11, se muestran los rangos promedios de la dimensión óculo manual en el postest de los grupos de control y experimental. Se observa que la diferencia es igual a 34,06. Lo cual indica que el programa de juegos motores mejora la dimensión óculo manual en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E - 3069 – Ancón.

Tabla 12

Estadístico de prueba U de Mann-Whitney de la dimensión coordinación óculo podal

Estadísticos de prueba^a	
Dimensión coordinación óculo podal	
U de Mann-Whitney	16,500
W de Wilcoxon	646,500
Z	-7,204
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: Grupos

La tabla 12, muestra los resultados del estadístico de prueba U de Mann-Whitney de la dimensión coordinación óculo podal. Se observa, además, que el estadístico U de Mann-Whitney = 16,500; Z = -7,204 y Sig. asintótica(bilateral) = 0,000 < 0,05. Por lo tanto, se rechaza H0 y se concluye que el programa de juegos motores mejora la dimensión coordinación óculo podal en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E - 3069 – Ancón.

IV. DISCUSIÓN

Este estudio tuvo como objetivo general: determinar el efecto del programa de juegos motores en la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E - 3069 – Ancón.

En referencia al objetivo general, los resultados descriptivos evidencian que la mediana de la coordinación motora en el postest es mayor en el grupo experimental que en el grupo de control. Por otra parte, en el pretest el grupo de control se encuentra en el nivel de logro en inicio con el 57,1%, frente al 54,3% del grupo experimental, que también están en este nivel. Asimismo, en el postest se evidencia que el 80,0% del grupo experimental se encuentra en el nivel de logro destacado, en relación al 54,3% del grupo de control que está en el nivel de logro en inicio. Asimismo, los resultados inferenciales permiten concluir que el programa de juegos motores mejora la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria de la institución Educativa 3069 – Ancón. Lo cual se demuestra con el estadístico U de Mann-Whitney = 2,000; $Z = -7,263$ y Sig. Asintótica (bilateral) = $0,000 < 0,05$. Estos resultados, son similares a los obtenidos por Rojas (2016), concluye que el progreso de una destreza motora mostró un pequeño mejoramiento en el desempeño estudiantil a un horizonte actitudinal de los alumnos de nivel terciario de la Escuela Normal Cristo Rey-Colombia, pero no fue revelado como se pudo estimar en los resultados obtenidos en la tentativa de salida descrita precedentemente para las áreas de Lengua Castellana y Matemáticas.

También, Leytón (2015), concluye que los juegos tradicionales ayudan a optimizar la destreza motora en indiscutible participación. También, Iconomescu (2017), concluye que la consecuencia de la exploración obtenida para el asunto del estudio de la motricidad, nos muestra un revelador aumento en su participación de una obtención rápida en la utilización del programa. Además, Pilicita (2017) concluye que los juegos recreativos inciden en mejorar coordinación motora de los alumnos del colegio Rebeca Jarrin. Por lo tanto, Portero (2015) concluye que los juegos influyen en la coordinación motora mejorando su aspecto motriz en el desarrollo de los estudiantes, reforzando sus habilidades motrices.

Sobre el primer objetivo específico, los resultados descriptivos evidencian que la mediana de la dimensión corporeidad en el postest es mayor en el grupo experimental que en el grupo de control. Por otra parte, en el pretest el grupo de control se encuentra en el nivel de logro en proceso con el 42,9%, frente al 37,1% del grupo experimental, que se

encuentran en el nivel de logro en inicio. Asimismo, en el postest se evidencia que el 68,6% del grupo experimental se encuentra en el nivel de logro destacado, en relación al 37,1% del grupo de control que está en el nivel de logro en inicio. También, los resultados inferenciales permiten concluir que el programa de juegos motores mejora la dimensión corporeidad en estudiantes del primer grado de primaria de la institución Educativa 3069 – Ancón. Lo cual se verifica con el estadístico U de Mann-Whitney = 170,000; $Z = -5,457$ y Sig. Asintótica (bilateral) = $0,000 < 0,05$.

Los resultados obtenidos en este estudio son similares a los de Sánchez (2016), Concluye en aquel momento que la utilización del programa de actividad recreativa repercute significativamente en el progreso de la combinación motora general en los estudiantes a estudiar. Asimismo, Carhuallanqui (2016), concluye que el estudio de una presentación de ejercicios psicomotrices repercute de modo importante en el progreso de la combinación motriz en los niños en observación. Además, Escuza (2016), concluye que el esquema de motricidad repercute de manera indicadora en el progreso motriz de los estudiantes en la etapa inicial del colegio Fe y Alegría N°17. También, Arzola (2018), concluyó que, con el estudio de los juegos motores, los resultados fueron positivamente satisfactorios logrando fortificar la motricidad en los estudiantes de cinco años de la IE 2051 -Carabayllo, 2017. Asimismo, Vásquez (2016) concluye que la práctica de la labor de desplazamiento en los estudiantes del 3er. grado de primaria C.E.A.P. “Pedro Ruiz Gallo” de Lambayeque, permitió desenvolver la combinación motora tal como se visualiza en los rendimientos del post test, en el manifiesto N° 23 podemos considerar los resultados de la asamblea de lección N° 20 en que el 30% de los estudiantes del conjunto de participación, obtuvieron el atributo de bueno mientras que el 70% manifiesta un nivel de lección expresivo lo que representa el atributo de admirable, nivel enorme en el desarrollo de la coordinación motora en general del cuerpo.

En relación al segundo objetivo específico, los resultados descriptivos indican que la mediana de la dimensión coordinación óculo manual en el postest es mayor en el grupo experimental que en el grupo de control. También, en el pretest el grupo de control se encuentra en el nivel de logro en proceso con el 48,6%, frente al 45,7% del grupo experimental, que se encuentran en el nivel de logro en inicio. Asimismo, en el postest se evidencia que el 80,0% del grupo experimental se encuentra en el nivel de logro destacado, en relación al 45,7% del grupo de control que está en el nivel de logro en inicio.

Por otro lado, los resultados inferenciales permiten concluir que el programa de

juegos motores mejora la dimensión coordinación óculo manual en estudiantes del primer grado de primaria de la institución Educativa 3069 – Ancón. Lo cual, se demuestra con el estadístico U de Mann-Whitney = 17,500; $Z = -7,538$ y Sig. Asintótica (bilateral) = 0,000 < 0,05.

En relación al tercer objetivo específico, los resultados descriptivos indican que la mediana de la dimensión coordinación óculo podal en el postest es mayor en el grupo experimental que en el grupo de control. Asimismo, en el pretest el grupo de control se encuentra en el nivel de logro en inicio con el 45,7%, frente al 42,9% del grupo experimental, que se encuentran en los niveles de logro en inicio y en proceso respectivamente. Asimismo, en el postest se evidencia que el 65,7% del grupo experimental se encuentra en el nivel de logro destacado, frente al 42,9% del grupo de control que está en el nivel de logro en inicio. Por otro lado, los resultados inferenciales permiten concluir que el programa de juegos motores mejora la dimensión coordinación óculo podal en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E - 3069 – Ancón. Lo cual se demuestra con el estadístico U de Mann-Whitney = 16,500; $Z = -7,204$ y Sig. Asintótica (bilateral) = 0,000 < 0,05.

V. CONCLUSIONES

PRIMERA. En referencia al objetivo general, los resultados descriptivos evidencian que la mediana de la coordinación motora en el postest es mayor en el grupo experimental que en el grupo de control. Por otra parte, en el pretest el grupo de control se encuentra en el nivel de logro en inicio con el 57,1%, frente al 54,3% del grupo experimental, que también están en este nivel. Asimismo, en el postest se evidencia que el 80,0% del grupo experimental se encuentra en el nivel de logro destacado, en relación al 54,3% del grupo de control que está en el nivel de logro en inicio. Asimismo, los resultados inferenciales permiten concluir que el programa de juegos motores mejora la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E - 3069 – Ancón. Lo cual se demuestra con el estadístico U de Mann-Whitney = 2,000; $Z = -7,263$ y Sig. Asintótica (bilateral) = $0,000 < 0,05$.

SEGUNDA. Sobre el primer objetivo específico, los resultados descriptivos evidencian que la mediana de la dimensión corporeidad en el postest es mayor en el grupo experimental que en el grupo de control. Por otra parte, en el pretest el grupo de control se encuentra en el nivel de logro en proceso con el 42,9%, frente al 37,1% del grupo experimental, que se encuentran en el nivel de logro en inicio. Asimismo, en el postest se evidencia que el 68,6% del grupo experimental se encuentra en el nivel de logro destacado, en relación al 37,1% del grupo de control que está en el nivel de logro en inicio. También, los resultados inferenciales permiten concluir que el programa de juegos motores mejora la dimensión corporeidad en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E - 3069 – Ancón. Lo cual se verifica con el estadístico U de Mann-Whitney = 170,000; $Z = -5,457$ y Sig. Asintótica (bilateral) = $0,000 < 0,05$.

TERCERA. En relación al segundo objetivo específico, los resultados descriptivos indican que la mediana de la dimensión coordinación óculo manual en el postest es mayor en el grupo experimental que en el grupo de control. También, en el pretest el grupo de control se encuentra en el nivel de logro en proceso con el 48,6%, frente al 45,7% del grupo experimental, que se encuentran en el nivel de logro en inicio. Asimismo, en el postest se evidencia que el 80,0% del grupo experimental se encuentra en el nivel de logro destacado, en relación al

45,7% del grupo de control que está en el nivel de logro en inicio. Por otro lado, los resultados inferenciales permiten concluir que el programa de juegos motores mejora la dimensión coordinación óculo manual en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E - 3069 – Ancón. Lo cual, se demuestra con el estadístico U de Mann-Whitney = 17,500; $Z = -7,538$ y Sig. Asintótica (bilateral) = $0,000 < 0,05$.

CUARTA. En relación al tercer objetivo específico, los resultados descriptivos indican que la mediana de la dimensión coordinación óculo podal en el postest es mayor en el grupo experimental que en el grupo de control. Asimismo, en el pretest el grupo de control se encuentra en el nivel de logro en inicio con el 45,7%, frente al 42,9% del grupo experimental, que se encuentran en los niveles de logro en inicio y en proceso respectivamente. Asimismo, en el postest se evidencia que el 65,7% del grupo experimental se encuentra en el nivel de logro destacado, frente al 42,9% del grupo de control que está en el nivel de logro en inicio. Po otro lado, los resultados inferenciales permiten concluir que el programa de juegos motores mejora la dimensión coordinación óculo podal en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E - 3069 – Ancón. Lo cual se demuestra con el estadístico U de Mann-Whitney = 16,500; $Z = -7,204$ y Sig. Asintótica (bilateral) = $0,000 < 0,05$.

VI. RECOMENDACIONES

PRIMERA. Buscar estrategias aplicadas al juego para mejorar la capacidad motriz: como es el conocimiento del cuerpo, su lateralidad, equilibrio, su espacio temporal.

SEGUNDA. Mejorar las sesiones de aprendizaje, aplicando juegos motores para mejorar y fortalecer la coordinación motora.

TERCERA. Concientizar a los maestros de educación física a incluir los juegos motores en sus sesiones para mejorar sus capacidades motrices y coordinativas.

CUARTA. Elaborar programas de juegos motores para mejorar la corporeidad, coordinación óculo manual y la coordinación óculo podal de los estudiantes de primer grado de primaria.

REFERENCIAS

- Aguirre, J. y. Garrote. N (1994). La Educación Física en Primaria. Zaragoza: Edelvives.
<https://www.casadellibro.com/libro-la-educacion-fisica-eprimaria>
- Álvarez, C. (1983). La preparación física del fútbol basada en el atletismo. Madrid.
Editorial Gymnos.
https://scholar.google.com.pe/scholar?q=%C3%81lvarez,+C.+1983.&hl=es&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart
- Aranzamendi N.L. (2010) La Investigación Jurídica. El Proyecto de Investigación y la estructura de la Tesis. Editorial Grijley. Lima – Perú
https://es.slideshare.net/tinaa_/las-variables-en-la-investigacion
- Arzola, S.S. (2018) “Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial” Lima – Perú. SS Arzola Uchuya – 2018.
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/19526/Arzola_USS.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Blázquez, D. y otros (1993). "Fundamentos de Educación Física para Enseñanza Primaria". Volumen II. Barcelona: INDER Publicaciones.
<https://www.monografias.com/trabajos105/juegos-tratamiento-expresion-corporal-clases-educacion-fisica/juegos-tratamiento-expresion-corporal-clases-educacion-fisica.shtml>
- Buytendijk, F. J. J. (1935). El juego y su significado. El juego en los hombres y en los animales como manifestación de impulsos vitales. Madrid: Revista de Occidente.
<https://www.duran-subastas.com/buytendijk-el-juego-y-su-significado.html>
- Carbonell Sebarroja, J. (2015). Pedagogías Del Siglo XXI. Alternativas Para La Innovación Educativa. Barcelona: Octaedro.
<https://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/50587>
- Carhullanqui (2016). Programa de ejercicios psicomotrices y su influencia en el desarrollo de la coordinación motora gruesa en niños de la I.E. Inicial 137 San Antonio del distrito de Heroínas de Toledo- Concepción. Perú: (Tesis de Licenciatura - Universidad Nacional del Centro). Recuperado de:
<http://repositorio.uncp.edu.pe/handle/UNCP/3427>.
- Carmona, M. y Villanueva C. V. (2006). Guía práctica del juego en el niño y su adaptación en necesidades específicas (desarrollo evolutivo y social del juego). Granada: Universidad de Granada.

https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_CO_MO_RECURSO_EDUCATIVO.

- Conde J. (2007). ¿Propuestas metodológicas para el desarrollo de las capacidades expresivas. http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/2412/bances_am.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Conde, J.L y Viciano, V. (2001). Fundamentos para el desarrollo de la motricidad en edades tempranas (2da ed). Málaga: Ediciones Aljibe.
<https://es.scribd.com/document/370273262/Conde-Caveda-Viciano-Garofano-Fundamentos-para-el-desarrollo-de-la-motricidad-en-edades-tempranas-pdf>
- Escuza, C (2016). Programa de psicomotricidad en el desarrollo motriz de los niños de cinco años en la Institución Educativa Parroquial “Fe y Alegría” N°17. (Tesis para Magister - UCV). Recuperado de: <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/5920>
- Fernandez Revelles, A. B. (2017). Diagrams in Motor Games to symbolize the players. Retrieved from <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbas&AN=edsbas.B253F554&lang=es&site=eds-live>
- Fidias G. Arias (2012) El proyecto de la investigación. Introducción a la metodología <https://ebevidencia.com/wp-content/uploads/2014/12/EL-PROYECTO-DE-INVESTIGACION-6ta-Ed.-FIDIAS-G.-ARIAS.pdf>
- FREIRE, M. (1989). La evolución psicológica del niño, Grijalbo. Barcelona, España.
<https://medium.com/@allanvalverde/el-juego-como-necesidad-basica-del-ser-humano-y-del-tejido-social-7ba0be880562>
- Garaigordobil, M. y Fagoaga, J. M. (2006). El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros educativos. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia. Dirección.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=285682>
- Grosser, M. y cols. (1991). El movimiento deportivo. Barcelona. Editorial Martínez Roca.
<https://www.efdeportes.com/efd133/capacidad-fisica-basica-vs-cualidad-motriz.htm>
- Hahn, E. (1988). Entrenamiento con niños. Barcelona. Editorial Martínez Roca.
<https://www.casadellibro.com/libro-entrenamiento-con-ninos/9788427012042/90230>
- Hernández, R. (1991). Metodología de la Investigación. Mc – Graw- Hill. México D.F. México. <https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-de-la-Investigacion-Sampieri.pdf>
- Hernández-López, F., Rodríguez-Landa, J. F., Puga-Olguín, A., Germán-Ponciano, L. J., Rivadeneyra-Domínguez, E., & Bernal-Morales, B. (2017). Analysis of activity and

motor coordination in rats undergoing stereotactic surgery and implantation of a cannula into the dorsal hippocampus. *Neurología (English Edition)*, 32(9), 579–586.
<https://doi.org/10.1016/j.nrleng.2016.03.002>

Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación.
<http://aprendizajeydesarrollomotoref.blogspot.com/2015/10/modelos-del-desarrollo-motor.html>

Iconomescu (2017). The importance of the motion games in the psychomotor development of pre-scholers during the physical education class. (Tesis, “Dunarea de Jos” University of Galati, Faculty of Physical Education and Sport, Rumania).
[Recuperado:https://www.shsconferences.org/articles/shsconf/abs/2017/05/shsconf_erpa2017_01070/shsconf_erpa2017_01070.html](https://www.shsconferences.org/articles/shsconf/abs/2017/05/shsconf_erpa2017_01070/shsconf_erpa2017_01070.html).

Kiphard, E. J. (1976). Insuficiencias de movimiento y de coordinación en la edad de la escuela primaria. Buenos Aires. Editorial Kapelusz.
https://www.iberlibro.com/servlet/BookDetailsPL?bi=22891522884&cm_sp=collecti ons-_-13SAVt8MQr4NeEc5WrXTzv_item_1_60-_-bdp

Le Boulch, J. (2004). Movimiento y persona. Barcelona: Paidotribo.
<https://www.casadellibro.com/libro-el-movimiento-en-el-desarrollo-de-la-persona/9788480193047/584219>

Leytón, O. (2015). Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños de primer año de la Escuela fiscal Fe y Alegría de Solanda-Quito. Ecuador: (Tesis - Carrera de Licenciatura en Ciencias de la Actividad Física, Deportes y Recreación, ESPE).Recuperado de:
<http://repositorio.espe.edu.ec/xmlui/handle/21000/10986>.

Manno, R. (1985). La capacidad coordinativa. *Revista Stadium*, 111, 2-13.
<https://www.efdeportes.com/efd93/coord.htm>

Meinel, K. y Schnabel, G. (1988). Teoría del movimiento. Motricidad deportiva. Buenos Aires. Editorial Stadium.
https://www.iberlibro.com/servlet/BookDetailsPL?bi=22841254192&cm_sp=seedet-plp-_-bdp

Montalvo Tercero, P. (2018). Analysis of emotions through motor games. Methodological contributions to Physical Education. Retrieved from
<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbas&AN=edsbas.886A922B&lang=es&site=eds-live>

- Pic, M., & Lavega i Burgués, P. (2019). Estimating motor competence through motor games ; Retrieved from <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbas&AN=edsbas.374A2AE7&lang=es&site=eds-live>
- Pilicita (2017) “los juegos recreativos y su aporte para el desarrollo de las habilidades motoras básicas de los niños de educación general básica en la escuela rebecca jarrín” Ambato- Ecuador. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/24925?mode=full>
- Revista kadoora (2018) dimensiones del juego, educación <https://kadoora.com/las-dimensiones-del-juego/>
- Rojas, Reina (2016) Habilidades motoras en el desempeño académico en estudiantes del tercer grado nivel primaria dela escuela normal superior cristo rey, Santander. Colombia-2016. <http://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle>
- Sánchez, Y. (2016). La importancia de la aplicación de las actividades recreativas en la motricidad gruesa en los niños de la institución educativa "Once de mayo" del distrito de Cayma, Arequipa. (Tesis de licenciatura. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa). Recuperado de: <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/6870>.
- Tamayo (2007) El proceso de la investigación científica. 4to edición. Limusa – México ed. <https://es.slideshare.net/sarathrusta/el-proceso-de-investigacion-cientifica-mario-tamayo-y-tamayo1>
- Vásquez (2016) “Metodológica para desarrollar la capacidad motriz en los alumnos del tercer grado de educación primaria del centro educativo de aplicación privado el juego tradicional como estrategia. Pedro Ruíz Gallo –Lambayeque, Perú - 2014” <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/2520/BC-TES-TMP->
- Viciana Garófano, V., & Conde Caveda, J. (2002). El juego como vehículo para la adquisición de los aprendizajes. Tavira: Revista de ciencias de la educación, 91-106. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=758544>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de Consistencia

Título: PROGRAMA DE JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA COORDINACIÓN MOTORA EN ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E 3069 - ANCÓN							
Autor: Br. Wenceslao Velásquez Grey							
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores				
<p>Problema General:</p> <p>¿Cuál es el efecto del programa de juegos motores en la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria de la institución Educativa 3069 - Ancón?</p> <p>Problemas Específicos:</p> <p>a) ¿Cuál es la influencia entre el programa de juegos motores y la corporeidad en la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria de la institución Educativa 3069 - Ancón?</p> <p>b) ¿Cuál es la influencia entre el programa de juegos motores y la coordinación óculo manual en la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria de la institución Educativa 3069 - Ancón?</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar el efecto del programa de juegos motores en la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria de la institución Educativa 3069 - Ancón.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>a) Determinar la influencia entre el programa de juegos motores y la corporeidad en la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria de la institución Educativa 3069 - Ancón.</p> <p>b) Determinar la influencia entre el programa de juegos motores y la coordinación óculo manual en la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria de la institución Educativa 3069 - Ancón.</p>	<p>Hipótesis general:</p> <p>El programa de juegos motores mejora la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria de la institución Educativa 3069 - Ancón.</p> <p>Hipótesis específicas:</p> <p>a) El programa de juegos motores y la corporeidad influye en la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria de la institución Educativa 3069 - Ancón.</p> <p>b) El programa de juegos motores y la coordinación óculo manual influye en la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria de la institución Educativa 3069 - Ancón.</p>	Variable 1: Programa de juegos motores				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
Social	- Permite conocer respetar normas. - fomenta la comunicación, cooperación los procesos sociales.	Aplicación de 8 sesiones de clases.	Dicotómica Si = 1 No = 0	Inicio : 1 a 10 Proceso: 11 a 14 Logrado: 15 a 18 Destacado: 19 a 20			
Cognitiva	- Habilidad para el desarrollo del pensamiento. - Dominio de la empatía.						
Afectiva - emocional	- Expresión control de emociones. - Habilidades de autoestima autoconfianza.						
Variable 2: Coordinación motora			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
Corporeidad	- Noción del cuerpo - Noción espacial	1 - 7	Dicotómica Si = 1 No = 0	Inicio : 1 a 10 Proceso: 11 a 14 Logrado: 15 a 18 Destacado: 19 a 20			
Coordinación óculo manual	- Espacio - Lateralidad	8 - 14					
Coordinación óculo podal	- Equilibrio estático - Equilibrio dinámico	15 - 20					

<p>c) ¿Cuál es la influencia entre el programa de juegos y la coordinación óculo podal en la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria de la institución Educativa 3069 - Ancón?</p>	<p>c) Determinar la influencia entre el programa de juegos motores y la coordinación óculo podal en la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria de la institución Educativa 3069 - Ancón.</p>	<p>c) El programa de juegos motores y la coordinación óculo podal influye en la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria de la institución Educativa 3069 - Ancón.</p>					
<p>Nivel - diseño de investigación</p>	<p>Población y muestra</p>	<p>Técnicas e instrumentos</p>		<p>Estadística a utilizar</p>			
<p>Nivel: Explicativa</p> <p>Diseño: Aplicado: Cuasi experimental</p> <p>Método: Hipotético. deductivo</p>	<p>Población: Estudiantes de 1er grado A y B de primaria</p> <p>Tipo de muestreo: No aleatorio</p> <p>Tamaño de muestra: 70 estudiantes</p> <p>1ro A : Grupo control 35)</p> <p>1ro B : Grupo experimental (35)</p>	<p>Variable 2: Coordinación Motora</p> <p>Técnicas: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p> <p>Autor: Ministerio de Educación</p> <p>Adecuado por Wenceslao Velásquez grey</p> <p>Año: 2009</p> <p>Monitoreo: Dirección de la I.E</p> <p>Ámbito de Aplicación: I.E 3069</p> <p>Forma de Administración: toma de datos por grupos.</p>		<p>DESCRIPTIVA:</p> <p>Aquí vamos a observar y describir el comportamiento de los estudiantes por medio del instrumento de la lista de cotejo tanto en el pre-test como en el post-test sin influir sobre ellos de ninguna manera.</p> <p>INFERENCIAL:</p> <p>En esta investigación se usó el estadístico de prueba U de Mann-Whitney que es una prueba paramétrica que se utiliza para comparar dos grupos de rangos (medianas) y determinar que la diferencia no se deba al azar.</p>			

Anexo 2: Instrumentos Lista de Cotejo de coordinación motora

Lista de Cotejo de Coordinación Motora para 1er grado de primaria

Nombre:.....

Sección:.....

Edad: Sexo:.....

N°	Ítems	SI	NO
Dim: 1 Corporeidad			
1	Reconoce las partes gruesas de su cuerpo y en el de los demás.		
2	Reconoce articulaciones del brazo y piernas.		
3	Reconoce posiciones corporales.(sentado, echado, arrodillado)		
4	Camina de un lugar a otro coordinando brazos y piernas		
5	Diferencia lento y rápido.		
6	Se ubica en relación a un objeto delante y atrás.		
7	Reconoce las posiciones arriba y abajo		
Dim: 2 Coordinación óculo manual			
8	Reconoce los lados derecha e izquierda.		
9	Conoce su lado dominante ojo, mano, pie.		
10	Reconoce trayectorias cerca y lejos.		
11	Lanza y atrapa objetos con las dos manos		
12	Lanza un balón hacia un objeto determinado con su lado dominante.		
13	Lanza un balón hacia un objeto determinado con su lado no dominante.		
14	Lleva rodando un balón con la mano de un lugar a otro.		
Dim: 3 Coordinación óculo podal			
15	Patea una pelota con cualquier pie hacia una dirección determinada.		
16	Se desplaza corriendo de un lugar a otro siguiendo una línea recta.		
17	Se para con el pie izquierdo durante 8 seg.		
18	Se para con el pie derecho durante 8 seg.		
19	Salta con los pies sobre el mismo lugar.		
20	Camina en línea recta sobre una marca determinada		

Anexo 3: Validación de los jueces



Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir []

No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Lera López Liliara

DNI: 09987134 Especialidad del validador: Maestre en educación

Grado: Dr/Mg Mgister

Fecha 20 de diciembre Del 2019


.....
FIRMA

Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Validez de Contenido de la Lista de Cotejo de Coordinación Motora para estudiantes de 1er grado de primaria

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia	Relevancia	Claridad	Sugerencias
1	Reconoce las partes gruesas de su cuerpo y en el de los demás.	2	2	2	
2	Reconoce articulaciones del brazo y piernas.	2	2	2	
3	Reconoce posiciones corporales.(sentado, echado, arrodillado)	2	2	2	
4	Camina de un lugar a otro coordinando brazos y piernas	2	2	2	
5	Se desplaza corriendo de un lugar a otro siguiendo una línea recta.	2	2	2	
6	Se para con el pie derecho durante 10 seg.	2	2	2	
7	Mantiene un objeto en la cabeza sin moverse.	2	2	2	
8	Reconoce los lados derecha e izquierda.	2	2	2	
9	Reconoce las posiciones arriba y abajo.	2	2	2	
10	Se para con el pie izquierdo durante 10 seg.	2	2	2	
11	Conoce su lado dominante ojo, mano, pie.	2	2	2	
12	Se ubica en relación a un objeto delante y atrás.	2	2	2	
13	Reconoce trayectorias cerca y lejos.	2	2	2	
14	Diferencia lento y rápido.	2	2	2	
15	Lanza y atrapa objetos con las dos manos	2	2	2	
16	Lanza un balón hacia un objeto determinado con su lado dominante.	2	2	2	
17	Lanza un balón hacia un objeto determinado con su lado no dominante.	2	2	2	
18	Camina en línea recta sobre una marca determinada.	2	2	2	
19	Lleva rodando un balón con la mano de un lugar a otro.	2	2	2	
20	Salta con los pies sobre el mismo lugar.	2	2	2	

Escala para la validación de ítem: 2= Aceptado; 1 = Mejorar Redacción; 0 = Eliminar el ítem



Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir []

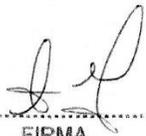
No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Azuín Mancán Franco

DNI: 70486199 Especialidad del validador: "Educación de la Creatividad"

Grado: Dr/Mg Magister

Fecha.....19..... de diciembre Del 2019.


.....
FIRMA

Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
Relevancia: El ítem es apropiado para representar a un componente o dimensión específica del constructo.
Claridad: Se entiende sin dificultad alguna e inambiguo de ítem es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Validez de Contenido de la Lista de Cotejo de Coordinación Motora para estudiantes de 1er grado de primaria

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia	Relevancia	Claridad	Sugerencias
1	Reconoce las partes gruesas de su cuerpo y en el de los demás.	2	2	2	
2	Reconoce articulaciones del brazo y piernas.	2	2	2	
3	Reconoce posiciones corporales.(sentado, echado, arrodillado)	2	2	2	
4	Camina de un lugar a otro coordinando brazos y piernas	2	2	2	
5	Se desplaza corriendo de un lugar a otro siguiendo una línea recta.	2	2	2	
6	Se para con el pie derecho durante 10 seg.	2	2	2	
7	Mantiene un objeto en la cabeza sin moverse.	2	2	2	
8	Reconoce los lados derecha e izquierda.	2	2	2	
9	Reconoce las posiciones arriba y abajo.	2	2	2	
10	Se para con el pie izquierdo durante 10 seg.	2	2	2	
11	Conoce su lado dominante ojo, mano, pie.	2	2	2	
12	Se ubica en relación a un objeto delante y atrás.	2	2	2	
13	Reconoce trayectorias cerca y lejos.	2	2	2	
14	Diferencia lento y rápido.	2	2	2	
15	Lanza y atrapa objetos con las dos manos	2	2	2	
16	Lanza un balón hacia un objeto determinado con su lado dominante.	2	2	2	
17	Lanza un balón hacia un objeto determinado con su lado no dominante.	2	2	2	
18	Camina en línea recta sobre una marca determinada.	2	2	2	
19	Lleva rodando un balón con la mano de un lugar a otro.	2	2	2	
20	Salta con los pies sobre el mismo lugar.	2	2	2	

Escala para la validación de ítem: 2= Aceptado; 1 = Mejorar Redacción; 0 = Eliminar el ítem

Validez de Contenido de la Lista de Cotejo de Coordinación Motora para estudiantes de 1er grado de primaria

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia	Relevancia	Claridad	Sugerencias
1	Reconoce las partes gruesas de su cuerpo y en el de los demás.	2	2	2	
2	Reconoce articulaciones del brazo y piernas.	2	2	2	
3	Reconoce posiciones corporales.(sentado, echado, arrodillado)	2	2	2	
4	Camina de un lugar a otro coordinando brazos y piernas	2	2	2	
5	Se desplaza corriendo de un lugar a otro siguiendo una línea recta.	2	2	2	
6	Se para con el pie derecho durante 10 seg	2	2	2	
7	Mantiene un objeto en la cabeza sin moverse.	2	2	2	
8	Reconoce los lados derecha e izquierda.	2	2	2	
9	Reconoce las posiciones arriba y abajo.	2	2	2	
10	Se para con el pie izquierdo durante 10 seg.	2	2	2	
11	Conoce su lado dominante ojo, mano, pie.	2	2	2	
12	Se ubica en relación a un objeto delante y atrás.	2	2	2	
13	Reconoce trayectorias cerca y lejos.	2	2	2	
14	Diferencia lento y rápido.	2	2	2	
15	Lanza y atrapa objetos con las dos manos	2	2	2	
16	Lanza un balón hacia un objeto determinado con su lado dominante.	2	2	2	
17	Lanza un balón hacia un objeto determinado con su lado no dominante.	2	2	2	
18	Camina en línea recta sobre una marca determinada.	2	2	2	
19	Lleva rodando un balón con la mano de un lugar a otro.	2	2	2	
20	Salta con los pies sobre el mismo lugar.	2	2	2	

Escala para la validación de ítem: 2= Aceptado; 1 = Mejorar Redacción; 0 = Eliminar el ítem

Anexo 4: Matriz de datos estadísticos del pre-test y post-test

PRE-TEST ESTADÍSTICO – GRUPO EXPERIMENTAL

	Items																			
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0
2	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0
3	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0
4	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0
5	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1
6	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0
7	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0
8	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1
9	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
10	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1
11	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1
12	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0
13	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0
16	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0
17	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1
18	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1
19	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0
20	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1
21	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0
22	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1
23	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0
24	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
25	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1
26	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0
27	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1
28	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1
29	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0
30	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
32	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0
33	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1
34	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1
35	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1

PRE-TEST ESTADÍSTICO – GRUPO CONTROL

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0
2	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0
3	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0
4	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0
5	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0
6	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1
7	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0
8	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0
9	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1
10	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1
11	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1
12	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1
13	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1
15	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
16	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0
17	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0
18	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1
19	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0
20	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0
21	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0
22	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0
23	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1
24	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0
25	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0
26	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1
27	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
28	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1
29	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1
30	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1
32	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
33	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
34	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0
35	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1

POST-TEST ESTADÍSTICO – GRUPO EXPERIMENTAL

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
13	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
21	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
25	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
29	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
30	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
32	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1
34	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
35	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

POST-TEST ESTADÍSTICO – GRUPO CONTROL

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1
2	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0
3	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1
4	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1
5	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0
6	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0
7	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
8	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1
9	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1
10	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0
11	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0
12	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1
13	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
15	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
17	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1
18	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1
19	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0
20	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0
21	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0
22	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1
23	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0
24	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0
25	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0
26	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
27	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1
28	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1
29	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1
30	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
32	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0
33	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0
34	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0
35	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

ANEXO 5: Autorización emitida por la Institución



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL 04-COMAS
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 3069
GENERALÍSIMO JOSÉ DE SAN MARTÍN
AV JULIO C. TELLO S/N ANCON



"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN E IMPUNIDAD"

Ancón, 19 de diciembre de 2019.

Señor

Dr. Carlos Venturo Orbegoso
Jefe de la Escuela De Postgrado de la UCV

En respuesta a la carta de presentación N° 590-2019-EPG-UCV-LN, de fecha 17 de diciembre de 2019, enviada a la Institución Educativa que presido, donde me solicita el permiso y facilidades para que el estudiante **Wenceslao Velasquez Grey**, identificado con DNI **09549319** código de matrícula N° **7001253983** del PROGRAMA DE MAESTRIA EN EDUCACION, desarrolle su trabajo de investigación (Tesis).

En tal sentido la Institución Educativa le brindará todas las facilidades al estudiante para que pueda tomar y ejecutar el instrumento de evaluación en la Institución Educativa 3069 "Gimo Don José de Sea Martín, a la investigación titulada **"PROGRAMA DE JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA COORDINACION MOTORA EN ESUDIANTES DE PRIMER GRADO DE PRIMARIA"** que viene realizando para la obtención de su MAESTRIA.

Si más que decir le saluda atentamente.



Mg. Erasmo Azúñiga
I.E. 3069 "GJSM"
DIRECTOR



Acta de Aprobación de originalidad de Tesis

Yo, Noel Alcas Zapata, docente de la Escuela de Postgrado de la UCV y revisor del trabajo académico titulado **“Programa de Juegos Motores para mejorar la coordinación motora en estudiantes del primer grado de primaria”** del estudiante **Wenceslao Velasquez Grey**; y habiendo sido capacitado e instruido en el uso de la herramienta Turnitin, he constatado lo siguiente:

Que el citado trabajo académico tiene un índice de similitud constato 22% verificable en el reporte de originalidad del programa turnitin, grado de coincidencia mínimo que convierte el trabajo en aceptable y no constituye plagio, en tanto cumple con todas las normas del uso de citas y referencias establecidas por la universidad César Vallejo.

Lima, 30 de enero de 2020

Dr. Noel Alcas Zapata

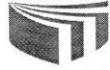
DNI: 06167282

UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO
ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA COORDINACIÓN MOTORA EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE PRIMARIA.
TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestro en Educación
AUTOR:
Dr. Wenceslao Velasquez Grey (ORCID: 0000-0001-8829-4151)
ASESOR:
Dr. Noel A. Icas Zapata (ORCID: 0000-0003-9308-4319)
LINEA DE INVESTIGACIÓN:
Evaluación y aprendizaje
Lima - Perú

Resumen de coincidencias

22 %

1	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	13 %
2	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	2 %
3	repositorio.uladech.ed... Fuente de Internet	1 %
4	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	1 %
5	aprendizaje y desarrollo... Fuente de Internet	1 %
6	repositorio.javeriana.ed... Fuente de Internet	1 %
7	dehesa.unex.es Fuente de Internet	1 %



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)
"César Acuña Peralta"

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: (solo los datos del que autoriza)

VELASQUEZ GREY, WENCESLAO
D.N.I. : 09549319
Domicilio : Jr. Pardo Castilla # 182 - Condesuyo No.
Teléfono : Fijo : Móvil: 993423032
E-mail : wegrey2408@hotmail.com

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado
Facultad :
Escuela :
Carrera :
Título :

Tesis de Posgrado

Maestría

Doctorado

Grado : MAESTRO
Mención : EDUCACIÓN

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

VELASQUEZ GREY, WENCESLAO
Título de la tesis:
PROGRAMA DE JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA
COORDINACIÓN MOTORA EN ESTUDIANTES DE PRIMERA GRADO
D.F. PRIMARIA
Año de publicación : 2020

4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento, autorizo a la Biblioteca UCV-Lima Norte, a publicar en texto completo mi tesis.

Firma :

Fecha : 03 de Marzo del 2020



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE

ESCUELA DE POSGRADO

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

VENCESLAD VELASQUEZ GREY

INFORME TÍTULADO:

PROGRAMA DE JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA
COORDINACIÓN MOTORA EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO
DE PRIMARIA.

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

MAESTRO EN EDUCACIÓN

SUSTENTADO EN FECHA: 21 DE ENERO DEL 2020

NOTA O MENCIÓN: APROBADO POR MAYORÍA



[Signature]
FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN