



ESCUELA DE POSTGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**Video Seréis campeones en el conocimiento del
baloncesto en estudiantes del 3° año de educación
secundaria de la Institución Educativa N° 7207, UGEL
01, San Juan de Miraflores, 2016.**

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:

Magíster en Educación con Mención en Docencia y
Gestión Educativa

AUTOR:

Br. Luis Alberto, Anchante Ríos

ASESORA:

Dra. Bertha Silva Narvaste

SECCIÓN

Educación e Idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Innovación Pedagógica

LIMA- PERÚ

2017

Página del jurado

Dra Nancy Cuenca Robles

Presidente.

Dra. Tamara Tatiana Pando Ezcurra

Secretario.

Dra. Bertha Silva Narvaste

Vocal

Dedicatoria

La presente tesis se la dedico a mi familia que gracias a sus consejos y palabras de aliento crecí como persona.

Agradecimiento

A los profesores de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, quienes me han forjado como un profesional en esta etapa de la Maestría tanto dentro como fuera de las aulas

Declaratoria de autenticidad

Yo, Anchante Ríos, Luis Alberto, estudiante del Programa de Maestría en Docencia y Gestión Educativa de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, identificado con DNI N° 21546087 Con la tesis titulada. Video “seréis campeones” en el conocimiento del baloncesto en estudiantes del 3° año de educación secundaria de la Institución Educativa N°7207 Ramón Castilla UGEL 01, San Juan de Miraflores 2016.

Declaro bajo juramento que:

La tesis es de mi autoría

He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.

La tesis no ha sido autoplagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.

Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

San de Lurigancho, 16 de Enero del 2016

Luis Alberto, Anchante Ríos

DNI N° 21546087

Presentación

La presente tesis titulada Video “seréis campeones” en el conocimiento del baloncesto en estudiantes del 3° año de educación secundaria de la Institución Educativa N° 7207 ramón castilla del distrito de san Juan de Miraflores 2016, nació de cómo motivación propia de la experiencia profesional en el trabajo de Educación Física en la institución educativa mencionada.

Este trabajo consta de seis capítulos:

El primer capítulo se refiere a la introducción del trabajo de investigación, antecedentes, marco teórico, fundamentación científica – técnica, justificación, planteamiento del problema, hipótesis y objetivos.

El segundo capítulo trata sobre el marco metodológico, es decir las variables, operacionalización de las variables, la metodología, tipo de investigación, diseño, la población y la muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, validación y confiabilidad de instrumentos y método de análisis de datos.

El tercer capítulo trata sobre los resultados, el capítulo cuarto es la discusión de los resultados; el quinto capítulo, sobre las conclusiones y finalmente el capítulo seis abarcan las recomendaciones.

El autor

Índice

	Pág.
Página del jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
Listado de Tablas	ix
Listado de Figuras	xi
Resumen	xii
Abstract	xiii
I. INTRODUCCIÓN	14
1.1. Antecedentes	15
1.2. Fundamentación Científica, Técnica o Humanista	19
1.3. Justificación	33
1.4. Problema	34
II. MARCO METODOLÓGICO	40
2.1. Variables	41
2.2. Operacionalización de variables	42
2.3. Metodología	43
2.4. Tipo de Estudio	43

	viii
2.5. Diseño de investigación	43
2.6. Población, muestra y muestreo	44
2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	45
2.8. Métodos de análisis de datos	45
III. RESULTADOS	53
IV. DISCUSIÓN	70
V. CONCLUSIONES	74
VI. RECOMENDACIONES	76
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA	78
ANEXOS	82

Listado de Tablas

	Pág.
Tabla 1 Conocimiento del Baloncesto	30
Tabla 2 Variables Dependiente cuadro de operacionalidad	42
Tabla 3 Muestra del grupo de control y experimental	45
Tabla 4 Validez del Instrumento	48
Tabla 5 Confiabilidad del instrumento de la variable	48
Tabla 6 Escala y baremos de la variable aprendizaje.	49
Tabla 7 Prueba de Normalidad Shapiro Wilk prueba pre y post test de la variable conocimiento del baloncesto en el grupo control y grupo experimental	50
Tabla 8 Estadística de diferencia de media, tamaño de la muestra, desviación error típico del aprendizaje en la evaluación pre test y post test, del grupo control y grupo experimental.	51
Tabla 9 Frecuencia y porcentaje del grupo de control en la prueba de pre test en el nivel cognitivo, según el nivel de conocimiento del baloncesto	54
Tabla 10 Frecuencia y porcentaje del grupo de control en la prueba de pre test en el nivel motriz, según el nivel de conocimiento del baloncesto.	55
Tabla 11 Frecuencia y porcentaje del grupo de control en la prueba de pre test en el nivel afectivo social, según el nivel de aprendizaje.	56
Tabla 12 Frecuencia y porcentaje del grupo de experimental en la prueba de pre test en la variable conocimiento del baloncesto.	57
Tabla 13 Frecuencia y porcentaje del grupo experimental en la prueba de pos test en el nivel cognitivo, según el nivel de conocimiento del baloncesto.	58
Tabla 14 Frecuencia y porcentaje del grupo experimental en la prueba de pos test en el nivel motriz, según el nivel de conocimiento del baloncesto.	59

Tabla 15 Frecuencia y porcentaje del grupo de experimental en la prueba de pos test en el nivel afectivo social, según el nivel de conocimiento del baloncesto. 60

Tabla 16 Frecuencia y porcentaje del grupo de experimental en la prueba de pos test en la variable conocimiento del baloncesto. 61

Tabla 17 Estadística de diferencia de media, desviación típica, error típico, intervalo inferior, intervalo superior. T de student, grados de libertad y significación estadística, de la evaluación pre test pos test del grupo control y del grupo experimental de 62

Tabla 18 Estadístico de la diferencia de media, desviación típica, error típico, intervalo inferior, intervalo superior. Prueba “T” de student, grados de libertad y significación estadística, de la evaluación pre test postes del grupo control y del grupo experim 64

Tabla 19 Estadístico diferencia de media, desviación típica, error típico, intervalo inferior, intervalo superior. T de student, grados de libertad y significación estadística, de la evaluación pre test postes del grupo control y del grupo experimental de la var 66

Tabla 20 Presentación del estadístico diferencia de media, desviación típica, error típico, intervalo inferior, intervalo superior. T de student, grados de libertad y significación estadística, de la evaluación pre test postes del grupo control y del grupo exper 68

Listado de Figuras

	Pág.
Figura 1 Nivel de frecuencia y porcentaje del grupo control en la prueba pre test en el nivel cognitivo	54
Figura 2 Nivel de frecuencia y porcentaje del grupo control en la prueba pre test en el nivel motriz	55
Figura 3 Nivel de frecuencia y porcentaje del grupo control en la prueba pre test en nivel afectivo social	56
Figura 4 Nivel de frecuencia y porcentaje del grupo control en la prueba pre test en la variable conocimiento del baloncesto	57
Figura 5 Nivel de frecuencia y porcentaje del grupo experimental en la prueba pos test en el nivel cognitivo	58
Figura 6 Nivel de frecuencia y porcentaje del grupo experimental en la prueba pos test en el nivel motriz	59
Figura 7 Nivel de frecuencia y porcentaje del grupo experimental en la prueba pos test en nivel afectivo social	60
Figura 8 Nivel de frecuencia y porcentaje del grupo de experimental en la prueba de pos test en la variable conocimiento del baloncesto.	61

Resumen

El presente trabajo de investigación es experimental, con el título: “Video Seréis de Campeones en el Conocimiento del Baloncesto en estudiantes del 3° año de educación secundaria de la institución Educativa N° 7207 Ramón Castilla, Ugel 01 San Juan de Miraflores, 2016”, con un diseño cuasi experimental, en el cual la población está compuesta de 120 estudiantes del tercer año del nivel secundaria, la muestra consta de dos grupos : grupo de control y el grupo experimental, cada uno de estos grupos con 30 alumnos, favoreciendo la elaboración de la estadística no probabilística y ser válido por el instrumento “Lista de observación del nivel de conocimiento del baloncesto”, validado por juicio de experto y con la aplicación de la prueba a un grupo piloto, dando una confiabilidad de 0,86 con la fórmula de Alfa de Conbrach.

Para obtener si procede de una distribución normal o no, se ha trabajado con la estadística inferencial con la prueba de Shapiro-Wilk, ya que los datos son menores a 50, determinándose que los datos son de una distribución normal. Por lo tanto, se ha elegido trabajar con el coeficiente de la “T de student”, ya que se quiere llegar al siguiente objetivo: “Determinar la influencia del video Seréis Campeones en el nivel de conocimiento del baloncesto en los estudiantes del 3er año de educación secundaria”. Dando solución a una problemática, el aprendizaje, es por ello que es una propuesta en la línea de investigación: Innovación Pedagógica. El programa de: El video Seréis Campeones” es eficaz para: El video Seréis Campeones en las dimensiones cognitivo, motriz y afectivo social en los estudiantes del 3er año de educación secundaria de la Institución Educativa N° 7207 UGEL 01 San Juan de Miraflores durante el año 2016.

Palabras claves. Conocimientos, video, cognitivo, motriz, afectivo, baloncesto.

Abstract

This research is experimental, with the title: "Video Ye shall Champions Knowledge of Basketball Students of the 3rd year of secondary education from the school No. 7207 Ramon Castilla UGEL 01, San Juan de Miraflores, 2016" with a design experimental quasi where the population is composed of 120 students in the third year of the secondary level, the sample consists of two groups: control group and the experimental group, each of these groups with 30 students, encouraging the development of statistics nonprobability and be valid for the "Watchlist level of basketball knowledge" instrument, validated by expert judgment and the application of the test to a pilot group, giving a reliability of 0.86 with Alpha formula Cronbach.

For if it comes from a normal distribution or not, he has worked with inferential statistics with the Shapiro-Wilk test, since the data are less than 50, determining that the data are normally distributed. Therefore, it has chosen to work with the coefficient of the "T student" because we want to reach the next goal: "To determine the influence of video Ye shall Champions in the level of knowledge of basketball in students 3rd year highschool education". Providing solutions to a problem, learning, is why it is a proposal in the research: Educational Innovation. The program: Video Ye shall Champions "is effective: The video Ye shall Champions cognitive, motor and affective social dimensions in students of the 3rd year of secondary education of School No. 7207 UGEL 011of San Juan de Miraflores during 2016

Keywords. Knowledge, video, cognitive, motor, affective, basketball.

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Antecedentes

Antecedentes Nacionales

Churquipa (2008) realizó un estudio sobre *Los Videos como estrategia didácticas durante el proceso de aprendizaje de ciencias sociales en estudiantes del Instituto Superior Pedagógico de Puno del año 2008*, tesis para optar el grado de Magíster en Educación con mención en Docencia en el Nivel Superior en la Escuela de post grado de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, de la cual extraemos la siguiente conclusión: Los videos como estrategias didácticas, tienen buenos resultados para un aprendizaje estupendo en el área de ciencias sociales tal como se ha demostrado en el cuadro N° 03 del grupo experimental después de la exploración o experimento realizado.

De todas maneras, se pudo hallar el siguiente antecedente nacional que tiene relación relativa con nuestra tesis:

Paucar y Peralta (2000) presentó su tesis titulada *La televisión como un medio de información y el rendimiento escolar de la educación del Colegio María Auxiliadora de la ciudad de Puno*, el objetivo principal de esta tesis fue: Indagar el vínculo entre el uso y/o abuso de la televisión como un medio de Investigación y el desempeño escolar de educandos; llegando a la siguiente conclusión general: los canales de televisión emitir sus programaciones alteran la programación comercial, impulsando a los pequeños televidente al consumismo y al uso de modelos de vida ajena de su propia realidad.

Choque (2009) ejecutó una investigación cuyo título fué: *Estudio en aulas de innovación pedagógica y desarrollo de capacidades TIC*. El caso de una Red Educativa de San Juan de Lurigancho de Lima, en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. El proyecto de investigación llegó a las siguientes deducciones: El estudio en las aulas de innovación pedagógica permitió un mayor desarrollo o aumento de la capacidad de adquisición de la información en el grupo experimental. Así mismo permitió un mayor incremento de la amplitud de trabajo en conjunto y predominio crecimiento para establecer estrategias de aprendizaje en el grupo experimental.

Cabañas y Ojeda (2003) ejecutaron la exploración: *Aulas virtuales como instrumento de sostén en la Educación, en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos*. El estudio llegó a las siguientes conclusiones: El Aula Virtual no ha sido extendida con el fin de sustituir los deberes o trabajos del docente en los salones sino promover una mayor producción académica e intelectual al establecer un espacio donde los productos de su esfuerzo podrán ser consultados. No obstante el Aula Virtual debe ser manejado desde la perspectiva constructivista, es decir que el aprendiz debe edificar su particular aprendizaje a través de conocimientos, el cual lo ira adquiriendo mediante la indagación y el descubrimiento.

Pizarro (2008) comentó en su tesis titulada *Aportes desde la comunicación a la educación: Una experiencia de aplicación, en la Universidad Póntica Católica del Perú*, cuyo objetivo fue identificar y analizar las posibilidades educativas que brinda la televisión cultural, a, tuvo los siguientes objetivos identificar y analizar las posibilidades educativas que brinda la televisión cultural, llegando a las conclusiones teniendo como eje nuestros supuestos que son: 1) Los procesos educativos y comunicativos en el aula se potencian a través del uso del video educativo. y 2) La televisión cultural Costumbres, llevada al aula en soporte video, refuerza la transmisión de valores y costumbres peruanas en la clase; hemos realizado nuestras conclusiones y análisis, las cuales hemos organizado en temas de fondo. Temas que expresan aquello que hemos ido encontrando en el desarrollo de la investigación y en relación a nuestros objetivos.

Estimula el interés y la atención de los alumnos, porque los alumnos se ven motivados a participar de distintas maneras, por ejemplo: preguntando, respondiendo, realizando en equipo el trabajo post-video, llamado producción de textos, y exponiendo ante sus compañeros.

Antecedentes Internacionales

En este contexto si se pudieron hallar tesis relacionadas con nuestra variable videos, de las cuales mencionamos los siguientes:

Jiménez (2009) presentó su tesis titulada *El video educativo de matemáticas en el sistema de Telebachillerato. Un estudio del uso que hacen los docentes: El caso del video de semejanza de triángulos*, para optar el grado de Maestro en Ciencias en Matemática Educativa, en el Instituto Politécnico Nacional, México; de la cual extrajimos las siguientes síntesis: El video instructivo es un instrumento didáctico, cuyo beneficio en el aula de clases, tiene en gran medida de la creación y práctica del docente. Por lo que, es un requerimiento didáctico que no produce, por sí solo, consecuencias didácticos homogéneos, sino que requiere de la necesaria y adecuada participación del maestro para que desempeñe como un apoyo para el proceso de enseñanza – aprendizaje y el coherente logro de los objetivos determinados.

Arellano (2002) elaboró un estudio sobre *Modalidades de Uso del Video y la TV educativa*, para optar el grado de Maestría en Ciencias Sociales en la Universidad de Colima; de la cual se extrajeron las siguientes conclusiones: Hasta ahora, en la Universidad de Colima, el hecho de que utilicen los docentes el video y la televisión educativa como un medio de apoyo, el cual ha dependido más de las ganas de innovar del profesor que de la tendencia formal por parte de la Universidad. No basta con poner un equipo para producir, hay que enseñarles a los docentes las posibilidades de cambiar en otros lenguajes sus materias. Sobre esto tienen mucho qué decir las televisoras comerciales como la BBC de Londres que han conseguido construir conocimientos muy especializados o teóricos en documentales dirigidos a un público amplio.

Araujo (2008) presentó su tesis *Orientaciones para la producción y almacenamiento de vídeos motivadores de ciencias* en sus conclusiones manifiesta permitió mostrar que, entre todos los integrantes investigados, 66% de los docentes jamás han empleado el video en el ámbito escolar antes del ingreso a la universidad, es decir, sus profesores nunca utilizaran el video como instrumento pedagógico en los centros educativos. Más adelante de esto, 26% de los profesores alegaron uso insuficiente de vídeo o su aplicación en contexto pobre por sus docentes antes del ingreso a la universidad, los 8% restantes de los maestros no logran responder.

Caurel (2006) comentó en su estudio *Estrategia para el uso racional del video* en su conclusión no manifiesta: Es imprescindible una modificación científico – metodológica de los profesores, en grupo con los cambios materiales, en gala de lograr una verdadera ética de la aportación, en la que el aprendiz también se sienta parte del proceso y no sólo sujeto al que se le enseña, o el depósito en quien se guardan conocimientos adquiridos, mas todo lo contrario, el que conoce cada paso que da y por qué lo da, en función de alcanzar mayores niveles de calidad en su formación, ya sea intelectual como profesional, y es aquí donde los medios de enseñanza, como el video, juegan un rol fundamental.

Presso (2009) publicó *Uso educativo del video en el aula en su resumen nos dice*: La didáctica de los videos se inscribe dentro de la didáctica general de los medios audiovisuales. Autoriza su utilización en varias especialidades y tiene diversas funciones. Esta herramienta cambia y modifica los métodos cotidianos de enseñanza-aprendizaje, su uso compromete una didáctica carente de improvisación, disponer de tecnología suficiente y operar dentro de una empresa eficaz.

Brunet (2006) comentó en su estudio *Metodología para el uso del video en la enseñanza de la lengua inglesa*, en sus conclusiones nos manifiesta lo siguiente: El uso del video, junto a un medio como la televisión, la computación y los softwares educativos, posibilitan que los niños y jóvenes aprendan tres veces más y constituyen un viraje en la concepción de las clases.

Mora y Monzón (2003) comentó en su estudio *Uso del video en el proceso pedagógico, realizado en la Universidad Pedagógica Feliz Valera, concluye que*: El medio visual de enseñanza tiene muchas eventualidades pedagógicas dadas por las propias características del lenguaje que utiliza para transmitir la información y las singularidades del ser humano para incorporar la misma.

Schmidt (2005) comentó en su estudio: *La educación audiovisual, las funciones del audiovisual con relación a los objetivos didácticos que se pueden lograr con su uso*, en: Instruccionales: aquellos que buscan incentivar el aprendizaje de una determinada información. Cognitivos: Aquellos que buscan conocer diversos aspectos relacionados con el tema que se está estudiando.

Motivacionales: Aquel que permiten disponer positivamente a los estudiantes hacia el desarrollo de una labor específica. Modelizador: Aquellos que muestran un prototipo a seguir.

Lúdicos o expresivos: Los destinados a que los alumnos puedan aprender y comprender el lenguaje audiovisual.

1.2. Fundamentación Científica, Técnica o Humanista

Bases teóricas:

El Video “Seréis Campeones”

El video “Seréis Campeones”, es un material o medio didáctico que nos muestra los fundamentos del Baloncesto. La colección, consta de dos de videos que nos muestran los aspectos primordiales de este deporte (Secretaria de Educación Física, 2006,p.70).

Uso del video como proceso

El video como fruto de una vertiente, por ser todo de tecnología surge a partir de una investigación, se conceptualiza como aquellas modalidades de utilización en la que la cámara de video hace posible de una dinámica de aprendizaje, una dinámica en que los estudiantes se sienten implicados como creadores o por lo menos como humanos activos, hablar de video proceso equivale pues a hablar de participación, creatividad de intervención, de dinamización, es una forma por el que los alumnos se sienten personajes principales (Mora y Monzón 2003, p.6)

Programa motivador

Puede ser conceptualizado como aquel proyecto audiovisual en soporte a la representación videográfica destinado principalmente a presentar la actividad posterior al video visionado, se diferencia del video ya que, en la modalidad del programa de motivador se trabaja con un producto acabado, en el video proceso no hay programas. El programa motivador puede elaborarse, ya elaborados por

el sistema de compra, de alquiler o de préstamo, pero elaborado también por el propio profesor (Nolasco,2012, p.43).

Modalidades en el uso del video

La vídeo lección

Nolasco (2012) En la exhibición esquematizada de su información, examina el video como enseñanza, siendo este equivalente a una clase de una muestra, pero en la que el profesor es sustituido por el programa del video, es una fórmula válida, el programa transmite conocimientos y el estudiante es capaz reflexionar con el objetivo de asimilarla y comprender la información brindada por el material tecnológico (p.27).

El video Apoyo

Este tipo de video es apreciado como de forma similar a las diapositivas del apoyo, donde las respectivas imágenes son sustituidas por imágenes en movimiento. En esta forma del uso didáctico del video se establece una interacción entre las representaciones visuales y el alegato verbal del maestro. Así mismo establece una dinámica con las imágenes y ésta a su vez ilustra, matiza o complementa el discurso verbal del docente (Churquipa 2008, p.54).

El video contribuye nuevas posibilidades al entorno. Se establece una interacción dialéctica con resultados inciertos. Así mismo puede utilizarse para perpetuarles estructuras de poder para crear estructuras de participación (Churquipa 2008, pág. 54)

Función del video en la enseñanza

Función informativa: video documento. Se menciona cuando el interés de las acciones por medios comunicativos se focaliza en el destinado buscando de afectar de alguna manera su voluntad para aumentar las probabilidades en un contexto de respuestas.

Función expresiva. Se menciona este tipo de función cuando en la acción comunicativa, es el interés fundamental que se centra el emisor que expresa el mensaje sus propias emociones es decir es capaz de expresarse por

sí mismo, se puede decir que mediante la función expresiva el emisor pone en el lenguaje una serie de signos, que permitirá indicar a una primera persona

Función investigadora. El video es una herramienta que se encargar de indicar para realizar trabajos de investigación a todos los niveles sociológicos, antropológicos, científicos, educativos y diversos especialistas. La tecnología del video permite, en definitiva toda clase de investigaciones, permite investigar la conducta de las personas, así como el de los animales, permite el análisis del comportamiento individual como de forma colectiva; mediante el video puede instigarse los fenómenos de la naturaleza como las causas del talento del ser humano.

Función evaluativa. Cuando se menciona el progreso, se hace referencia a aquella expresión comunicativa en que lo relevante es la valoración del comportamiento, actividades o habilidades de las personas captados por la cámara. El video permite mecanizarse de las personas captados por la cámara, el video permite automatizarse de una manera ampliamente complicada, permite como objeto el estudio de varios reglamentos expresivos y del lenguaje.

La potencialidad expresiva

La fuerza expresiva de un medio pedagógico audiovisual es la extensión que éste tiene para trasladar un contenido formativo absoluto. Está limitado por las particularidades propias del núcleo, si es auditivo, visual o audiovisual; y por los recursos comunicativos y la estructuración narrativa que se haya empleado en su producción. Así un videograma a priori tendrá más fuerza expresiva que una diapositiva que se limite a simbolizar un referente real. Y, a su vez, ese mismo videograma tendrá una mayor o menor energía expresiva en función de qué elementos expresivos audiovisuales utilice y cómo los structure en la realización (Cervera 2009,p.27).

En esta recta, y relata exclusivamente a los videos educativos, se pueden distinguir tres niveles de potencialidad expresiva.

Baja potencialidad

Son una serie de representaciones a nivel de estructuración Cabero y De Pablos (1986 -1989) que sirven de base o acompañamiento a la labor del maestro y no establece programas determinantes.

Es lo que algunos innovadores como Medrano (1993) designan como un banco de figuras.

Las representaciones son un requerimiento que el docente lo usa en su explicación de clases ya que lo utiliza como un fin de soporte para ilustrar los temas a sus aprendices (Cervera 2009,p.27).

Según Cervera (2009) El video no tiene una forma pedagógica, ya que es una secuencia de representaciones con un orden continuo y pulcro de especificaciones indeseables como ciertas perspectivas, vibraciones de la cámara, figuras vacías que han sido usadas con rapidez y en varias ocasiones, con medios caseros, sin más que el de un contexto determinado (p.28).

Media potencialidad

Consiste en una serie consecutiva de representaciones y ruidos que va transmitiendo una información saturada, sin embargo presenta carencia de elementos sintácticos que ayuden a la percepción de dichas decisiones y a la detención de la información que el video suministra. Dichos videos, los más comunes, obligan la intervención del profesor en diversos momentos de la función y el concurso de materiales complementarios que aclaren distintos aspectos del contenido. Son útiles como programas de refuerzo y comprobar la enseñanza obtenida mediante otras estrategias (Cervera 2009,p.28)

Cervera (2009) menciona que en el crecimiento de enseñanza-aprendizaje, conjeturan un amparo del docente en el proceso de transferencia de diversa información y del estudiante en la etapa de comprobación del estudio. Puede ser cualquier video, pero no hay necesidad que concurra una determinada organización narrativa o utilice algunos elementos de expresión; bastos con que aporte conocimiento para que se pueda estimar como utilidad para el profesor (p.28).

Alta potencialidad

Cervera (2009) concluye que son proyecciones animadas realizadas con un diseño de videolección, donde sugieren una finalidad de enseñanza que deben ser logrados una vez que ha finalizado el visionario.

En esta clase podemos introducir los videogramas que Schmidt (1987) define como instructivos, es decir, los que muestran una capacidad que debe ser controlado por el estudiante, y modelizadores, en el que al estudiante se le sugiere una muestra del comportamiento que debe copiar una vez finalizado la visión (p.28).

Estas proyecciones animadas, por sí mismos, son calificados de trasladar un espacio escolar completo. Están principalmente estructurado para posibilitar el entendimiento y la detención de la información. Su gran nivel de esquematización les concede una organización narrativa fácil de incorporar y donde cada serie o grupos temáticos están precisamente organizados. Es así que se encuentran presentes, además, una serie de elementos sintácticos que apoyan en la transmisión y retención del mensaje, tales como representaciones construidas a la medida de las decisiones que se exploran (reales o de síntesis), locución que suplementa a las representaciones visuales, componentes separadores de bloques y series, guías que organizan el aviso y colaboran a la retención, reintegración intencionada, ritmo narrativo viviente pero no apresurado por medio de la música y con efectos sonoros, (Cervera 2009,p.28).

Estas representaciones animadas son los más elaborados tanto desde el punto de vista de los contenidos como desde la realización. De ahí que para su producción sea necesario abordar un equipo multidisciplinar en el que se desempeñen enérgicamente con los docentes y expertos en comunicación del sistema audiovisual.

Nivel de conocimiento del baloncesto

El paradigma del conocimiento. Una perspectiva cognitiva

En sus inicios, el modelo del conocimiento, se introdujo en las investigaciones de los procesos cognitivos de las personas y actualmente se ha

incorporado para determinar y regular la destreza en el deporte. Bajo esta perspectiva, se considera o sustenta que la capacidad para decidir está regulada por los esquemas de determinada información procesada en la memoria. Este acercamiento puede indagar de la forma más estable dada que determinan la productividad del experto.

Se propone que los participantes expertos poseen un conocimiento más elaborado y sofisticado que los jugadores noveles. Los estudios revelan que no sólo saben qué hacer en una gran variedad de contextos, sino que también saben cómo y cuándo aplicar esta recolección de información y reproducirlo en acciones apropiadas y en un contexto determinado. Para contribuir a este problema se han empleado diversas exploraciones que han examinado las diferencias entre expertos y noveles sobre aspectos cognitivos. Lo que llevo a la conclusión que los expertos se diferencian de los noveles en la cantidad y el tipo de información que estos poseen, y como este conocimiento lo emplean en los diversos campos (Iglesias 1986 p.26).

Thomas, French y Humphries (1986) explicaron el dominio o permanencia de las actividades físicas como el deporte a través de un sistema generalmente con complejidad de producción de información sobre un contexto persistente y eventos anteriores, variando las destrezas del jugador para extender las habilidades técnicas demandadas.

Anderson (1987) propuso dos tipos de conocimiento, declarativo y procedimental. El conocimiento declarativo es el conjunto de amplios atributos y particularidades que mencionamos de un objeto determinado, ya sea un hecho o una idea. Es la definición que poseemos de algo. Se reconoce como “el saber”, “saber decir”, “saber qué”.

El conocimiento procedimental se conceptualiza como el conocimiento sobre cómo desempeñarse, actuar o hacer las actividades (“saber cómo”), es una explicación sobre cómo hacer algo de forma automática ya que se ha ido abordando dicho proceso de forma continua (Iglesias 1986, p.48).

El conocimiento procedimental incorpora la selección apropiada dentro del esquema de juego. Sin embargo es fundamental señalar que el concepto del

conocimiento procedimental es por lo general compleja en la práctica motora como indican Abernethy, Thomas y Thomas (1993), el conocimiento del “cómo” podría referirse, indistintamente, a la selección de la respuesta, o a su ejecución, es decir, “hacerlo”.

Es así que, Thomas (1994) constituye una subbase en el conocimiento procedimental, diferenciando los procedimientos de selección de la respuesta y los procedimientos motores.

Chi (1978) añade otro tipo de conocimiento: el conocimiento estratégico. En el que hace precisión al conocimiento sobre las normas y reglas generales de actuación-

El conocimiento condicional, enfocado en el entendimiento sobre cuándo y cómo utilizar el conocimiento declarativo o procedimental en un determinado contexto (Churquipa, 2008,p.65).

Muchos fundadores han mencionado que la raíz o base para el conocimiento declarativo es imprescindible para el desarrollo de estructuras más compleja del conocimiento procedimental.

Es por ello que, French y Thomas (2000) indican que en primer lugar uno debe ser capaz de extender una base de conocimiento declarativo dentro de un deporte determinado, antes de enfocarse en desarrollar una óptima calidad en la capacidad de toma de decisiones.

Mora y Monzón,M (2003) Como resultado de la experiencia, las personas van poniendo en estrecha relación los principales tipos de conocimiento, logrando enfocarse en su desarrollo motor o motriz.

Poseer la capacidad de ser asertivos en cada una de los diversos contextos de entretenimiento es tan fundamental como la realización de las habilidades motrices empleadas para llevar a práctica las decisiones tomadas. Las personas que manifiestan un reducido conocimiento declarativo del deporte que practican, muestran una baja condición en las resoluciones tomadas en situaciones reales de juego (French y Thomas, 1987).

Por lo general, muchos de estos desaciertos que se han contemplado en los jóvenes practicantes de distintas modalidades deportivas, puedan ser el producto de la falta de asesoría sobre qué hacer en cada situación de entretenimiento dado, lo que predice la carencia del conocimiento del tipo procedimental .

Dada el enlace entre el conocimiento procedimental y la extensión de toma de decisiones en el deporte, Thomas y Thomas (1994) indican que el crecimiento de este tipo de entretenimiento es relevante y encantador, ya que posee una gran energía de optimización. Ahora bien, ¿Cómo se desarrolla el conocimiento procedimental? ¿Cómo influye la edad y el incremento de la pericia sobre el desarrollo del conocimiento procedimental?

La literatura específica sugiere dos aproximaciones; **Primero**: una porción dada de conocimiento declarativo es pionero del conocimiento procedimental dentro de un área específica como puede ser el deporte (Claver y Jiménez 2015,p.274).

Churquipa, (2008) El conocimiento declarativo está especificado por una sucesión de condiciones que se relacionan con diversas opciones de acción y después con actos concretos **Segundo**: Se tiene presente que el crecimiento del conocimiento procedimental es primordial un espacio de tiempo y de práctica compleja, ya que no han sido confeccionados aun técnicas directas que permitan medir la influencia de los factores relacionados con el desarrollo de este tipo de conocimiento.

Es por ello, que el desarrollo del conocimiento procedimental va por los siguientes caminos Thomas y Thomas(1994): instrucción directa (cognitiva) sobre el “qué” y el “cómo”, - disminución durante el entretenimiento y observación, y ensayo y error durante el propio juego (p.65).

Diversos estudios de naturaleza transversal han demostrado que los jugadores expertos se diferencian de los noveles en el conocimiento declarativo, procedimental, eventual y estratégico. Los expertos presentan una mayor interrelación entre los diversos tipos de conocimiento; organizados de un modo más jerárquico y, por tanto, el acceso a éste se realiza con mayor comodidad.

Los especialistas son más raudos, más acertados y presentan un procesamiento cognitivo más automatizado, los cuales presentan una capacidad de brindar soluciones más adecuadas y creativas a los problemas que les plantea el juego (Sternberg y Horvath 1995).

Los maestros tienen una representación más abstracta de los problemas de juego, es así que usan diversos sistemas de producción para resolverlos o ejecutar un plan estratégico, logrando atender a las particularidades del problema, a diferencia de los noveles que argumentan según las características externas del mismo (Abernethy , Sternberg 1995).

Vinculo de los factores cognitivos característicos de expertos (Moreno, Ureña, 2008, pp.230-232):

Conocimiento declarativo y procedimental superior.

Un conocimiento más organizado y estructurado.

Capacidad para toma de decisiones eficientes y eficaces.

Anticipación superior a los movimientos y acciones del contrario.

Poseer información superior de las probabilidades situacionales.

Moreno y Ureña (2008) Un deportista novel se va transformando en experto según como va amplificando más procedimientos específicos.

Los deportistas van mejorando desde la búsqueda de objetivos generales por ejemplo, lanzar rápido a canasta, a planteamientos de objetivos más específicos por ejemplo, realizar una finta para recibir el balón en una posición cómoda y lanzar a canasta sin oposición.

McPherson y Thomas (1989) proponen que los atletas noveles ejecuten una aproximación al problema de modo general, ya que aún están extendiendo su conocimiento declarativo y la destreza. Los deportistas duchos de tenis que consideraron en su estudio, pudieron presentar en las formalidades básicas, en todos los casos y en comparación con los noveles: mayor nivel de

definiciones, más condiciones, más acciones, mayor ductilidad en la toma de decisiones, asertividad y mayor interconexión entre conceptos (p.231).

No obstante, la conexión entre el conocimiento y el desempeño es objeto de una disyuntiva y discusión. Starkes (1987) propone que la relación entre el rendimiento en juego y el conocimiento procedimental es directo, a partir de la investigación que realizó en hockey con atletas de diferentes niveles de rendimiento.

Sin embargo, esta idea no es compartida por McPherson y Thomas (1989), quienes en su estudio en tenis no encontraron tal relación.

Por esta razón, es fundamental proponer varios exámenes del conocimiento procedimental con el objetivo de conseguir una mayor cantidad de información que nos permita aproximarnos a la naturaleza de esta relación, de una manera más segura y esencial (Moreno & Ureña, 2008,p.233).

La teoría de Anderson

Hay muchas sugerencias que tratan de clarificar cómo se obtiene un alto rendimiento, en el que poseen los expertos y cómo se emplean en los ejercicios. Entre las más aceptadas se encuentra el modelo del Control Activo del Pensamiento (ACT) desarrollado por Anderson.

Según Iglesias(1986) La teoría de Anderson al principio se fue desarrollando para indagar las destrezas en actividades de predominancia cognitiva.

Anderson (1983) propone que el conocimiento humano se sustenta en una sucesión de enlaces de condición-acción denominadas producciones. Dichas invenciones son las encargadas de realizar acciones apropiadas bajo condiciones específicas.

Una producción es lo que McPherson y Thomas (1989) denominaron como proposiciones o enunciados condicionales del tipo “si..., entonces...” entre las condiciones concretas del entorno y la ejecución de la acción pertinente en esa situación (p.47).

Una técnica de productividad que se estructura en tres tipos distintos de memoria: declarativa, de procedimiento, y de trabajo. La memoria declarativa consiste en la información sobre “qué hacer”, mientras que la memoria de procedimiento presenta el conocimiento sobre “cómo hacer” o ejecutar alguna acción. Es por ello que se establece la significación del conocimiento declarativo y procedimental en la productividad de las actividades recreativas como la práctica de los deportes y entre otros. La memoria de trabajo mantiene los datos renovados en el sistema de información. Esto consiste en información, tanto almacenada en la memoria declarativa en un extenso periodo, así como los datos eventuales apilados mediante una estructura de recopilación y de operaciones de elaboración (Iglesias 1986 p.47).

El conocimiento y la pericia en el deporte

Es propósito de crítica y de discusión entre los investigadores del desarrollo de la destreza en las actividades de motricidad al averiguar cómo están relacionados “el saber” y “el hacer”. Esta figura fue enfrentada por Allard y Starkes (1991).

Estos patrocinadores revisaron un estudio realizado por Parker (1989) que se basaba en tratar de determinar si la mejora del conocimiento declarativo de los expertos es en realidad un ingrediente de la habilidad o más bien producto de la experiencia y la exposición a la tarea. Para este estudio, grupos de deportistas de hockey, entrenadores y espectadores fueron llamados para organizar fotos de periodos del juego en clases conceptuales (por ejemplo, contraataques, estrategias defensivas, recursos tácticos, etc.).

La conclusión que se obtuvieron explicaron que los espectadores fueron menos inteligentes para describir el juego predominante en cada fotografía, resultando desigual entre grupos en la asignación de rango a las fotografías (Brunet 2006,p.28).

Los deportistas diestros y los instructores fueron tolerantes al utilizar su conocimiento actual, desplegar a través de la actividad física, para entender qué estaban viendo en las imágenes, mientras que los deportistas noveles, que

habían visto gran cantidad de partidos de hockey, pero que tenían una experiencia de juego restringida, realizaban sus prioridades solamente a partir de la comunicación esencial presentada en las fotos.

El resumen es que el conocimiento explicable es un constituyente de la habilidad más que el producto del periodo dedicado al abuso propio. Es decir, “el saber” facilita “el hacer” (Brunet, 2006,p.28).

Conocimiento del baloncesto

Por nuestra parte, partiendo de las participaciones de Giménez y Sáenz-López (2000), diseñamos las metas divididos en tres ámbitos, que adoptamos en empleo de la clase o edad de los deportes o participantes (Diaz 1999,p.54):

Tabla 1

Conocimiento del Baloncesto

	Conocer las reglas fundamentales del estatuto
Cognitivos	Partir de los aprendizajes previos de los deportistas para posibilitar el estudio y aprendizaje significativo
	Favorecer un medio agradable y de trabajo conjunto
	Favorecer que todos los jugadores participen en entrenamientos y partidos
Afectivo-sociales	Considerar a los compañeros, entrenador, árbitros y a los demás equipos
	Fomentar hábitos de higiene y estilos de vida saludables
	Enriquecer las cualidades físicas de manera sana y beneficioso
	Desarrollo de capacidades perceptivo motrices y habilidades básicas
Motrices	Progreso polivalente de las habilidades genéricas
	Iniciar la misión de las destrezas específicas más relevantes (evolución por edad, insistiendo en los medios individuales de ataque)
	Asignación homogénea del espacio

Cuadro 1.- Algunos objetivos básicos de la iniciación al baloncesto.

Técnicas y tácticas del baloncesto

Técnicas

Las primordiales estrategias de empuje que necesita un deportista o cualquier jugador, además de la destreza de eludir o manejar el balón, pasar y tirar. Los pases a los demás jugadores incluyen pases directos o de forma frontal, pases por detrás de la espalda, pases saltando y pases botando la pelota; un pase que da lugar a una canasta se denomina asistencia (Obando 2010,p.28).

Según Obando (2010) La destreza que es fundamental en el baloncesto se basa en tirar a la canasta con exactitud. Entre los diversos tiros del baloncesto moderno se encuentran la dejada o bandeja, en el que se trata de acercar lo más posible la pelota a la canasta y se le deja ingresar; el tiro en interrupción, en el que se salta estando en adquisidor del balón y en el momento en el que el participante se detiene en el aire, lanza a canasta; el gancho, tiro en arco sobre la cabeza impulsado con un solo brazo, habitualmente en trayectoria lateral, cuando el deportista se está saliendo de la superficie de canasta; y finalmente el mate, en el que el tirador salta elevando la pelota por encima de la cesta y la introduce violentamente utilizando una o dos manos. El tiro desde una posición estable o con el atleta detenido, tan común cuando el juego era más lento, es muy raro en el baloncesto moderno. Los tiros de falta se lanzan desde la línea de tiros libres (p.28).

Tácticas

Las primordiales tácticas defensivas en baloncesto son la defensa en zona y la defensa individual. En la defensa en zona, cada jugador es responsable de defender un área de la pista alrededor de la canasta donde intenta encestar el equipo contrario. En la defensa individual, cada atleta se encarga de marcar a un opuesto. La defensa en zona no está permitida en la NBA pero sigue siendo parte importante del baloncesto (Obando 2010, p. 29).

Obando (2010) Las destrezas defensivas particulares comprenden la destreza de bloquear tiros sin hacer faltas (taponar), interrumpir pases y

quitar balones. Despojar o saquear la posesión del balón al equipo opuesto durante el juego se denomina turnover (recuperación). El llamado 'dos contra uno' se produce cuando dos competidores controlan a un contrincante fuertemente arriesgado. En otras oportunidades, todo un equipo oprime al otro, ejecutando un marcaje muy fuerte en toda la autopista. Una técnica primordial tanto para la protección como para la arremetida es el rebote, que permite conservar la posesión de la pelota bajo la canasta después de un fallo en un tiro (p.29).

Términos Básico

Motrices: El concepto de habilidad motriz básica en Educación Física considera una serie de acciones motrices que aparecen de modo filogenético en la evolución humana, tales como marchar, correr, girar, saltar, lanzar, recepcionar. Las habilidades básicas encuentran un soporte para su desarrollo en las habilidades perceptivas, las cuales están presentes desde el momento del nacimiento, al mismo tiempo que evolucionan conjuntamente (Diaz 1999).

Consideramos habilidades motrices básicas a los desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones, todos ellos relacionados con la coordinación y el equilibrio. Todos ellos son aspectos a ser desarrollados entre los 6 y los 12 años, período comprendido entre la adquisición y desarrollo en el niño de las habilidades perceptivo-motrices y el desarrollo pleno del esquema corporal (Diaz 1999).

Cognitivos: La palabra cognitivo es un adjetivo que se utiliza para referir al conocimiento o todo aquello relativo a él. Será a través de la cognición entonces que los seres humanos pueden procesar cualquier tipo de información partiendo de la percepción, el conocimiento ya adquirido y de las características subjetivas que permitirán valorar y considerar determinados aspectos en detrimento de otros (Mora y Monzón 1989)

Los procesos cognitivos pueden ser naturales o artificiales, conscientes o inconscientes y por esta razón es que su estudio ha sido abordado desde diferentes perspectivas.

Afectivos - Sociales: Se va consolidando el sentido de autonomía. La capacidad para expresar sus necesidades y pensamientos a través del lenguaje les ayuda a ser más "independientes". Los niños comienzan a jugar con parejas a esta edad, pero si consideramos que su pensamiento es muy egocéntrico, y que tienen dificultad para distinguir entre una acción física y la intención psicológica que hay detrás de esa acción, podemos observar que estos juegos se producen junto a otros, no con otros. Si bien, a finales de la etapa comienzan a establecer relaciones de amistad verdadera, las relaciones fundamentales son con sus padres (Presso 2009).

Baloncesto: Es un deporte de equipo que se puede desarrollar tanto en pista cubierta como en descubierta, en el que dos conjuntos de cinco jugadores cada uno, intentan anotar puntos, también llamados canastas o dobles y/o triples introduciendo un balón en un aro colocado a 3,05 metros del suelo del que cuelga una red, lo que le da un aspecto de cesta o canasta (Iglesias 2006).

Es conocido por las Federaciones Nacionales como baloncesto en los países del Caribe y en España, como básquetbol o basquetbol en la mayoría de países de Sudamérica y México, y como basquetbol o básquet en la Argentina y Perú, por la castellanización de su nombre original en inglés: basketball (Iglesias 2006)

1.3. Justificación

Justificación teórica

El resultado de esta investigación podrá estructurarse para luego ser integrado al campo gnoseológico de la ciencia, en el que se estaría manifestando la influencia del Video Seréis Campeones en el nivel de conocimiento de baloncesto.

Justificación metodológica

Los procedimientos y técnicas e instrumentos que se usan en la investigación una vez demostrado su validez y confiabilidad podrán ser llevados a práctica en otras investigaciones.

Justificación práctica

Este trabajo de investigación presenta relevancia por lo que sus resultados ayudaran y permitirán tomar ciertas medidas que contribuya con la resolución de diversos problemas, no obstante establecer diversas tácticas para llevarlo al campo de acción a futuro.

1.4. Problema

Existen diversas tecnologías que cada año van surgiendo como un método de innovación ya sea de información y comunicación, lo cual todos estos avances son de gran influencia tanto en la sociedad, familiar y personal. Las diversas metodologías de comunicación se han visto en la necesidad de ir cambiando con el paso del tiempo, ya que origina la instalación de redes informáticas a nivel mundial, de tal manera que el tiempo que requieren los diversos procesos de transmisión de conocimientos e ideas se ha acortado enormemente y la distancia física ha ido teniendo menor relevancia.

Según Thesing (1999, p.11) “Crece el número de acontecimientos que pueden seguirse en forma simultánea en todo el mundo y su impacto se hace sentir en las diversas regiones del planeta con muy escasa diferencia de tiempo.

Conflictos, problemas, tendencias y éxitos difundidos rápidamente por todo el mundo repercuten en forma global” (Arellano 2006).

Nuevas tecnologías como el video y la televisión en el contexto del hogar han significado una alfabetización, una forma de explicar los mensajes y unas competencias para degustar lo audiovisual, diferentes a las que pudieron haber tenido nuestros abuelos. Se han integrado las habilidades para emplearse, tenemos un cierto entendimiento de su lenguaje, de sus configuraciones, es decir, conocemos el funcionamiento y las posibilidades que cada uno de estos medios ofrece. Pero todo esto no hubiera sido posible sin la práctica cotidiana de encender un televisor, sentarse en un sillón frente a la pantalla, ver y apropiarse de la información (González 1998).

Según Gonzáles (1998) conocemos a través de todos nuestros sentidos, sin embargo, logramos una mayor eficacia si “lo vemos” y “lo escuchamos”. Ya que cada vez que intervienen más sentidos, van variando las formas de aprenderlo. De aquí que los medios y soportes audiovisuales como el video hayan sido incorporados por autoridades, administrativos, académicos y alumnos en el ámbito educativo, ya que perciben o bien asumen por inercia el alegato oficial sobre la fuerte influencia de estas tecnologías en la elaboración y edificación del conocimiento a través del tiempo.

Según trabajos revisados el empleo de la tecnología del video ha generado una amplia variedad de experiencias en materia de producción y difusión videográfica entre las IES, las cuales han cristalizado en la conformación en 1989 de la Red de Televisión, Video y Nuevas Tecnologías de las IES, basada en el intercambio y la cooperación entre éstas y los centros productores (Villaseñor 1998).

Esta tarea busca respuestas respecto al uso del video en una dimensión diferente a la que se ha venido poniendo en práctica. Su integración al ámbito educativo abre nuevas posibilidades de uso y de relación de los usuarios para con éstas. Es por ello que, como docente de educación física se ha contemplado, al enseñar baloncesto, que el estudiante tiene un bajo nivel de conocimiento de ésta materia, en tal motivo se pretende explorar el uso del vídeo para elevar el nivel de conocimiento de baloncesto (Villaseñor 1998, p,43).

Villaseñor (1998) En síntesis, nuestra aportación se centra en los usos de esta tecnología como apoyo a las estrategias de enseñanza y aprendizaje, ya sea en los diversos niveles del ámbito educativo. Consideramos que esta parcelación del campo de trabajo es reduccionista, pues la relación tecnología y Educación Física despliega amplia posibilidades que van desde los abastecimientos deportivos a sofisticados programas informáticos de valoración y mejora del desempeño del estudiante, sin olvidar aquellas aplicaciones dirigidas a la gestión deportiva (p, 43).

Según la Ley General de Educación Peruana N° 28044, la Educación Básica Regular está destinada a beneficiar el desarrollo integral del alumno, así

mismo fomentar el despliegue de sus potencialidades, el desarrollo de capacidades, conocimientos, actitudes y valores para que actúen adecuada y eficazmente en el medio social. El desarrollo de las costumbres y habilidades físicas necesita un aprendizaje influenciado en la práctica y que resulta complicado de expresar mediante la comunicación verbal. Se basa en un tipo de aprendizaje motor, es decir a través de procedimientos, el cual se memoriza de una forma distinta al verbal.

El ámbito de la actividad educación física el aprendizaje se da por imitación, es decir a través de la actividad constante y la repetición, hasta lograr un nivel de destreza óptimo. Uno de los principales elementos de la enseñanza en educación física es, el modelado. Es decir, los estudiantes observan una muestra para ponerlo en práctica un procedimiento y así ejecutarlo con sus propias extremidades (Diaz 1999,p.11).

Diaz (1999) En la actualidad nos encontramos en una nueva era, en nuestra educación y dentro de su funcionamiento presenta diversos problemas que se originan por diversas dificultades en el proceso de enseñanza aprendizaje surgidas de nuestra realidad socio- económica ya que los materiales educativos y en especial el uso de los videos depende del profesor elegir dichas ayudas. Por otra parte se debe señalar que por más medios tecnológicos y avanzados que se lleguen a involucrar en las instituciones educativas el docente seguirá siendo primordial para la ejecución de las actividades didácticas (p, 10).

Mora y Monzón (2002) Es cierto que en la introducción de cualquier tecnología de la información en la educación ocurre ya que el profesor presenta actitudes positivas hacia las mismas como también estar capacitados para su uso adecuado en el dictado de sus clases. Actualmente nos encontramos en una controversia y con una fuerte paradoja, y es que por una parte existe una amplitud de tecnología y algunas presentes en las diversas instituciones educativas, pero por otra nos encontramos que la práctica se sigue contribuyendo en medios básicos como los libros de texto y materiales impresos y el docente como emisor de amplia información (p.4).

Se ha ido observando el rol que desempeña el video en el contexto social y las diferentes funciones en el ámbito educativo que las definen como un elemento del que no se puede prescindir se ha logrado observar la carencia de servicios como estrategias didácticas durante el transcurso del desarrollo de las horas de clases y como los maestros no toman interés por utilizar dichos medios educativos ahora nos corresponde confirmar los beneficios que el uso del video puede aportar a la educación física en secundaria.

En este sentido el propósito fundamental de este trabajo es determinar el video Seréis Campeones en el conocimiento del baloncesto en los estudiantes del 3er año de educación secundaria de la Institución Educativa N° 7207 Ramón Castilla ugel 01 San Juan de Miraflores durante el año 2016.

Formulación del problema

Problema General

¿ De qué manera el “video Seréis Campeones” influye en el nivel de conocimiento del baloncesto de los estudiantes del 3er año de educación secundaria de la I.E N° 7207 , UGEL 01, San Juan de Miraflores, 2016?

Problemas específicos:

Problemas específicos 1

¿De qué manera el “video Seréis campeones” influye en nivel cognitivo de conocimiento del baloncesto de los estudiantes del 3er año de educación secundaria de la Institución Educativa N° 7207, UGEL 01 San Juan de Miraflores, 2016?

Problemas específicos 2

¿De que manera el “video Seréis campeones” influye en nivel Motriz de conocimiento del baloncesto de los estudiantes del 3er año de educación secundaria de la Institución Educativa N° 7207, UGEL 01, San Juan de Miraflores, 2016?

Problemas específicos 3

¿ De que manera el “video Seréis campeones” influye en - nivel Afectivo Social de conocimiento del baloncesto de los estudiantes del 3er año de educación secundaria de la Institución Educativa N° 7207, UGEL 01 , San Juan de Miraflores 2016?

1.5. Hipótesis

Hipótesis General

El “video Seréis Campeones” influye significativamente en el nivel de conocimiento del baloncesto en los estudiantes del 3er año de educación secundaria de la I.E, N° 7207, UGEL 01, San Juan de Miraflores, 2016.

Hipótesis Específicos:

Hipótesis Específicos 1:

El “video Seréis Campeones” influye en nivel cognitivo de conocimiento del baloncesto de los estudiantes del 3er año de educación secundaria de la Institución Educativa N° 7207, UGEL 01, San Juan de Miraflores, 2016.

Hipótesis Específicos 2

El “video Seréis Campeones” influye en nivel Motriz de conocimiento del baloncesto de los estudiantes del 3er año de educación secundaria de la Institución Educativa N° 7207, UGEL 01, San Juan de Miraflores, 2016.

Hipótesis Específicos 3:

El “video Seréis Campeones” influye en nivel Afectivo Social de conocimiento del baloncesto de los estudiantes del 3er año de educación secundaria de la Institución Educativa N° 7207, UGEL 01, San Juan de Miraflores, 2016.

1.6. Objetivos

Objetivo General

Determinar la influencia del “video Seréis Campeones” en el nivel de conocimiento del baloncesto en los estudiantes del 3er año de educación secundaria de la I.E N° 7207, UGEL 01, San Juan de Miraflores, 2016

Objetivos Específicos

Determinar la influencia del “video Seréis campeones” en nivel cognitivo de conocimiento del baloncesto de los estudiantes del 3er año de educación secundaria de la Institución Educativa N° 7207 , UGEL 01 , San Juan de Miraflores, 2016spss

Determinar la influencia del “video Seréis campeones” en nivel Motriz de conocimiento del baloncesto de los estudiantes del 3er año de educación secundaria de la Institución Educativa N° 7207, UGEL 01, San Juan de Miraflores, 2016

Determinar la influencia del “video Seréis campeones” en nivel Afectivo Social de conocimiento del baloncesto de los estudiantes del 3er año de educación secundaria de la Institución Educativa N° 7207, UGEL 01, San Juan de Miraflores, 2016

II. MARCO METODOLÓGICO

2.1. Variables

Variable independiente: Video Seréis campeones

El video como fruto de una vertiente, por ser todo de tecnología surge a partir de una investigación, se conceptualiza como aquellas modalidades de utilización en la que la cámara de video hace posible de una dinámica de aprendizaje, una dinámica en que los estudiantes se sienten implicados como creadores o por lo menos como humanos activos, hablar de video proceso equivale pues a hablar de participación, creatividad de intervención, de dinamización, es una forma por la que los alumnos se sienten personajes principales (Mora y Monzón 2003, p.6)

Variable dependiente: Nivel de conocimiento de baloncesto

Thomas, French y Humphries (1986) explicaron el dominio o permanencia de las actividades físicas como el deporte a través de un sistema generalmente con complejidad de producción de información sobre un contexto persistente y eventos anteriores, variado las destrezas del jugador para extender las habilidades técnicas demandadas.

2.2. Operacionalización de variables

Tabla 2
Variables Dependiente cuadro de operacionalidad

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEM	Niveles y rangos
Variable dependiente	Cognitivos	Utiliza aprendizajes previos	Conoce las normas básicas del reglamento	
Nivel de conocimiento de baloncesto			Parte de los aprendizajes previos de los jugadores para facilitar el aprendizaje significativo	
	Motrices	Refuerza sus cualidades físicas	Mejora sus cualidades físicas de forma saludable	
		Mejora motricidad y habilidades básicas	Desarrolla capacidades perceptivo motrices y habilidades básicas	
		Empieza de específico a genérico	Desarrolla polivalente de las habilidades genéricas	
			Inicia el trabajo por las habilidades específicas más importantes	
	Afectivo	-Trabaja en equipo.	Propicia un ambiente	4
	Sociales	Participa y participar a compañeros	hace saludable y de trabajo cooperativo	
		Respeto a compañeros	Favorece que todos los jugadores participen en entrenamientos y partidos	
		Es limpio y practica la higiene	Respeto a los compañeros, entrenador, árbitros y a los demás equipos	
			Fomenta hábitos de higiene y estilos de vida saludables	

Fuente elaboración propia del investigador

100 %

2.3. Metodología

Tamayo y Tamayo (2003) definió al marco metodológico como: “Un proceso que, mediante el método científico, procura obtener información relevante para entender, verificar, corregir o aplicar el conocimiento”, dicho conocimiento se adquiere para relacionarlo con las hipótesis presentadas ante los problemas planteados (p.37).

Bernal (2006) menciona que el método hipotético deductivo consiste en procedimientos que se inician con aseveraciones en calidad de hipótesis y busca refutar o falsear tales hipótesis, deduciendo de las conclusiones que deben confrontarse con los hechos (p. 56)

2.4. Tipo de Estudio

La investigación fue de tipo aplicado busco conocer para hacer, para actuar, para construir, para modificar.

Según Vara (2015), refirió:

La investigación aplicada es práctica, pues sus resultados son utilizados inmediatamente en la solución de problemas de la realidad. (p,235)

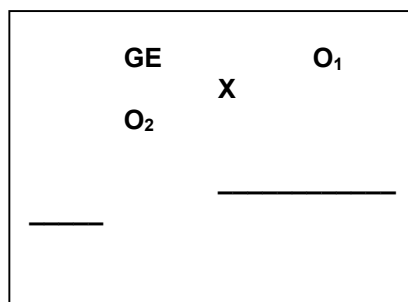
Considerando lo anterior, podemos apreciar que en este estudio se realizó la manipulación de la variable independiente (Video Seréis Campeones).

2.5. Diseño de investigación

Se empleó un diseño cuasi-experimental porque los sujetos de la muestra de estudio fueron seleccionados de forma intencional y no al azar.

Según Vara (2015), refirió que los diseños cuasi experimentales se utilizan GE y GC para comparar los efectos de una variable independiente. (p,252)

Este diseño responde al siguiente esquema:



Donde:

- X** = Experimento
- GE** = Grupo experimental
- GC** = Grupo de control
- O₁** = Pre test
- O₂** = Post Test

2.6. Población, muestra y muestreo

Población

La población está constituida por 120 estudiantes del 3er año de educación secundaria de la Institución Educativa N° 7207 Ramón Castilla del distrito de San Juan de Miraflores durante el año 2016.

Muestreo

Según Hernández, Fernández & Baptista (2014) en los diseños cuasi experimentales los sujetos no son asignados al azar; sino que dichos grupos ya están formados antes del experimento, son grupos intactos. En tal sentido el proceso de muestreo, fue no probabilístico e intencional y se utilizó el programa informático SPSS versión 22, teniendo en cuenta para su cálculo, un margen de error del 5% y una confiabilidad del 95%.

Muestra

La muestra estuvo constituida por 60 estudiantes del 3er año de educación secundaria de la Institución Educativa N° 7207 Ramón Castilla del distrito de San Juan de Miraflores durante el año 2016.

Tabla 3
Muestra del grupo de control y experimental

Grado y Sección	Nº de alumnos	Denominación
3ro "A"	30	Grupo experimental
3ro "B"	30	Grupo de control
TOTAL	60	

Fuente: Elaboración propia

2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para el estudio se utilizarán las siguientes técnicas que nos permitirán recoger la información y medir las variables para efectuar las correlaciones y comparaciones correspondientes: Investigación bibliográfica; dentro de este marco revisaremos libros, monografías, artículos científicos, ya sea en las bibliotecas públicas y privadas. Los documentos que usaremos será la ficha textual, de resumen, y bibliográfica.

Observación (Pre test y Post test): la técnica que utilizaremos en nuestro proyecto de investigación es la observación participante mediante una lista de cotejo, es decir nos vamos a identificar como investigadores y sobre esta base recopilaremos la información.

2.8. Métodos de análisis de datos

Los estadísticos que probablemente se emplearán teniendo en cuenta las características de la muestra y el nivel de las variables serán los siguientes:

Media Aritmética: Es una medida de tendencia central y a la vez es una medida descriptiva. Se simboliza como \bar{X} . Es la suma de todos los valores de una muestra dividida por el número de casos.

La “t” de student: para comparar entre los grupos las variables y para evaluar las respectivas hipótesis

$$.T = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(S_1)^2}{N_1} + \frac{(S_2)^2}{N_2}}} \qquad \bar{x} = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n a_i$$

Desviación Estándar: Es una medida de dispersión y se simboliza como S_x . Se define como la raíz cuadrada de la media aritmética de la diferencia de las desviaciones elevadas al cuadrado de cada uno de los puntajes respecto de la media aritmética. Es la raíz cuadrada de la varianza.

$$S_x^2 = \frac{\sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2}{n}$$

Validación por juicio de expertos:

Respecto de la validez, Sabino, C. (1992: 154) dice: “Para que una escala pueda considerarse como capaz de aportar información objetiva, debe reunir los siguientes requisitos básicos: validez y confiabilidad”.

De lo anterior, se desprende que la validación de los instrumentos consiste en determinar la capacidad -en este caso del cuestionario- de medir la realidad para la que fueron construidos.

Este procedimiento se concretó mediante el juicio de expertos, para cuyo efecto acudimos a la opinión de un docentes magister y doctores, quienes opinaron sobre la validez y determinaron la aplicabilidad del cuestionario.

A ellos se les hizo entrega de la Matriz de consistencia, la Matriz operacional de las variables, los cuestionarios y la correspondiente ficha de validación. El juicio de expertos determinó, Sobre la base de los indicadores siguientes: claridad, objetividad, actualidad, organización, suficiencia, intencionalidad, consistencia, coherencia, metodología y originalidad, el juicio de expertos determinó la debida correspondencia entre los indicadores señalados los criterios, los objetivos e ítems y la calidad técnica de representatividad y del lenguaje.

Sobre la base de lo arriba descrito, como procedimiento de validación, los expertos consideraron la existencia de una estrecha relación entre criterios y objetivos del estudio y los ítems construidos y componentes de los dos instrumentos de recopilación de la información.

Ficha Técnica de los instrumentos

Ficha técnica:

Nombre: Ficha de observación del nivel de conocimiento del baloncesto

Autor: Bach. Anchante Ríos, Luis Alberto

Año: 2016

Administración: Observación individual

Lugar de aplicación: Institución Educativa N° 7207 Ramón Castilla del distrito de San Juan de Miraflores.

Duración: 45 minutos aproximadamente

Finalidad: Reconocer el nivel de conocimiento del baloncesto

Características del instrumento.

Esta lista de cotejo consta de 10 ítems, de tipo a de Likert (Muy bueno, bueno, regular, malo) y dividida en tres secciones, las cuales se distinguen tres dimensiones del conocimiento del baloncesto. La dimensión 1: nivel cognitivo,

que contiene 2 ítems del (1 y 2), las cuales entregarían un puntaje máximo de 8 puntos, la dimensión 2: nivel motriz, consta de 4 preguntas del (3 al 6), entregando un puntaje de 16 puntos y la dimensión 3: nivel afectivo social, que consta de 4 ítems del (7 al 10), las cuales entregarían un puntaje de 16 puntos. Los niveles son alto, medio y bajo.

Tabla 4
Validez del Instrumento

Experto	Nombre y Apellidos	Situación
1	Dra. Bertha Silva Narvaste	Aplicable

Fuente: Elaboración propia.

Confiabilidad

Bernal (2006), indica que “un instrumento es confiable cuando produce resultados en la segunda aplicación” (p. 214). Para la investigación se aplicará una prueba piloto en ambos grupos. Para la confiabilidad de los instrumentos se aplica la prueba de confiabilidad de Alfa de Cronbach, los instrumentos son de escala de likert (Muy bueno, bueno, regular, malo), se aplica a una muestra piloto de 30 alumnos, cuyas características son similares a la investigación. Una vez obtenido los puntajes totales se procede a ordenar a los estudiantes en dos grupos, conocido también como bisección. Una vez ordenado los datos se obtiene los resultados de desviación estándar, el promedio y la varianza de cada uno de los ítems de los test de investigación, finalmente para obtener el coeficiente de cada uno de los test se aplica la fórmula de alfa de Cronbach.

Tabla 5
Confiabilidad del instrumento de la variable

Alfa de Cronbach	N° de elementos
0.86	30

Fuente: Elaboración propia.

Establece la siguiente escala:

0	No es confiable.
0.01 a 0.49	Baja confiabilidad.
0,50 a 0,75	Moderada confiabilidad.
0.76 a 0.89	Fuerte confiabilidad.
0.90 a 1	Alta confiabilidad.

De acuerdo a los resultados, el instrumento indica una fuerte confiabilidad y se procedió a aplicarla a la población del estudio.

Escala y baremos

Los niveles de medición son determinados en la siguiente tabla. El baremo se determina de acuerdo a la escala empleada en cada dimensión.

Tabla 6
Escala y baremos de la variable aprendizaje.

General	Cuantitativo			Cualitativo
	Dimensión1	Dimensión 2	Dimensión 3	
32 - 40	6 – 8	13 - 16	13 - 16	Alto
19 – 26	3 – 5	8 - 11	8 - 11	Medio
9 - 16	1 – 2	4 - 7	4 - 7	Bajo

Fuente: Elaboración propia.

Para comprobar si procede de una distribución normal o no, se ha trabajado con la estadística inferencial con la prueba de Shapiro-Wilk, ya que los datos son menores o igual a 50, dando como resultado $P=.134$, es mayor al valor crítico para 0.05 Se determina que los datos son de distribución normal.

Por lo tanto, se ha elegido trabajar con la estadista paramétrica T de student.

Prueba de Normalidad.

Para comprobar la distribución de normalidad de los datos se aplica la prueba de Shapiro Wilk; para una muestra igual o menor de 50 ($n < 50$); se plantea las siguientes hipótesis:

H_0 : Los datos de aprendizaje no provienen de una distribución normal.

H_1 : Los datos de aprendizaje oral provienen de una distribución normal.

Se considera en la regla de decisión:

$p < 0.05$, se rechaza la H_0 .

$p > 0.05$, no se rechaza la H_0 .

Para el análisis se aplica al software SPSS-22

Tabla 7

Prueba de Normalidad Shapiro Wilk de la prueba pre y post test de la variable conocimiento del baloncesto en el grupo control y grupo experimental

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
GC PRE CONOCIMIENTO DEL BALONCESTO	.913	30	.081
GE POS CONOCIMIENTO DEL BALONCESTO	.923	30	.134

*. Este es un límite inferior de la significación verdadera.

Fuente: Elaboración propia

^a Corrección de la significación de Lilliefors

La tabla 1. Presenta el coeficiente de la prueba de normalidad Shapiro Wilk de la evaluación pre test y post test de la variable conocimiento del baloncesto tanto del grupo control y del grupo experimental. El procesamiento estadístico determina para el grupo control; el coeficiente es de .913 y una significación estadística .081. Para el grupo experimental; el coeficiente es de .923 y una significación estadística .134.

Se observa que el valor de significación estadística $p = .081$ es mayor que $\alpha = .05$. Por lo tanto, se determina que los datos de la muestra del grupo control

proceden de una distribución normal. El valor de la significación estadística $la p = .134$ de los datos de la muestra del grupo experimental es mayor que $\alpha = 0.05$. Por lo tanto; se determina que los datos del grupo experimental proceden de una distribución normal.

Tabla 8

Estadística de diferencia de media, tamaño de la muestra, desviación error típico del aprendizaje en la evaluación pre test y post test, del grupo control y grupo experimental.

	Diferencia de media	N	Desviación estándar	Error estándar de la media
Gc Pos Conocimiento Del Baloncesto	12.95	30	2.462	0.621
Gc Pre Conocimiento Del Baloncesto	10.33	30	2.165	0.551
Ge Pos Conocimiento Del Baloncesto	19.72	30	2.172	0.562
Ge Pre Conocimiento Del Baloncesto	10.59	30	2.474	0.620

Fuente: Elaboración propia

La tabla 6, los datos estadísticos: diferencia de media, tamaño de la muestra, desviación estándar, error estándar en la evaluación pre test y post test, del grupo control y grupo experimental, de la variable aprendizaje.

El procesamiento y resultado obtenido son:

Para el grupo control en el post-test la diferencia de medias es 12.95; para $N=25$; desviación estándar; 2.462; y un error estándar .621. En el pre test del grupo control se obtiene los siguientes valores: 10.33; para $N=30$; desviación estándar de 2.165; y un error estándar .551

Para el grupo experimental en el post-test la diferencia de medias es 19.32; para $N=30$; desviación estándar; 2.172; y un error estándar de .562. En el pre test se obtiene los siguientes valores: 10.59; para $N=30$; desviación estándar =2 474. Y un error estándar .620

Se puede observar que, tanto en el grupo control como en el grupo experimental, la media del post test es mayor que la media del pre test. Al

comparar la diferencia de medias es más notoria en el grupo experimental, respecto al grupo control

Métodos de análisis de datos

Las técnicas para el procesamiento y análisis de datos fueron las siguientes: Luego de aplicar la lista e cotejo, se procedió a la evaluación, se tabularon los datos en una base de datos utilizando el SPSS, versión 22 para Windows. Los análisis se realizaron con un nivel de significancia estadística de $p < .05$

III. RESULTADOS

Análisis Descriptivo

Tabla 9

Frecuencia y porcentaje del grupo de control en la prueba de pre test en el nivel cognitivo, según el nivel de conocimiento del baloncesto

Nivel	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	11	36.7	36.0
Medio	17	56.7	93.3
Alto	12	6.7	100.0
Total	30	100.0	

Fuente: Elaboración Propia

Se observa en la tabla que el porcentaje mayor de la muestra en el grupo de control, en la prueba de pos test es 56.7%; que corresponde al nivel medio, según los resultados de puntuación en el instrumento medido, seguido por un 36.7% en un nivel bajo, y un solo 6.7 el nivel alto.

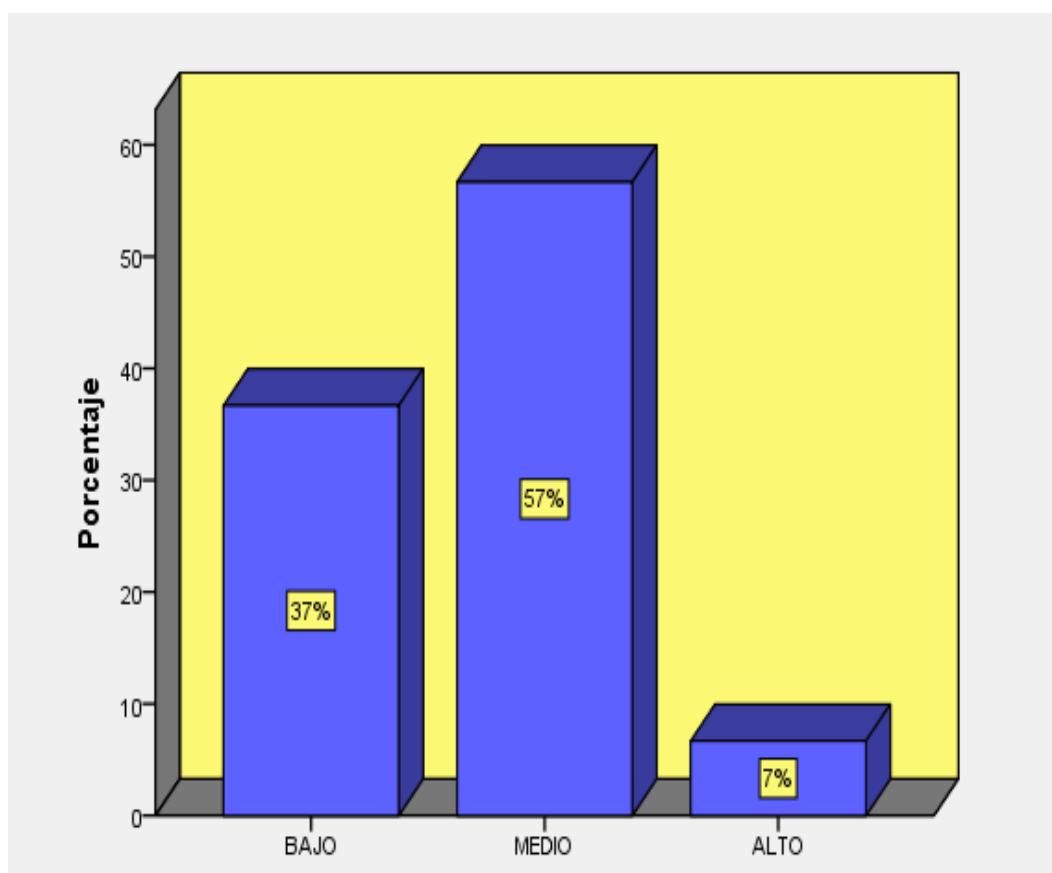


Figura 1 Nivel de frecuencia y porcentaje del grupo control en la prueba pre test en el nivel cognitivo

Tabla 10

Frecuencia y porcentaje del grupo de control en la prueba de pre test en el nivel motriz, según el nivel de conocimiento del baloncesto.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
BAJO	9	30.0	30.0
MEDIO	17	56.7	86.7
ALTO	4	13.3	100,0
Total	30	100,0	

Fuente: Elaboración Propia

Se observa en la tabla que el porcentaje mayor de la muestra en el grupo de control, en la prueba de pre test es 56.7%; que corresponde al nivel medio, según los resultados de puntuación en el instrumento medido, seguido por un 30% en un nivel bajo y un 13.3% han alcanzado en nivel alto.

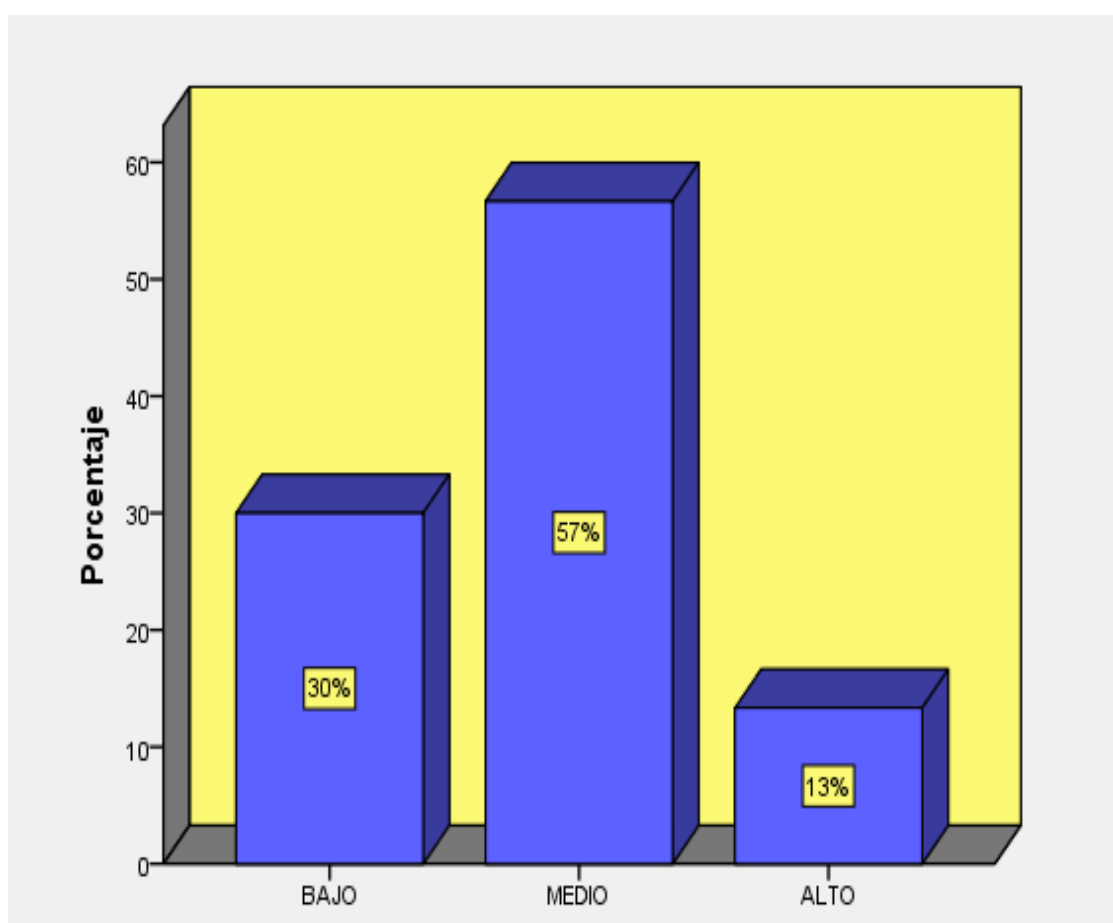


Figura 2 Nivel de frecuencia y porcentaje del grupo control en la prueba pre test en el nivel motriz

Tabla 11

Frecuencia y porcentaje del grupo de control en la prueba de pre test en el nivel afectivo social, según el nivel de aprendizaje.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
BAJO	9	30.0	30.0
MEDIO	19	63.3	93.3
ALTO	2	6.7	100.0
Total	30	100.0	

Fuente: Elaboración Propia

Se observa en la tabla que el porcentaje mayor de la muestra en el grupo de control, en la prueba de pos test es 63.3%; que corresponde al nivel medio, según los resultados de puntuación en el instrumento medido, seguido por un 30% en un nivel bajo y solo un 6.7% ha obtenido un nivel bajo.

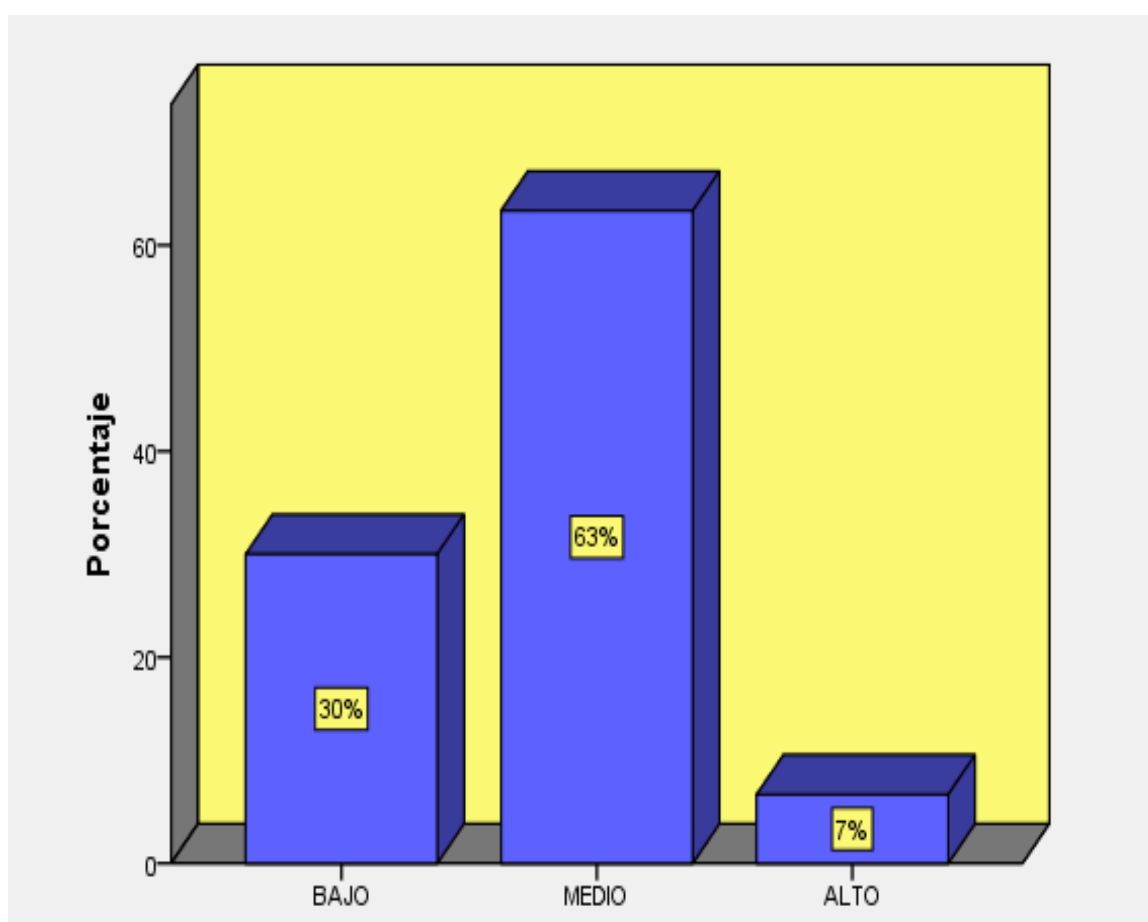


Figura 3 Nivel de frecuencia y porcentaje del grupo control en la prueba pre test en nivel afectivo social

Tabla 12

Frecuencia y porcentaje del grupo de experimental en la prueba de pre test en la variable conocimiento del baloncesto.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
BAJO	10	33.3	33.3
MEDIO	15	50.0	83.3
ALTO	5	16.7	100.0
Total	30	100,0	

Fuente: Elaboración Propia

Se observa en la tabla que el porcentaje mayor de la muestra en el grupo de control, en la prueba de pre test es 50%; que corresponde al nivel medio, según los resultados de puntuación en el instrumento medido, seguido por un 33.3% en un nivel bajo y solo un 16.7% ha obtenido un nivel alto.

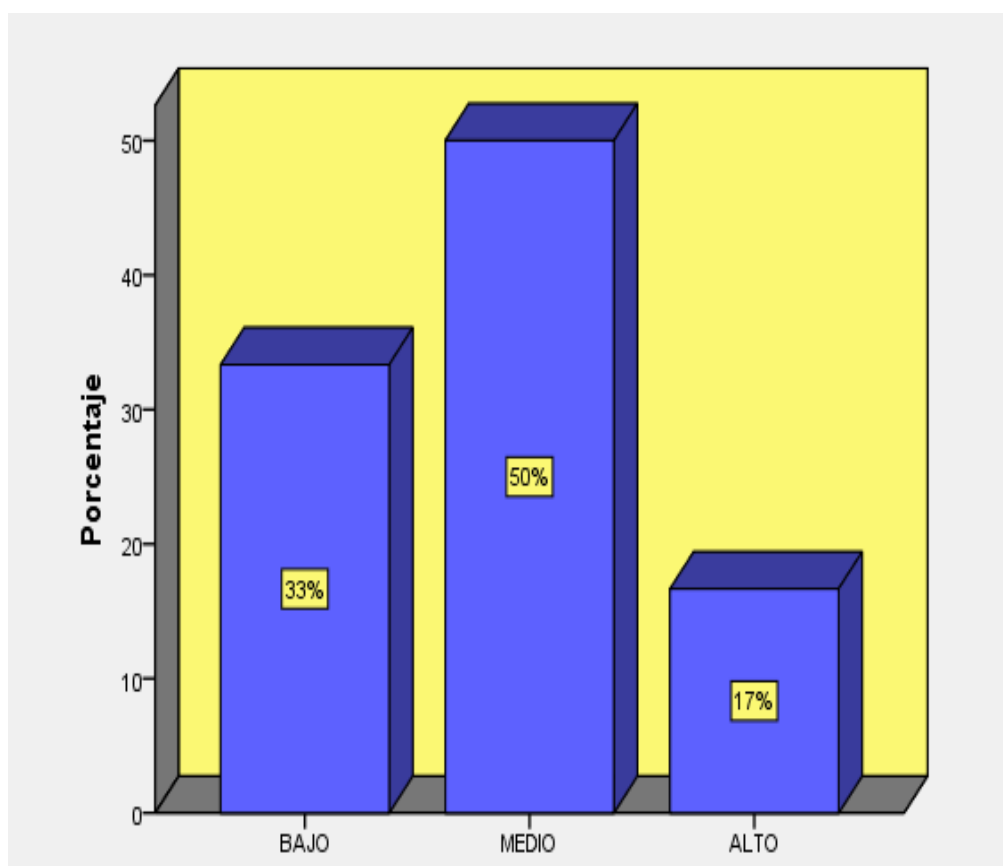


Figura 4 Nivel de frecuencia y porcentaje del grupo control en la prueba pre test en la variable conocimiento del baloncesto

Tabla 13

Frecuencia y porcentaje del grupo experimental en la prueba de pos test en el nivel cognitivo, según el nivel de conocimiento del baloncesto.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
BAJO	5	16.7	16.7
MEDIO	8	26.7	43.3
ALTO	17	56.7	100.0
Total	30	100.0	

Fuente: Elaboración Propia

Se observa en la tabla que el porcentaje mayor de la muestra en el grupo de experimental, en la prueba de pos test es 56.7%; que corresponde al nivel alto, según los resultados de puntuación en el instrumento medido, seguido por un 26.7% en un nivel medio, y un solo 16.7 el nivel bajo.

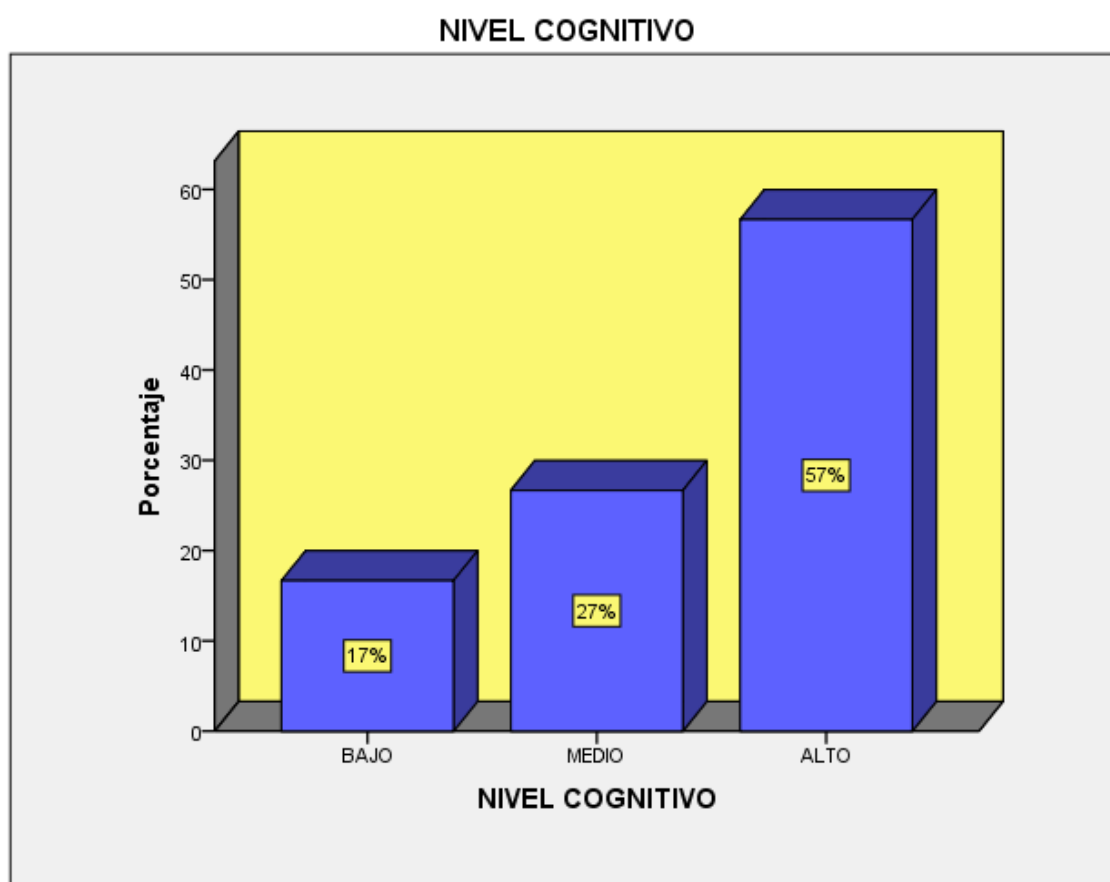


Figura 5 Nivel de frecuencia y porcentaje del grupo experimental en la prueba pos test en el nivel cognitivo

Tabla 14

Frecuencia y porcentaje del grupo experimental en la prueba de pos test en el nivel motriz, según el nivel de conocimiento del baloncesto.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
BAJO	8	26.7	26.7
MEDIO	7	23.3	50.0
ALTO	15	50.0	100,0
Total	30	100,0	

Fuente: Elaboración Propia

Se observa en la tabla que el porcentaje mayor de la muestra en el grupo de experimental, en la prueba de pos test es 50%; que corresponde al nivel alto, según los resultados de puntuación en el instrumento medido, seguido por un 26.7% en un nivel bajo y un 23.3% han alcanzado en nivel medio.

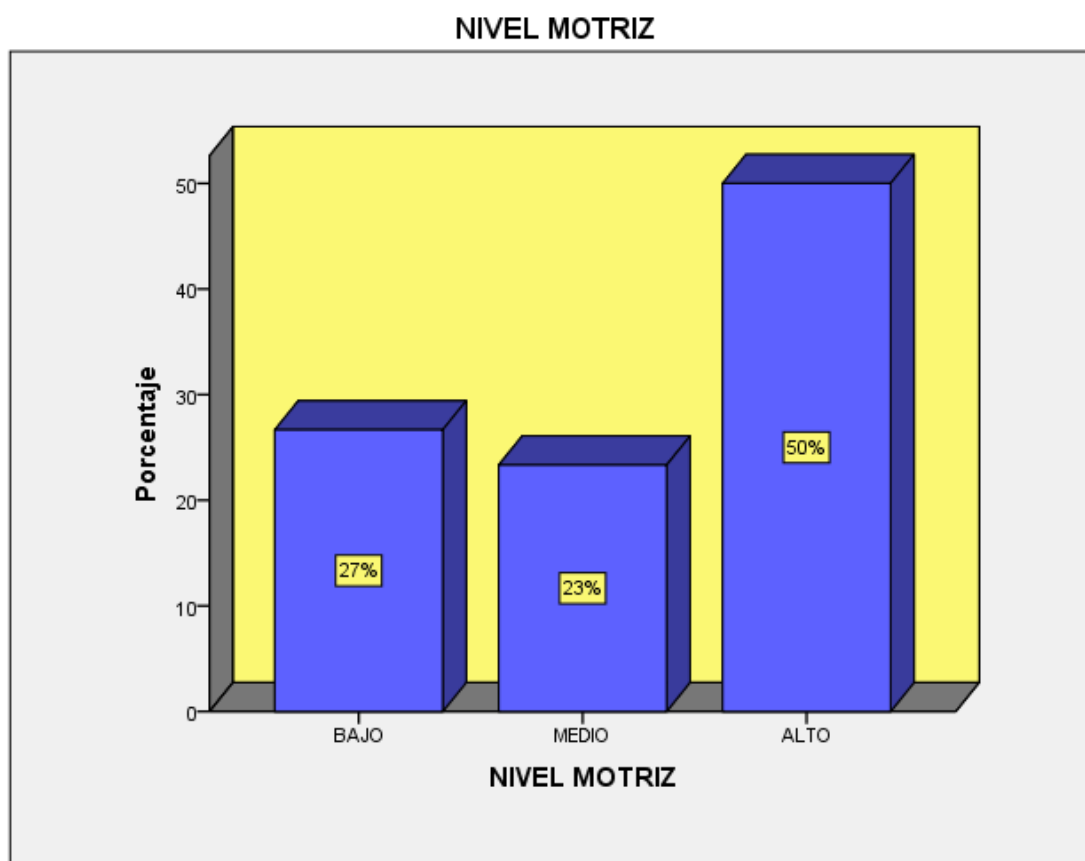


Figura 6 Nivel de frecuencia y porcentaje del grupo experimental en la prueba pos test en el nivel motriz

Tabla 15

Frecuencia y porcentaje del grupo de experimental en la prueba de pos test en el nivel afectivo social, según el nivel de conocimiento del baloncesto.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
BAJO	3	10.0	10.0
MEDIO	16	53.3	63.3
ALTO	11	36.7	100.0
Total	30	100.0	

Fuente: Elaboración Propia

Se observa en la tabla que el porcentaje mayor de la muestra en el grupo de experimental, en la prueba de pos test es 53.3%; que corresponde al nivel medio, según los resultados de puntuación en el instrumento medido, seguido por un 36.7% en un nivel alto y solo un 10% ha obtenido un nivel bajo.

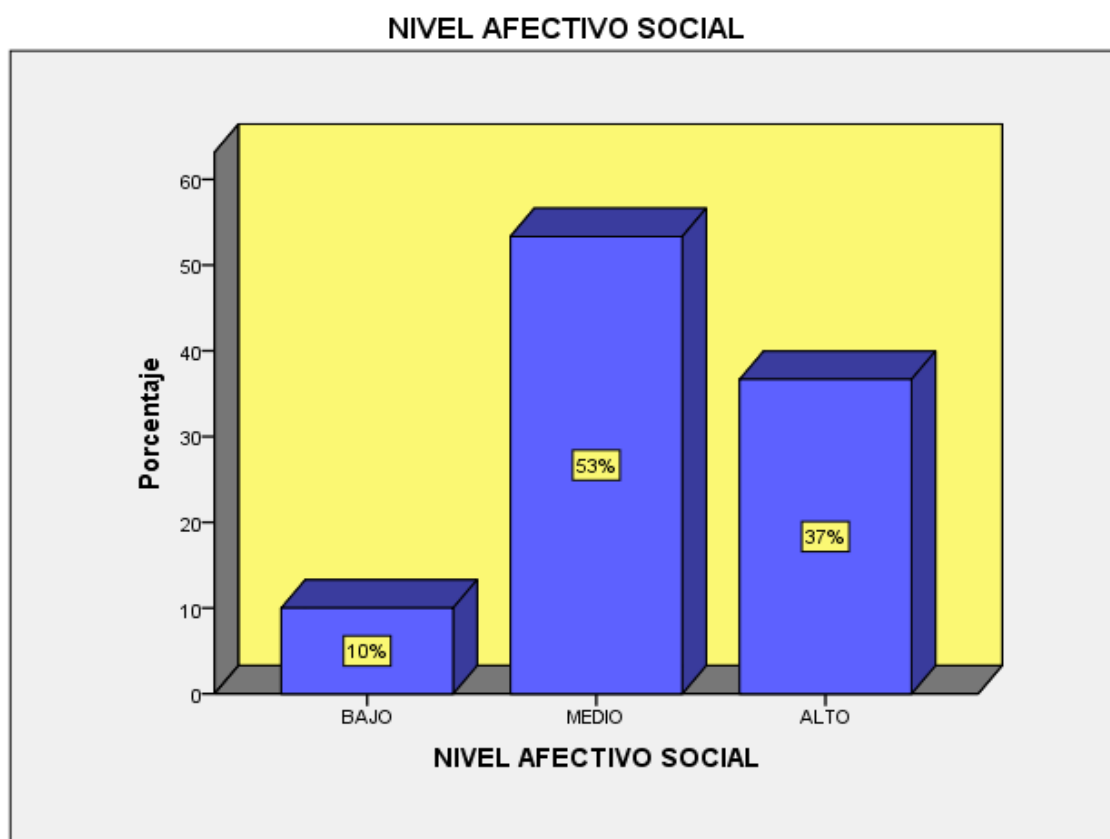


Figura 7 Nivel de frecuencia y porcentaje del grupo experimental en la prueba pos test en nivel afectivo social

Tabla 16

Frecuencia y porcentaje del grupo de experimental en la prueba de pos test en la variable conocimiento del baloncesto.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
BAJO	4	13.3	13.3
MEDIO	10	33.3	46.7
ALTO	16	53.3	100.0
Total	30	100,0	

Fuente: Elaboración Propia

Se observa en la tabla que el porcentaje mayor de la muestra en el grupo de experimental, en la prueba de pre test es 53.3%; que corresponde al nivel alto, según los resultados de puntuación en el instrumento medido, seguido por un 33.3% en un nivel medio y solo un 13.3% ha obtenido un nivel bajo.

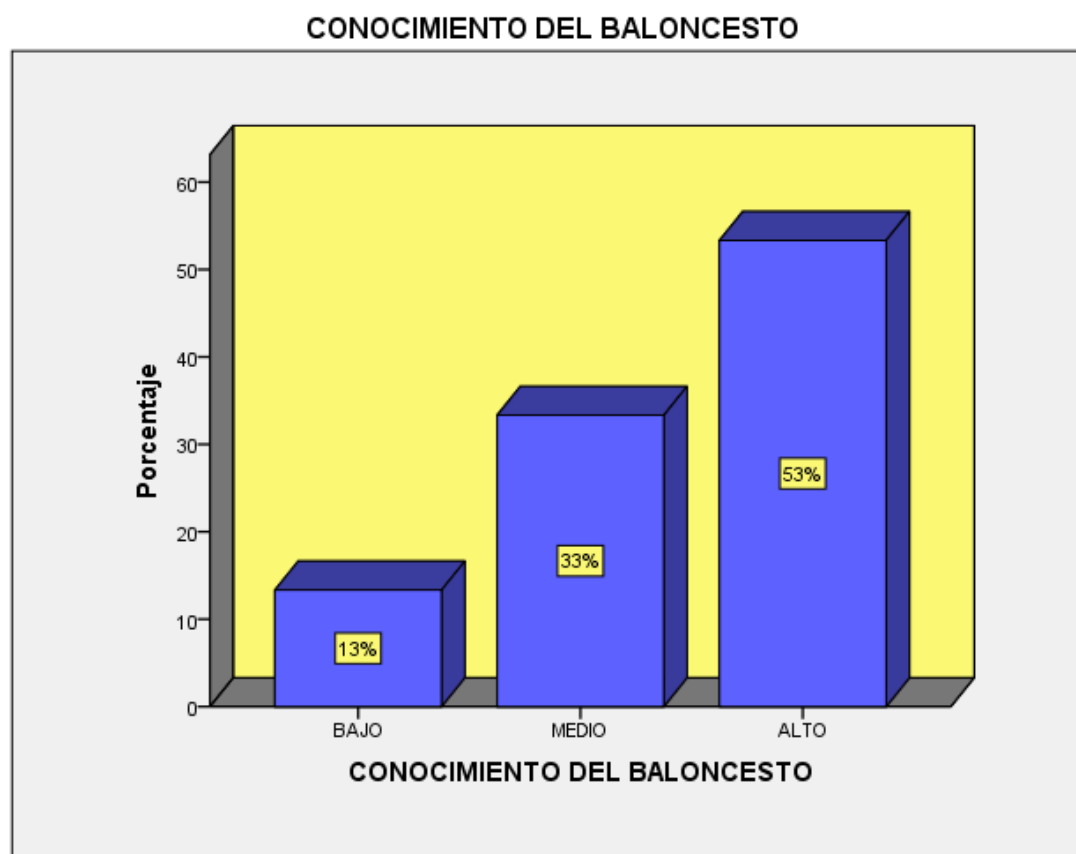


Figura 8 Nivel de frecuencia y porcentaje del grupo de experimental en la prueba de pos test en la variable conocimiento del baloncesto.

Prueba de Hipótesis General

H₀: El video Seréis Campeones no influye significativamente en el nivel de conocimiento del baloncesto en los estudiantes del 3er año de educación secundaria de la I.E, N° 7207 Ramón Castilla, UGEL 01, San Juan de Miraflores, 2016.

H₁: El video Seréis Campeones influye significativamente en el nivel de conocimiento del baloncesto en los estudiantes del 3er año de educación secundaria de la I.E, N° 7207 Ramón Castilla, UGEL 01, San Juan de Miraflores, 2016.

Nivel de significación: Se ha establecido un nivel de significación del 0.05 ($\alpha = 0.05$) = 5% de margen máximo de error.

Consideremos la regla de decisión:

$p < 0.05$ se rechaza la H₀

$p \geq 0.05$ se acepta la H₁

Prueba estadística: Prueba de t de student.

Al utilizar el programa estadístico SPSS 22, se obtiene:

Tabla 17

Estadística de diferencia de media, desviación típica, error típico, intervalo inferior, intervalo superior. T de student, grados de libertad y significación estadística, de la evaluación pre test pos test del grupo control y del grupo experimental de

		Diferencias relacionadas					"t" de student	Grados de libertad	Significación estadística. (bilateral)
Diferencia de Media	Desviación típica	Error típico. De la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia		Superior				
GC	POS								
CONOCIMIENTO DEL BALONCESTO	PRE	2.626	1.736	.415	1.132	2.982	4.637	29	.000
GC	POS								
CONOCIMIENTO DEL BALONCESTO	PRE	9.135	1.344	.212	10.162	11.766	42.621	29	.000
GE	POS								
CONOCIMIENTO DEL BALONCESTO	PRE								

Fuente: Elaboración propia

Descripción del grado de relación sobre la variable:

Los estadísticos de diferencia de media, desviación típica, error típico, intervalo inferior, intervalo superior. “t” de student, grados de libertad y significación estadística, de la evaluación pre test y pos test del grupo control y del grupo experimental de la variable conocimiento del baloncesto. Para el grupo control los valores obtenidos son: en la diferencia de media 2.626; con una desviación típica de 1.736, para un error típico de la media .415, con un intervalo de confianza inferior 1.132 y el intervalo de confianza superior 2.982, una t de student 4.637 para 29 grados de libertad, con una significación estadística bilateral .000.

Para el grupo experimental los valores obtenidos son: en la diferencia de media 9.135; con una desviación típica de 1.344, para un error típico de la media .212, con un intervalo de confianza inferior 10.162 y el intervalo de confianza superior 11.766, una t de student 42.621 para 29 grados de libertad, con una significación estadística bilateral .000.

Se puede observar que en ambos grupos existe diferencia de media positiva entre la evaluación post test respecto a la evaluación pre test. Sin embargo; es notorio que la diferencia de medias 9.135 en el grupo experimental es mayor que la diferencia de media del grupo control 2.626. Se deduce que el desempeño logrado por los participantes en el grupo experimental se debe a la eficacia del programa de video Seréis Campeones para el nivel de conocimiento del baloncesto. Así mismo; los valores de la “t” de student en el grupo experimental 42.621 es mayor que en el grupo control 4.637.

Decisión estadística:

Al observar que en el grupo experimental la significación estadística S.E.; $P = .000$ en el grupo experimental por ser menor a la $\alpha = .05$; para la decisión se determina que se aprueba la hipótesis alternativa que dice: El video Seréis Campeones influye significativamente en el nivel de conocimiento del baloncesto en los estudiantes del 3er año de educación secundaria de la I.E, N° 7207 Ramón Castilla, UGEL 01, San Juan de Miraflores, 2016.

Prueba de Hipótesis específica 1

H0: El video Seréis Campeones no influye en nivel cognitivo de conocimiento del baloncesto de los estudiantes del 3er año de educación secundaria de la Institución Educativa N° 7207 Ramón Castilla, UGEL 01, San Juan de Miraflores, 2016.

H1: El video Seréis Campeones influye en nivel cognitivo de conocimiento del baloncesto de los estudiantes del 3er año de educación secundaria de la Institución Educativa N° 7207 Ramón Castilla, UGEL 01, San Juan de Miraflores, 2016.

Nivel de significación: Se ha establecido un nivel de significación del 0.05 ($\alpha = 0.05$) = 5% de margen máximo de error.

Consideremos la regla de decisión:

$p < 0.05$ se rechaza la H0

$p \geq 0.05$ se acepta la H1

Prueba estadística: Prueba de t de student.

Al utilizar el programa estadístico SPSS 22, se obtiene:

Tabla 18

Estadístico de la diferencia de media, desviación típica, error típico, intervalo inferior, intervalo superior. Prueba "T" de student, grados de libertad y significación estadística, de la evaluación pre test postes del grupo control y del grupo experim

		Diferencias relacionadas					"t" de student	Grados de libertad	Significación estadística. (bilateral)
	Diferencia de Media	Desviación estándar.	Error estándar de media	95% Intervalo de confianza para la diferencia	Superior				
GC COGNITIVO	POS								
GC COGNITIVO	PRE	.515	.764	.172	.345	1.474	4.516	29	.000
GE COGNITIVO	POS								
GE COGNITIVO	PRE	2.232	.614	.121	2.102	2.781	15.812	29	.000

Fuente: Elaboración Propia

Descripción del grado de relación sobre la variable:

Los estadísticos de diferencia media, desviación estándar, error estándar, intervalo inferior, intervalo superior. "t" de student, grados de libertad y significación estadística, de la evaluación pre test postes del grupo control y del grupo experimental de la variable conocimiento en el nivel cognitivo.

Para el grupo control los valores obtenidos son: en la diferencia de media es de .515; con una desviación estándar de .764, para un error estándar de la media de .172, con un intervalo de confianza inferior = .345 y el intervalo de confianza superior = 1.474, una "t" de student 4.516 para 29 grados de libertad, con una significación estadística bilateral .000.

Para el grupo experimental los valores obtenidos son: en la diferencia de media de 2.232; con una desviación típica de .614, para un error típico de la media .121, con un intervalo de confianza inferior 2.102 y el intervalo de confianza superior 2.781, una t de student 15.812 para 29 grados de libertad, con una significación estadística bilateral .000.

Se puede observar que en ambos grupos existe diferencia entre la media del post test y la media del pre test. La diferencia de medias es de 2.232 en el grupo experimental es mayor que la diferencia de media del grupo control .515. Se deduce que la mayor diferencia de media en el desempeño logrado por los participantes en el grupo experimental se debe a la eficacia del video Seréis Campeones en el conocimiento del baloncesto. Así mismo; el valor de la "t" de student en el grupo experimental 15.812 es mayor que en el grupo control 4.516.

Decisión estadística:

Para la S.E. $p = .000$ en el grupo experimental, por ser menor a la $\alpha = .05$ se determina que se aprueba la hipótesis alternativa que dice que. El video Seréis Campeones influye en nivel cognitivo de conocimiento del baloncesto de los estudiantes del 3er año de educación secundaria de la Institución Educativa N° 7207 Ramón Castilla, UGEL 01, San Juan de Miraflores, 2016.

Prueba de Hipótesis específica 2

H0: El video Seréis Campeones no influye en nivel motriz de conocimiento del baloncesto de los estudiantes del 3er año de educación secundaria de la Institución Educativa N° 7207 Ramón Castilla, UGEL 01, San Juan de Miraflores, 2016.

H1: El video Seréis Campeones influye en nivel motriz de conocimiento del baloncesto de los estudiantes del 3er año de educación secundaria de la Institución Educativa N° 7207 Ramón Castilla, UGEL 01, San Juan de Miraflores, 2016.

Nivel de significación: Se ha establecido un nivel de significación del 0.05 ($\alpha = 0.05$) = 5% de margen máximo de error.

Consideremos la regla de decisión:

$p < 0.05$ se rechaza la H0

$p \geq 0.05$ se acepta la H1

Prueba estadística: Prueba de t de student.

Al utilizar el programa estadístico SPSS 22, se obtiene:

Tabla 19

Estadístico diferencia de media, desviación típica, error típico, intervalo inferior, intervalo superior. T de student, grados de libertad y significación estadística, de la evaluación pre test postes del grupo control y del grupo experimental de la var

	Diferencias relacionadas			95% Intervalo de confianza para la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Error estándar de la media	Inferior	Superior			
GC POS MOTRIZ	.473	1.523	.321	.067	.946	2.614	29	.000
GC PRE MOTRIZ								
GE POS MOTRIZ	2.765	.984	.308	2.657	2.768	13.63	29	.000
GE PRE MOTRIZ						2		

Fuente: Elaboración Propia

Descripción del grado de relación sobre la variable:

Se presenta los estadísticos diferencia de media, desviación estándar, error estándar, intervalo inferior, intervalo superior. “t” de student, grados de libertad y significación estadística, de la evaluación pre test postes del grupo control y del grupo experimental de la variable conocimiento del baloncesto en el nivel motriz. Para el grupo control los valores obtenidos son: en la diferencia de media es de .473; con una desviación estándar de 1.523, para un error estándar de la media de .321, con un intervalo de confianza inferior = .067 y el intervalo de confianza superior = .946, una “t” de student 2.614 para 29 grados de libertad, con una significación estadística bilateral .000.

Para el grupo experimental los valores obtenidos son: en la diferencia de media de 2.765; con una desviación típica de .984, para un error típico de la media .308, con un intervalo de confianza inferior 2.657 y el intervalo de confianza superior 2.768, una t de student 13.632 para 29 grados de libertad, con una significación estadística bilateral .000.

Se puede observar que en ambos grupos existe diferencia entre la media del post test y la media del pre test. La diferencia de medias es de 2.765 en el grupo experimental es mayor que la diferencia de media del grupo control .473. Se deduce que la mayor diferencia de media en el desempeño logrado por los participantes en el grupo experimental se debe a la eficacia del video Seréis Campeones en el conocimiento del baloncesto. Así mismo; el valor de la “t” de student en el grupo experimental 13.632 es mayor que en el grupo control 2.614.

Decisión estadística:

Para la S.E. $p = .000$ en el grupo experimental, por ser menor a la $\alpha = .05$ se determina que se aprueba la hipótesis alternativa que dice que. El video Seréis Campeones influye en nivel motriz de conocimiento del baloncesto de los estudiantes del 3er año de educación secundaria de la Institución Educativa N° 7207 Ramón Castilla, UGEL 01, San Juan de Miraflores, 2016.

Prueba de Hipótesis específica 3

H₀: El video Seréis Campeones no influye en nivel Afectivo Social de conocimiento del baloncesto de los estudiantes del 3er año de educación secundaria de la Institución Educativa N° 7207 Ramón Castilla, UGEL 01, San Juan de Miraflores, 2016

H₁: El video Seréis Campeones influye en nivel Afectivo Social de conocimiento del baloncesto de los estudiantes del 3er año de educación secundaria de la Institución Educativa N° 7207 Ramón Castilla, UGEL 01, San Juan de Miraflores, 2016

Nivel de significación: Se ha establecido un nivel de significación del 0.05 ($\alpha = 0.05$) = 5% de margen máximo de error.

Consideremos la regla de decisión:

$p < 0.05$ se rechaza la H₀

$p \geq 0.05$ se acepta la H₁

Prueba estadística: Prueba de t de student.

Al utilizar el programa estadístico SPSS 22, se obtiene:

Tabla 20

Presentación del estadístico diferencia de media, desviación típica, error típico, intervalo inferior, intervalo superior. T de student, grados de libertad y significación estadística, de la evaluación pre test postes del grupo control y del grupo exper

	Diferencias relacionadas			Error típ. De la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia		t	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación típ.	Inferior		Superior			
GC POS AFECTIVO SOCIAL								
GC PRE AFECTIVO SOCIAL	.860	.690	.140	.082	.686	2.879	29	.010
GE POS AFECTIVO SOCIAL								
GE PRE AFECTIVO SOCIAL	3.560	.863	.160	2.572	3.408	15.077	29	.000

Fuente: Elaboración Propia

Descripción del grado de relación sobre la variable:

Los estadísticos diferencia de media, desviación estándar, error estándar, intervalo inferior, intervalo superior. "t" de student, grados de libertad y significación estadística, el pre test postes del grupo control y del grupo experimental de la variable conocimiento del baloncesto en el nivel afectivo social.

Para el grupo control los valores obtenidos son: en la diferencia de media es de .860; con una desviación estándar de .690, para un error estándar de la media de .140, con un intervalo de confianza inferior = .082 y el intervalo de confianza superior = .686, una "t" de student 2.879 para 29 grados de libertad, con una significación estadística bilateral .010.

Para el grupo experimental los valores obtenidos son: en la diferencia de media de 3.560; con una desviación típica de .863, para un error típico de la media .160, con un intervalo de confianza inferior 2.572 y el intervalo de confianza superior 3.408, una t de student 15.077 para 29 grados de libertad, con una significación estadística bilateral .000.

Se puede observar que en ambos grupos existe diferencia entre la media del post test y la media del pre test. La diferencia de medias es de 3.560 en el grupo experimental es mayor que la diferencia de media del grupo control .860. Se deduce que la mayor diferencia de media en el desempeño logrado por los participantes en el grupo experimental se debe a la eficacia del video Seréis Campeones en el conocimiento del baloncesto. Así mismo; el valor de la "t" de student en el grupo experimental 15.077 es mayor que en el grupo control 2.879.

Decisión estadística: Para la S.E. $p = .000$ en el grupo experimental, por ser menor a la $\alpha = .05$ se determina que se aprueba la hipótesis alternativa que dice que. El video Seréis Campeones influye en nivel Afectivo Social de conocimiento del baloncesto de los estudiantes del 3er año de educación secundaria de la Institución Educativa N° 7207 Ramón Castilla, UGEL 01, San Juan de Miraflores, 2016.

IV. DISCUSIÓN

El docente en el campo laboral está en busca de poder llegar al estudiante, para poder orientar a que construya su aprendizaje y para ello utiliza distintas estrategias y conocimientos sobre el área de su especialidad, en esta investigación según los resultados obtenidos podemos contrastar en base a los conocimientos teóricos, así como también en investigaciones realizadas anteriormente.

Para Mora y Monzón El video es como fruto de una vertiente, por ser todo de tecnología surge a partir de una investigación, se conceptualiza como aquellas modalidades de utilización en la que la cámara de video hace posible de una dinámica de aprendizaje, una dinámica en que los estudiantes se sienten implicados como creadores o por lo menos como humanos activos, hablar de video proceso equivale pues a hablar de participación, creatividad de intervención, de dinamización, es una forma por el que los alumnos se sienten personajes principales

Según Iglesias , El baloncesto es un deporte de equipo que se puede desarrollar tanto en pista cubierta como en descubierta, en el que dos conjuntos de cinco jugadores cada uno, intentan anotar puntos, también llamados canastas o dobles y/o triples introduciendo un balón en un aro colocado a 3,05 metros del suelo del que cuelga una red, lo que le da un aspecto de cesta o canasta.

Por consiguiente, la investigación según el estudio planteado, se desea conocer la influencia del video "Seréis campeones y el impacto en el conocimiento del baloncesto" de los estudiantes del 3er año de educación secundaria de la I.E, N° 7207 Ramón Castilla, UGEL 01, San Juan de Miraflores.

Al aplicar el programa de video al grupo de control en la prueba de pre test, los resultados obtenidos en el nivel cognitivo del conocimiento, según el nivel porcentual, la frecuencia en el nivel alto n dicho nivel es 6.7%, mientras que en el nivel motriz solo alcanza el puntaje de 13.3% y el nivel afectivo social un 6.7%. En la prueba de pos test, del grupo de experimental, se observa que, en el cognitivo en el nivel alto alcanza un 56.7%, mientras que el motriz alcanza un 50% y el afectivo un 36.7%.

Se puede inferir que existe variación positiva al aplicar la prueba de pre test y pos test, a la muestra del grupo de control y el grupo experimental, esto se podrá reafirmar con los resultados de las pruebas estadísticas que mocionaremos a continuación:

En cuanto al grupo experimental se obtuvo una diferencia de la media de 10.59, en cuanto al grupo de control se obtuvo un 10.33 según se observa en la tabla 6, vemos que los promedios muestran un aprendizaje no esperado

En el post test, los estudiantes del grupo experimental obtuvieron un promedio de la media de 19.72 en el aprendizaje, mientras que en el grupo de control obtuvieron un promedio de 12.95 según se observa en la tabla 6.

Como se aprecia, después del pos test los estudiantes del grupo experimental superaron notoriamente a los estudiantes del grupo de control en 6.77 referidos al aprendizaje.

Entonces se interpreta que los estudiantes del grupo experimental han mejorado de una manera importante en cuanto el aprendizaje, como consecuencia de haber participado en el programa video “Seréis campeones y el impacto en el conocimiento del baloncesto”. como estrategia en las seis sesiones planteadas.

Churquipa (2008) realizó un estudio sobre “Los Videos como estrategia didácticas durante el proceso de aprendizaje de ciencias sociales en estudiantes del Instituto Superior Pedagógico de Puno del año 2008”, tesis para optar el grado de Magíster en Educación con mención en Docencia en el Nivel Superior en la Escuela de post grado de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, de la cual extraemos la siguiente conclusión: Los videos como estrategias didácticas, tienes buenos resultados para una aprendizaje estupendo en el área de ciencias sociales tal como se ha demostrado del grupo experimental después de la exploración o experimento realizado.

Analizando los resultados de la investigación obtenidos anteriormente en la investigación en la estadística se observa:

Haciendo una comparación entre el pre test y el pos test del grupo experimental llegaron a lograr un progreso en el aprendizaje de 10.59 a 19.72, aumentando un 9.13 puntos al iniciar el programa; en cuanto al desarrollo que se muestra en el pre test, lo que se muestra en los estudiantes del grupo de control que solo ascendieron en un mínimo de 2.62, es decir de 10.33 a 12.95.

Acerca del progreso del conocimiento del baloncesto de la muestra de estudiantes en dicha investigación como se pudo comprobar la hipótesis alterna, gracias a los datos obtenidos en la estadística en la comparación de medias relacionadas antes y después de la aplicación del programa de video como estrategia didáctica (tabla 6). Se infiere diversas afirmaciones, que ocurre en todas las dimensiones de la variable conocimiento de baloncesto (cognitivo, motriz y afectivo social). El progreso de los estudiantes se debe a la respuesta efectiva a las 8 sesiones de aprendizaje del programa de video Seréis campeones como estrategia didáctica.

Mientras que los estudiantes del grupo de control su pequeño progreso es discutible por diferentes factores, uno de ellos podría ser simplemente la maduración psicológica en el tiempo transcurrido entre el pre test al pos test.

V. CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos en la presente investigación nos llevan a concluir lo siguiente:

Primera. Se concluyó en relación a la hipótesis general según los resultados obtenidos en el análisis estadístico, en la cual la significación estadística es $p = .000$ en el grupo experimental para un $\alpha = .05$, se aprueba la hipótesis alterna que el video Seréis Campeones influye significativamente en el nivel de conocimiento del baloncesto en los estudiantes del 3er año de educación secundaria de la I.E, N° 7207 Ramón Castilla, UGEL 01, San Juan de Miraflores, 2016.

Segunda. En cuanto la primera hipótesis específica, se ha obtenido como resultados del análisis estadístico, donde la significación es $p = .000$ en el grupo experimental para un $\alpha = .05$, se concluye que se aprueba la hipótesis h1, que el video Seréis Campeones influye en nivel cognitivo de conocimiento del baloncesto de los estudiantes del 3er año de educación secundaria de la Institución Educativa N° 7207 Ramón Castilla, UGEL 01, San Juan de Miraflores, 2016.

Tercera. Para la segunda hipótesis específica, se ha obtenido como resultados del análisis estadístico, donde la significación es $p = .000$ en el grupo experimental para un $\alpha = .05$, se concluye que se aprueba la hipótesis h2, que el video Seréis Campeones influye en nivel motriz de conocimiento del baloncesto de los estudiantes del 3er año de educación secundaria de la Institución Educativa N° 7207 Ramón Castilla, UGEL 01, San Juan de Miraflores, 2016.

Cuarta. En la tercera hipótesis h3, se ha obtenido como resultados del análisis estadístico, donde la significación es $p = .000$ en el grupo experimental para un $\alpha = .05$, se concluye que se aprueba la hipótesis h3, que el video Seréis Campeones influye en nivel Afectivo Social de conocimiento del baloncesto de los estudiantes del 3er año de educación secundaria de la Institución Educativa N° 7207 Ramón Castilla, UGEL 01, San Juan de Miraflores, 2016

VI. RECOMENDACIONES

Se recomienda a todos los docentes del área de educación física usar el video seréis campeones para elevar el nivel de conocimiento de este deporte baloncesto favoreciendo estilos de vida sin tabaco, alcohol y drogas, y reduce la violencia en personas temperamentales .Disminuye los niveles de colesterol y riesgo de infarto, además de que regulariza la tensión arterial. Estimula la liberación de endorfinas, las llamadas “hormonas de la felicidad”.

Se recomienda usar el video seréis campeones en la enseñanza de los fundamentos del baloncesto, en las Instituciones Educativas, escuelas, clubes y academias de baloncesto ya que ayuda en la formación de jugadores de esta disciplina motivándolos a la práctica deportiva.

Se recomienda a nivel del magisterio, universidades, institutos, academias deportivas, clubes deportivos usar el video como motivación de distintas disciplinas deportivas como parte del proceso de aprendizaje.

Se recomienda a todos los docentes de las distintas áreas curriculares de las instituciones educativas usar el video como apoyo en la enseñanza a sus estudiantes.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA

- Araujo, T. (2008). *"Orientaciones para la producción y almacenamiento de vídeos motivadores de ciencias en sus conclusiones"*. México: Universidad Autónoma .
- Arellano Ceballos, A. C. (s.f). *Un análisis del uso que los docentes y los alumnos de la Universidad de Colima le dan al video y a la television educativa*. México: Universidad de Colima.
- Arellano, A. (2002). *"Modalidades de Uso del Video y la TV educativa, para optar el grado de Maestría en Ciencias Sociales en la Universidad de colima" (Tesis de Maestria)*. 2002: Universidad de Colima.
- Briones, G. (2002). *Metodología de la investigacion cuantitativa en las ciencias sociales*. Colombia: Programa de Especializacion en Teoria, Metodos y Tecnicas de Investigacion Social.
- Brunet, Y. (2006). *Metodología para el uso del video en la enseñanza de la lengua inglesa* . España: Universidad de Barcelona.
- Caurel, J. (2006). *Estrategia para el uso racional del video* . España: Universidad de Valencia.
- Cervera Carrasco, J. (2009). *Propuesta didáctica basada en el uso del material educativo multimedia para el desarrollo de las capacidades del área de Matemática en alumnos del 4to grado de Educación Secundaria*. Perú: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.
- Churquipa Parqui, B. (2008). *Los Videos como estrategia didácticas durante el proceso de aprendizaje de ciencias sociales en estudiantes del Instituto Superior Pedagógico de Puno del año 2008*. Perú: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Churquipa, B. (2008). *"Los Videos como estrategia didácticas durante el proceso de aprendizaje de ciencias sociales en estudiantes del Instituto Superior Pedagógico de Puno del año 2008"* . Lima: tesis para optar el grado de Magíster en Educación con mención en Docencia en el Nivel Superior en

la Escuela de post grado de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

Claver, F., & Jiménez, R. (2015). Motivación, conocimiento y toma de decisiones: Un estudio predictivo del éxito en voleibol. *Psicología del Deporte*, pp.273-279.

Diaz Lucea, J. (1999). *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas*. España: Ed.Inde.

González Sanchez, J. (1998). *Tecnologías como el video y la televisión en el contexto del hogar han significado una alfabetización, una manera de interpretar los mensajes y unas competencias para degustar lo audiovisual*. México: Ed.Universidad de Colima.

Iglesias Gallego, D. (s.f). *Efecto de un Protocolo de Supervision Reflexiva sobre el Conocimiento Procedimental, la toma de decisiones y la Ejecución en Jugadores Jóvenes de Baloncesto (Tesis Doctoral)*. España: Universidad de Extremadura.

Jimenez, A. (2009). *"El video educativo de matemáticas en el sistema de Telebachillerato. Un estudio del uso que hacen los docentes: El caso del video de semejanza de triángulos (Tesis de Maestría)*. México: Instituto Politecnico Nacional.

Lozano, S. P. (2008). *Aportes desde la comunicación a la educación: Una experiencia de aplicación*. Lima: Pontificia Universidad Católica de Perú.

Mora Rojas, R., & Monzón Padrón, N. (s.f). *Uso del video en el proceso pedagógico*. Cuba: Ed.Universidad Pedagógica "Felix Varela".

Mora,R, & Monzón,M. (2003). *"Uso del video en el proceso pedagógico"*. Cuba: Universidad Pedagógica Feliz Valera.

Moreno, M., & Ureña, A. (2008). Representación de problemas tácticos en colocadoras de voleibol de las selecciones nacionales españolas: efecto de la pericia. *Revista Iberoamericana de Psicología del Ejercicio y del Deporte.*, 229-240.

- Nolasco Argueta, J. (2012). *Uso de recursos multimedia para potenciar el aprendizaje de los estudiantes del noveno grado en la asignatura de electricidad en el Centro de Investigación e Innovación Educativas (Tesis de Maestría)*. Honduras: Ed. Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán.
- Obando Gonzáles, M. F. (2010). *Power Point en el desarrollo de Técnicas de Ataque y Defensa en el Baloncesto con los estudiantes del Centro Educativo Bilingüe "CELITE", en la provincia de Tungurahua cantón Ambato*. Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Paucar, L., & Peralta, D. (2000). *"La televisión como un medio de información y el rendimiento escolar de la educación del Colegio María Auxiliadora de la ciudad de Puno"*. Puno: Tesis para obtener el grado de Magister en Educación.
- Presso, M. (2009). *"Uso educativo del video en el aula"*. Universidad Central de Venezuela.
- Schmidt. (1987). *La educación audiovisual*. España: Universidad de Barcelona.
- Secretaría de Educación Física. (2006). *Educación Física I*. México: Trillas.
- Villaseñor, G. (1998). *Tecnologías como el video y la televisión en el contexto del hogar han significado una alfabetización, una manera de interpretar los mensajes y unas competencias para degustar lo audiovisual*. México: Ed. Trillas.

ANEXOS

Pre test y Post test
Ficha de Observación
Variable dependiente; Nivel de conocimiento de baloncesto

Apellidos y Nombres;

Año y Sección; _____

Si (10 puntos) No (0)

°	Dimensiones e Indicadores	Escala de Valoración	
		i	o
Cognitivos			
1	Conoce las normas básicas del reglamento		
2	Parte de los aprendizajes previos de los jugadores para facilitar el aprendizaje significativo		
Motrices			
3	Mejora sus cualidades físicas de forma saludable		
4	Desarrolla de capacidades perceptivo motrices y habilidades básicas		
5	Desarrolla polivalente de las habilidades genéricas		
6	Inicia el trabajo por las habilidades específicas más importantes		
Afectivo - Sociales			
7	Propicia un ambiente saludable y de trabajo cooperativo		
8	Favorece que todos los jugadores participen en entrenamientos y partidos		
9	Respeto a los compañeros, entrenador, árbitros y a los demás equipos		
0	Fomenta hábitos de higiene y estilos de vida saludables		



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
ESCUELA DE POSTGRADO

“Video Series de Campeones” en el Conocimiento del Baloncesto en estudiantes del 3° año de educación secundaria de la institución educativa 7207 Ramón Castilla, UGEL 01, San Juan de Miraflores, 2016

Bach. ANCHANTE RÍOS, Luis Alberto

Lima -2016

Ficha Técnica del Programa Video Seréis de Campeones

Ficha técnica : **Video Seréis de Campeones**

Nombre: : Programa de **Seréis de Campeones**

Autor: :Br. **Anchante Ríos, Luis Alberto**

Año: : 2016

Administración: : Abril - Agosto

Lugar de aplicación : I. E **7207 Ramón Castilla, UGEL 01, San Juan de Miraflores**

Duración : 5 meses

Finalidad : Desarrollar un programa **Video Seréis de Campeones** mediante sesiones de aprendizaje con el objetivo de mejorar el nivel de Aprendizaje en el baloncesto de los estudiantes, de la I.E. I. E **7207 Ramón Castilla** Descripción;

Se desarrolló 12 sesiones de aprendizaje mediante ,, estas sesiones se dieron de la siguiente manera; 4 sesiones de estrategia del nivel cognitivo, 4 sesiones de estrategia del nivel motriz, y 4 sesiones de estrategia del nivel afectivo social

Datos Informativos:

IE del programa:	IE N°7207 Ramón Castilla”
Lugar:	Las Floores
Distrito:	San Juan de Miraflores
Población:	120 alumnos
Muestra:	3ero “A” (30), 3ero “B”(30)
Duración del Programa:	6 sesiones
Inicio del programa:	30 de mayo del 2016
Denominación:	Juguemos El Baloncesto
Justificación:	Se pretende que a través del Video los estudiantes

Aprendan y tengan conociendo del Baloncesto

II. Fundamentación:

El programa propuesto en la investigación se efectuó con la finalidad de comprobar la mejora del nivel de aprendizaje en los estudiantes de la Institución Educativa IE N°7207 **Ramón Castilla**” ubicado en el distrito de San Juan de Miraflores, con sesiones de aprendizaje elaboradas teniendo en cuenta en cada una de ellas los conceptos básicos para comenzar a entender este deporte del Baloncesto y las variantes que despliegan los 10 jugadores que están disputando el partido dentro de la cancha de nuevos conocimientos en los alumnos del 3er año de educación secundaria.

**III. Proceso de aplicación de las estrategias consideradas Bandeja”,
 “penetrar”, “tapar”, “doblar”, “caminar” y muchos otros
 términos suenan como una lengua extraña que pasa a ser
 normal cuando uno se familiariza con los términos.**

1era Etapa:

- 1.1 Elección de grupos: Grupo experimental (GE) y Grupo control (GC)
- 1.2 Elaboración de instrumentos
- 1.3 Elaboración y programación de sesiones de aprendizaje.

2da Etapa:

Aplicación de instrumento de evaluación: Pre test

3era Etapa:

3.1 Desarrollo de sesiones de estrategia del nivel cognitivo

3.2 Desarrollo de sesiones de estrategia del nivel motriz

3.3 Desarrollo de sesiones de estrategia del nivel afectivo social

4ta Etapa:

Aplicación de Post test

5ta Etapa:

Análisis de resultados y formulación de conclusiones

Cronograma

Meses Actividad	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto
1. Elección de grupos	X				
2 Elaboración de instrumentos	X				
3. Elaboración de sesiones	X				
4. Aplicación de Pre Test		X			
5. Aplicación sesión "Bandeja", doblar y "penetrar"		X			
6. Aplicación sesión "tapar", rebote, y "doblar",			X		
7. Aplicación sesión caminar, Zona . y Lanzamiento				X	
8. Aplicación Post test				X	
9. Resultados y conclusiones					X

SESION DE CLASE 1

I. DATOS INFORMATIVOS

- Área : EDUCACION FISICA
 Grado y Sección : 3° A, B, C, D y E
 Nombre de la Unidad : Iniciándonos en el baloncesto
 Número de sesión : 2
 • Tiempo : 90 minutos
 • Fecha : 17-05-2016
 • Horas : 2
 • Nivel : Secundaria
 • Docente : ANCHANTE RIOS, Luis Alberto

II. CONOCIMIENTO

Familiarización con el balón en el deporte del baloncesto; **Bandeja**, **doblar** y **“penetrar**

III. CAPACIDAD:

Convivencia e interacción socio motriz: Se relaciona positivamente con los otros en la ejecución de estructuras simples de juego en los deportes colectivos, utilizando adecuadamente sus habilidades básicas y específicas.

IV. ACTITUD:

Controla sus emociones y actúa de manera positiva antes, durante y después de las actividades lúdicas y deportivas.

SIT. DE APREN.	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>-- El docente les da la bienvenida a sus estudiantes</p> <p>Y les proyecta los 3 primeros minutos del video “sereis campeones” sobre los familiarización del balón.</p> <p>Los estudiantes observaran y el profesor formulara preguntas a los estudiantes.</p> <p>- Responden en forma voluntaria. ¿Qué deporte han observado? ¿Qué saben sobre el juego del baloncesto? ¿Cuánto tiempo se juega? ¿Qué tienen que hacer para desplazarse en el juego?</p> <p>El profesor reforzara las respuestas dichas por los estudiantes y despejara dudas</p> <p>-Juego de activación: “no tengo pelotas en mi campo “dos grupos cada grupo en su zona a la señal comenzaran a lanzarse las pelotas al campo contrario ganara el que tenga menos pelotas.</p>	<p>Registro auxiliar.</p> <p>Losa deportiva.</p> <p>Silbato.</p> <p>Cronómetro</p> <p>Multimedia</p> <p>Pelotas de baloncesto.</p>	25'
PROCESO	<p>Conflicto cognitivo, ¿Cuál es la mejor manera de driblar el balón en el baloncesto?</p> <p>1. Estáticos:</p> <p>a) botar la pelota libremente.</p> <p>b) con la mano dominante.</p> <p>c) con la mano no dominante.</p> <p>d) botar la pelota con dos manos.</p> <p>e) botarla alternativamente.</p> <p>f) botarla y sentarse.</p>	<p>Losa deportiva.</p> <p>Silbato.</p> <p>Cronómetro</p> <p>Pelotas de baloncesto.</p> <p>Conos.</p>	45'

	<p>g) sentados en el suelo con las piernas abiertas, botar la pelota desde un lado al otro pasando por el medio de las piernas.</p> <p>2. Estáticos:</p> <p>a) realizar ochos alrededor de las piernas. b) pasear la pelota alrededor de la cintura. c) 2 ochos + 2 cinturas y pasarle a un compañero. d) 3 ochos + 3 cinturas y pasarle a un compañero. e) 3 cinturas + 2 ochos y pasarle al compañero. f) 2 cinturas + 3 ochos y pasarle al compañero.</p> <p>3. Dinámicos:</p> <p>a) desplazarse botando la pelota. b) intentan correr haciendo dribling a los conos (cambiando de mano durante el dribling).</p> <p>4. Estáticos:</p> <p>a) botar la pelota con los ojos cerrados.</p> <p>5. Intentar hacer canasta. Para ir de una canasta a otra se hace dribling.</p> <p>6. Por parejas. A intenta hacer canasta y B lo impide.</p>		
SALIDA	<p>Ejercicios de relajación y elongación muscular ¿les gusto la clase? ¿Qué hemos aprendido hoy?</p> <p>¿Cómo podemos mejorar nuestra habilidad en el bote?</p> <p>Finaliza con la práctica de la higiene.</p> <p>Practican lo aprendido con sus amigos y familiares, en la localidad donde viven.</p> <p>Tarea: ¿Qué son los pases? ¿Cuántos tipos de pases existen en baloncesto?</p>	.	20'

V. EVALUACION

CAPACIDAD	INDICADORES	TÉCNICAS/INSTRUMENTOS
CONVIVENCIA E INTERACCION SOCIOMOTRIZ	Visualiza, identifica y regula el bote con la mano dominante y no dominante mejorando su habilidad	-Ficha de observación.
ACTITUD ANTE EL ÁREA		

Respeto	Controla sus emociones y actúa de manera positiva antes, durante y después de las actividades lúdicas y deportivas.	Registro auxiliar.
----------------	---	--------------------

LUIS ANCHANTE RIOS
Lic Educación Físic

SUB DIRECCIÓN DE FORM. GRAL

SESION DE CLASE 2

I. DATOS INFORMATIVOS

Área	: EDUCACION FISICA
Grado y Sección	: 3° A, B, C, D y E
Nombre de la Unidad	: Iniciándonos en el baloncesto
Número de sesión	: 2
Tiempo	: 90 minutos
Fecha	: 24-05-2016
Horas	: 2
Nivel	: Secundaria
Docente	: ANCHANTE RIOS, Luis Alberto

II. CONOCIMIENTO

Actividades para trabajar el dribling o rebote del balón; **Bandeja**”, **doblar** y **“penetrar**

III. CAPACIDAD:

Convivencia e interacción socio motriz: Se relaciona positivamente con los otros en la ejecución de estructuras simples de juego en los deportes colectivos, utilizando adecuadamente sus habilidades básicas y específicas.

IV. ACTITUD:

Controla sus emociones y actúa de manera positiva antes, durante y después de las actividades lúdicas y deportivas.

SIT. DE APREN.	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>-- El docente les da la bienvenida a sus estudiantes y formulara preguntas a los estudiantes.</p> <p>- Responden en forma voluntaria. ¿Qué hicimos la clase pasada? ¿Qué recuerdan sobre el juego del baloncesto? ¿Cuánto tiempo se juega? ¿Qué tipo de pases hay en el juego del baloncesto?</p> <p>El profesor reforzara las respuestas dichas por los estudiantes y despejara dudas</p> <p>- Juego de quitar la cola al zorro. Todos con un pañuelo colgado detrás. Intentan quitárselo los unos a los otros.</p> <p>- Desplazamientos de forma lateral sin cruzar las piernas. Cambio de sentido flexionando las piernas.</p> <p>-Desplazarse en zig-zag (podemos marcarlo con conos) flexionando las piernas. Cambio de dirección.</p> <p>-Juego de activación: “no tengo pelotas en mi campo “dos grupos cada grupo en su zona a la señal comenzaran a lanzarse las pelotas al campo contrario ganara el que tenga menos pelotas.</p>	<p>Registro auxiliar.</p> <p>Losa deportiva.</p> <p>Silbato.</p> <p>Cronómetro</p> <p>Pelotas de baloncesto.</p>	25'

PROCESO	<p>Conflicto cognitivo, ¿el jugador de baloncesto podrá dar más de dos pasos sin dar bote al balón o dar un pase?</p> <p>En parejas realizaran ejercicios de familiarización con el balón</p> <p>Luego realizaran ejercicios de bote en el sitio con la mano dominante y no dominante</p> <p>Sin dejar de dar bote tomaran las siguientes posiciones sentado, arrodillado, echado boca arriba y boca abajo.</p> <p>Luego darán bote caminando por diferentes partes del patio sin chocar con sus compañeros uno lo seguirá a la señal se intercambian roles</p> <p>Ahora darán bote corriendo por diferentes partes del patio sin chocar con sus compañeros uno lo seguirá a la señal se intercambian roles.</p> <p>Tomados de la mano se desplazaran caminando sin chocar con los compañeros uno dará el bote a la señal cambian roles.</p> <p>Tomados de la mano se desplazaran corriendo sin chocar con los compañeros uno dará el bote a la señal cambian roles.</p> <p>En parejas frente a frente uno dará el bote y el otro tratara de quitarle el balón a la señal cambian roles.</p> <p>El profesor les manifiesta la forma correcta del realizar el bote recordándoles lo observado en el video</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individualmente, botar el balón por el espacio con la mano derecha. Ir reduciendo poco a poco el espacio. Igual con la izquierda. - Individualmente, botar el balón por el espacio y cambiarlo con aquellos compañeros que nos lo pidan. - Por parejas, agarrados de una mano. Cada persona bota un balón con la mano libre y sigue las indicaciones del profesor. Una señal indica que tienen que cambiar la mano de agarre, otra distinta que tienen que cambiar de pareja. - Bote con cambio de mano realizando zig - zag entre los conos. - En grupos de 4 personas, realizar una carrera de relevos con bote de velocidad. La pérdida del balón durante el recorrido implica volver a la posición de partida. - Uno sin balón intenta robar el de los otros. Por parejas, uno tiene el balón y el otro trata de robárselo a su pareja. <p>En grupos de tres realizaran la trenza</p>	<p>Losa deportiva.</p> <p>Silbato.</p> <p>Cronómetro.</p> <p>Pelotas de baloncesto.</p> <p>Conos.</p>	45'
----------------	---	---	-----

SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> - Rodar la pelota por las diferentes partes del cuerpo. - Sentados, rodar la pelota por el suelo. - Ejercicios 1 y 2 pero cambiando la posición: supino, de pie, sentados. <p>Ejercicios de relajación y elongación muscular ¿les gusto la clase? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo podemos mejorar nuestra habilidad en el bote?</p> <p>Finaliza con la práctica de la higiene.</p> <p>Practican lo aprendido con sus amigos y familiares, en la localidad donde viven.</p>		20'
---------------	--	--	-----

V. EVALUACION

CAPACIDAD	INDICADORES	TÉCNICAS/INSTRUMENTOS
CONVIVENCIA E INTERACCION SOCIOMOTRIZ	Identifica se familiariza y regula el bote con la mano dominante y no dominante mejorando su habilidad	-Ficha de observación.
ACTITUD ANTE EL ÁREA		
Respeto	Controla sus emociones y actúa de manera positiva antes, durante y después de las actividades lúdicas y deportivas.	Registro auxiliar.

LUIS ANCHANTE RIOS
Lic Educación Física

SUB DIRECCIÓN DE FORM. GRAL

SESION DE CLASE 3

I. DATOS INFORMATIVOS

- Área : EDUCACION FISICA
- Grado y Sección : 3° A, B, C, D y E
- Nombre de la Unidad : Iniciándonos en el baloncesto
- Número de sesión : 2
 - Tiempo : 90 minutos
 - Fecha : 31-05-2016
 - Horas : 2
 - Nivel : Secundaria
 - Docente : ANCHANTE RIOS, Luis Albert

II. CONOCIMIENTO

Practicando los pases en baloncesto ; “tapar” , rebote ,y “doblar

III. CAPACIDAD:

Convivencia e interacción socio motriz: Se relaciona positivamente con los otros en la ejecución de estructuras simples de juego en los deportes colectivos, utilizando adecuadamente sus habilidades básicas y específicas.

IV. ACTITUD:

Controla sus emociones y actúa de manera positiva antes, durante y después de las actividades lúdicas y deportivas.

SIT. DE APREN	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	RECURSOS Y/O MATERIALES	I E M P O
INICIO	<p>-- El docente les da la bienvenida a sus estudiantes Y les proyecta una parte del video “sereis campeones” sobre los fundamentos del baloncesto.</p> <p>Los estudiantes observaran el video y el profesor formulara preguntas a los estudiantes.</p> <p>- Responden en forma voluntaria. ¿Qué pases reconoces en el baloncesto? ¿Qué saben sobre los pases? El profesor reforzara las respuestas dichas por los estudiantes y despejara dudas</p> <p>- Carrera continua (trote) con:</p> <p>- circunducción de brazos (hacia delante simultánea, hacia atrás alternativa).</p> <p>- torsión de tronco.</p> <p>- Cuatro grupos, Cada grupo de 5 alumnos. Cada grupo con una pelota (pelotas variadas). Colocados con las piernas abiertas, uno detrás del otro. El primero tiene la pelota:</p> <p>a) enviar la pelota hacia atrás rodándola por el suelo, el último la coge y corre botándola para colocarse el primero de la fila. Empieza otra vez.</p> <p>b) pasarse la pelota por debajo de las piernas. c) pasarse la pelota por encima de la cabeza.</p>	<p>Registro auxiliar.</p> <p>Losa deportiva.</p> <p>Silbato.</p> <p>Cronómetro</p> <p>Multimedia</p> <p>Pelotas de baloncesto.</p>	5'

<p>PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lanzar la pelota al aire, tocar el suelo y coger la pelota. - como el ejercicio 1 pero ahora se sientan, se incorporan y la recogen. - de pie, lanzan la pelota al aire y la recogen sentados. - Cada uno se inventa una tarea a realizar una vez lanzada la pelota al aire. <p>Respuestas previsibles:</p> <ul style="list-style-type: none"> - giros longitudinales (transversales) - saltos - posiciones estáticas - equilibrios - Grupos de cuatro. Lanzan contra la pared y el siguiente compañero tiene que dar una palmada antes de recibirla, sin dejar que bote. - lanzan la pelota y dejan que dé un bote. Han de saltarla. - Por parejas. Desplazarse pasándose la pelota de una mano a otra. Una vez que lleguen al otro extremo del terreno, pasársela al compañero que hará lo mismo en sentido contrario. - desplazarse para atrás. - desplazarse corriendo. - Cronómetro. Dos grupos de diez colocados en dos círculos. Los lanzadores han de pasar el máximo número de pelotas. En forma de relevo tienen que cubrir el recorrido marcado (raqueta). - lo mismo pero con dos pelotas. - cambio de papeles. - Cuatro grupos de 5 en círculo. Uno lanza la pelota al aire y dice el nombre de uno del grupo, el cual tendrá que recoger la pelota. Vuelven a empezar. - Colocados el alumnado en dos filas paralelas y a una distancia cómoda de pase, avanzan por parejas por el campo a la vez que se pasan el balón realizando el pase que se vaya indicando. <p>Estrella de pases (rondito): En grupos de 7 alumnos, 5 forman una estrella para pasarse el balón de baloncesto con diferentes tipos de pases y 2 en medio intentan interceptar los pases. Intentar ir variando a los alumnos que se encuentren en el centro.</p> <p>3. Zona de balones. Se colocan todos los balones disponibles en un espacio limitado. El profesor comienza a alejar los balones, lanzándolos a diestro y siniestro. El grupo debe conseguir que siempre haya, al menos, un balón en la zona limitada. Para ello hay que tener en cuenta que nadie puede desplazarse con el balón agarrado; puede, por tanto, pasarlo o botarlo. El juego finaliza cuando la zona limitada se queda sin balones.</p>	<p>Losa deportiva. Silbato. Cronómetro. Pelotas de baloncesto. Conos.</p>	<p>5'</p>
<p>SALIDA</p>	<p>Ejercicios de relajación y elongación muscular ¿les gusto la clase? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo podemos mejorar nuestra habilidad en el baloncesto? Finaliza con la práctica de la higiene. Practican lo aprendido con sus amigos y familiares, en la localidad donde viven.</p>	<p>.</p>	<p>0'</p>

V. EVALUACION

CAPACIDAD	INDICADORES	TÉCNICAS/INSTRUMENTOS
CONVIVENCIA E INTERACCION SOCIOMOTRIZ	Identifica y regula el pase mejorando su coordinación óculo manual.	-lista de cotejo.
ACTITUD ANTE EL ÁREA		
Respeto	Controla sus emociones y actúa de manera positiva antes, durante y después de las actividades lúdicas y deportivas.	Registro auxiliar.

LUIS ANCHANTE RIOS
Lic Educación Física

SUB DIRECCIÓN DE FORM. GRAL

SESION DE CLASE 4

I. DATOS INFORMATIVOS

Área	: EDUCACION FISICA
Grado y Sección	: 3° A, B, C, D y E
Nombre de la Unidad	: Iniciándonos en el baloncesto
Número de sesión	: 2
Tiempo	: 90 minutos
Fecha	: 7-06-2016
Horas	: 2
Nivel	: Secundaria
Docente	: ANCHANTE RIOS, Luis Alberto

II. CONOCIMIENTO

Mejorando en los pases de baloncesto; “tapar” , rebote ,y “doblar

III. CAPACIDAD:

Convivencia e interacción socio motriz: Se relaciona positivamente con los otros en la ejecución de estructuras simples de juego en los deportes colectivos, utilizando adecuadamente sus habilidades básicas y específicas.

IV. ACTITUD:

Controla sus emociones y actúa de manera positiva antes, durante y después de las actividades lúdicas y deportivas.

SIT. DE APREN.	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>-- El docente les da la bienvenida a sus estudiantes el profesor formulara preguntas a los estudiantes.</p> <p>- Responden en forma voluntaria. ¿Qué tipos de pases has observado? ¿Qué pases serán más difíciles de realizar? ¿Qué tipos de pases se deben hacer para desplazarse en el juego?</p> <p>El profesor reforzara las respuestas dichas por los estudiantes y despejara dudas</p> <p>1. Cuatro grupos de cinco. Delimitar un espacio rectangular. Cada grupo en hilera en cada lado. A la señal, desplazarse al extremo opuesto sin chocar con nadie.</p> <p>- libremente.</p> <p>- hacia atrás.</p> <p>- en cuadrupedia.</p> <p>- lateralmente.</p> <p>- haciendo un giro antes de llegar al otro extremo.</p> <p>2. Por parejas, cogidos de la mano con una pelota. Se desplazan libremente y uno bota la pelota. A la señal, se la da al compañero.</p>	<p>Registro auxiliar.</p> <p>Losa deportiva.</p> <p>Silbato.</p> <p>Cronómetro</p> <p>Pelotas de baloncesto.</p>	5'
PROCESO	<p>. Por parejas. Estáticos a 2, 3 i 4 metros de distancia. Pasar la pelota al compañero:</p> <p>- libremente.</p> <p>- por encima de la cabeza (una mano/dos manos).</p> <p>- a la altura del pecho.</p> <p>- haciéndola botar una vez.</p> <p>- recibirla, hacer un giro y pasarla.</p> <p>- Por parejas. Pasarse la pelota libremente, en desplazamiento:</p> <p>- sin botarla.</p> <p>- botándola (mano dominante/mano no dominante)</p> <p>- Ejercicio 1 pero colocando un aro entre alumno y alumno. La pelota tiene que botar dentro.</p>	<p>Losa deportiva.</p> <p>Silbato</p> <p>Cronómetro.</p> <p>Pelotas de baloncesto.</p> <p>Conos.</p>	5'

	<p>-En dispersión, corriendo. Tres grupos de seis. Cada alumno tiene un número asignado del uno al seis. Pasar y recibir la pelota en desplazamiento entre los alumnos de cada grupo de acuerdo con el número que diga el educador.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individualmente con una pelota de mini-básquet cada uno. Coger la pelota que está en el suelo con dos manos (manos paralelas, dedos separados), tirarla a la pared y recogerla: - sin que bote. - después de haber botado. - previa cursa de 3 o 4 metros. - Se colocan aros en fila. Desplazarse por la derecha de los aros, se bota la pelota dentro cuando se lo encuentran y continúan haciendo dribling. <p>Desplazarse por la izquierda:</p> <ul style="list-style-type: none"> - lentamente. - en forma de relevo. - Seis grupos de tres. Dos se pasan la pelota mientras el tercero intenta interceptarla. (8 minutos) - estáticos (2 metros). - en desplazamiento por el terreno. - en dispersión. 		
SALIDA	<p>-Sentados en círculo. Dos grupos de diez con una pelota. Cada alumno tiene un número del uno al diez. El educador grita un número, el alumno se desplaza por el exterior del círculo rodando la pelota. (8 minutos)</p> <p>Ejercicios de relajación y elongación muscular ¿les gusto la clase? ¿Qué hemos aprendido hoy?</p> <p>¿Cómo podemos mejorar nuestra habilidad en los pases?</p> <p>Finaliza con la práctica de la higiene.</p> <p>Practican lo aprendido con sus amigos y familiares, en la localidad donde viven.</p>		0' 2

V. EVALUACION

CAPACIDAD	INDICADORES	TÉCNICAS/INSTRUMENTOS
CONVIVENCIA E INTERACCION SOCIOMOTRIZ	identifica el pase y el bote mejorando su habilidad	-cuaderno de campo
ACTITUD ANTE EL ÁREA		
Respeto	Controla sus emociones y actúa de manera positiva antes, durante y después de las actividades lúdicas y deportivas.	Registro auxiliar.

SESION DE CLASE 5

I. DATOS INFORMATIVOS

Área	: EDUCACION FISICA
Grado y Sección	: 3° A, B, C, D y E
Nombre de la Unidad	: Iniciándonos en el baloncesto
• Número de sesión	: 2
• Tiempo	: 90 minutos
• Fecha	: 14-06-2016
• Horas	: 2
• Nivel	: Secundaria
• Docente	: ANCHANTE RIOS, Luis Alberto

II. CONOCIMIENTO

Realizando el lanzamiento : **caminar, y Zona**

III. CAPACIDAD:

Convivencia e interacción socio motriz: Se relaciona positivamente con los otros en la ejecución de estructuras simples de juego en los deportes colectivos, utilizando adecuadamente sus habilidades básicas y específicas.

IV. ACTITUD:

Controla sus emociones y actúa de manera positiva antes, durante y después de las actividades lúdicas y deportivas.

SIT. DE APREN.	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>-- El docente les da la bienvenida a sus estudiantes Con la ayuda del video sereis campeones se proyectara la parte del lanzamiento el profesor formulara preguntas a los estudiantes. - Responden en forma voluntaria. ¿Qué tipos de lanzamiento conocen en baloncesto? ¿De qué manera se realiza el lanzamiento en el baloncesto? ¿Cuántos tipos de lanzamiento existen? El profesor reforzara las respuestas dichas por los estudiantes y despejara dudas - Tocar y parar: un alumno tratara de tocar a cualquiera de sus compañeros una vez tocado se quedara en stop. Variantes 3 estudiantes -En dispersión. Botar la pelota libremente sin chocar con nadie. 3. Intentar andar realizando ochos alrededor de las piernas. 4. Andar pasándose la pelota por la cintura. Cambio de sentido.</p>	<p>Registro auxiliar. Losa deportiva. Silbato. Cronómetro Multimedia Pelotas de baloncesto.</p>	25'
PROCESO	<p>-Grupos de cuatro. Dos detrás de una línea y a unos metros, los otros dos detrás de otra línea. Tienen que driblar con la pelota hasta llegar hasta la otra línea, pasársela al compañero y éste hacer el recorrido en sentido opuesto para pasársela al otro. Así sucesivamente. - lentamente. - relevo. - driblar alto. - driblar bajo. - utilizando las manos alternativamente.</p>	<p>Losa deportiva. Silbato. Cronómetro. Pelotas de baloncesto. Conos.</p>	45'

	<p>Por parejas, cada uno en un extremo. Pasar libremente la pelota al compañero.</p> <p>Disminuir la distancia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - picado. - de pecho. - sobre la cabeza. <p>-Juego de los diez pases. Dos equipos. Se inicia el juego lanzando la pelota al aire. El equipo que controla la pelota ha de conseguir pasarse la pelota diez veces. El otro grupo lo ha de impedir. Cada diez pases: un punto.</p> <p>-Grupos de 3 contra la pared. A lanza la pelota y B la recibe y la lanza a C, que hace lo mismo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - sin bote. - con bote - con dos manos. - con una mano (dominante y no dominante). <p>-En dispersión cada uno con una pelota. Botan la pelota por el terreno. Cuando encuentran a alguien intentan quitarle su pelota:</p> <ul style="list-style-type: none"> - mano dominante y mano no dominante. <p>-Se colocan 4 cubos en la línea que divide el campo longitudinalmente. Una pareja A intenta lanzar la pelota dentro del recipiente. Otra pareja B ha de evitarlo. Si A quita la pelota a B1 , éste se va al fondo del terreno y pasa la pelota a B2. Cambio de parejas.</p>		
SALIDA	<p>- Por parejas, cogidos de la mano en posición prona. Todos dentro de un círculo de 6 metros. Han de arrastrarse y si se encuentran alguna pareja van hacia el lado opuesto.</p> <p>Ejercicios de relajación y elongación muscular ¿les gusto la clase? ¿Qué hemos aprendido hoy?</p> <p>¿Cómo podemos mejorar nuestra técnica en el lanzamiento?</p> <p>Finaliza con la práctica de la higiene.</p> <p>Practican lo aprendido con sus amigos y familiares, en la localidad donde viven.</p>		20'

V. EVALUACION

CAPACIDAD	INDICADORES	TÉCNICAS/INSTRUMENTOS
CONVIVENCIA E INTERACCION SOCIOMOTRIZ	Identifica y regula el lanzamiento en corta , mediana y larga distancia tratando de mejorar su técnica y habilidad	Cuaderno de campo.
ACTITUD ANTE EL ÁREA		
Respeto	Controla sus emociones y actúa de manera positiva antes, durante y después de las actividades lúdicas y deportivas.	Registro auxiliar.

SESION DE CLASE 6

I. DATOS INFORMATIVOS

Área	: EDUCACION FISICA
Grado y Sección	: 3° A, B, C, D y E
Nombre de la Unidad	: Iniciándonos en el baloncesto
• Número de sesión	: 2
• Tiempo	: 90 minutos
• Fecha	: 21-06-2016
• Horas	: 2
• Nivel	: Secundaria
• Docente	: ANCHANTE RIOS, Luis Alberto

II. CONOCIMIENTO

Aplicando la parada y entrada a canasta

III. CAPACIDAD:

Convivencia e interacción socio motriz: Se relaciona positivamente con los otros en la ejecución de estructuras simples de juego en los deportes colectivos, utilizando adecuadamente sus habilidades básicas y específicas.

IV. ACTITUD:

Controla sus emociones y actúa de manera positiva antes, durante y después de las actividades lúdicas y deportivas.

SIT. DE APREN.	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>-- El docente les da la bienvenida a sus estudiantes el profesor formulara preguntas a los estudiantes.</p> <p>- Responden en forma voluntaria. ¿Será difícil realizar el lanzamiento en movimiento? ¿Qué saben sobre el doble ritmo? ¿Podremos hacer el dribling y seguidamente el lanzamiento? ¿Qué tendría que mejorar para realizar el dribling y lanzamiento? El profesor reforzara las respuestas dichas por los estudiantes y despejara dudas</p> <p>- Juego de la muralla china. Se divide el campo en dos. Se ponen todos a un lado menos uno que estará en el centro. A la señal, tendrá que pasar de un campo a otro. El que está en medio tiene que tocar a todos los que pueda. Los que son tocados pasan a estar en medio. Se pueden dar la mano.</p>	<p>Registro auxiliar. Losa deportiva. Silbato. Cronómetro Pelotas de baloncesto.</p>	25'

PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> - Se colocan aros por el suelo. Se desplazan botando la pelota, cuando se encuentran un aro la botan 7 u 8 veces lo más bajo posible. - Grupos de cuatro con una pelota por cada grupo. A se desplaza driblando los conos hasta B; B hasta C, etc. Siempre botando la pelota. - cuanto más alta mejor. - cuanto más baja mejor. - con la mano dominante. - con la mano no dominante. - como más rápida mejor. - lentamente. - Se colocan conos en fila. Al final de cada fila de aros, un cubo o recipiente. Dribling en desplazamiento por los conos, lanzar al recipiente, cogerla y dribling en sentido contrario. Pasarla al próximo compañero. - con una mano. - con la otra. - aumentando la distancia entre el final de los conos y los recipientes. - los alumnos estáticos intentan interceptar la pelota. - Por parejas. Driblar y pasar al compañero en desplazamiento libremente. <p>-Encanastar desde diferentes posiciones, previo bote de la pelota:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cambiando la posición. - aumentando la distancia. - probar de acabar el gesto con una mano. - En dispersión, cada alumno con una pelota. <p>Desplazarse driblando. A la señal, coger la pelota y encanastarla.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuatro grupos. En cada medio campo dos grupos A y B. Se lanza la pelota al aire, el grupo que la recibe A intenta encanastar mientras q B lo impide. <p>Colocados el alumnado por parejas, el que tiene el balón realizará una parada en un tiempo enfrente de un cono situado en la línea de tiros libres, para posteriormente realizar un lanzamiento a canasta. - - Su compañero cogerá el rebote y se colocará en la fila de lanzamiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Con la misma dinámica pero esta vez realizará una parada en dos tiempos. - Entradas a canasta por la derecha y por la izquierda 	<p>Losa deportiva. Silbato. Cronómetro. Pelotas de baloncesto. Conos.</p>	45'
SALIDA	<p>Por parejas. Se reparte un papel y se les pide que hagan un dibujo de un jugador que tira a canasta. Comentario del dibujo realizado. Ejercicios de relajación y elongación muscular ¿les gusto la clase? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo podemos mejorar lanzamiento en avanzada?</p> <p>Finaliza con la práctica de la higiene. Practican lo aprendido con sus amigos y familiares, en la localidad donde viven.</p>		20'

V. EVALUACION

CAPACIDAD	INDICADORES	TÉCNICAS/INSTRUMENTOS
CONVIVENCIA E INTERACCION SOCIOMOTRIZ	Regula la parada y entrada a canasta en avanzada mejorando su habilidad	Registro anecdotario
ACTITUD ANTE EL ÁREA		
Respeto	Controla sus emociones y actúa de manera positiva antes, durante y después de las actividades lúdicas y deportivas.	Registro auxiliar.

LUIS ANCHANTE RIOS
Lic Educación Física

SUB DIRECCIÓN DE FORM. GRAL

SESION DE CLASE 7

I. DATOS INFORMATIVOS

Área	: EDUCACION FISICA
Grado y Sección	: 3° A, B, C, D y E
Nombre de la Unidad	: Iniciándonos en el baloncesto
• Número de sesión	: 2
• Tiempo	: 90 minutos
• Fecha	: 28-06-2016
• Horas	: 2
• Nivel	: Secundaria
• Docente	: ANCHANTE RIOS, Luis Alberto

II. CONOCIMIENTO

Conociendo el ataque y defensa en baloncesto

III. CAPACIDAD:

Convivencia e interacción socio motriz: Se relaciona positivamente con los otros en la ejecución de estructuras simples de juego en los deportes colectivos, utilizando adecuadamente sus habilidades básicas y específicas.

IV. ACTITUD:

Controla sus emociones y actúa de manera positiva antes, durante y después de las actividades lúdicas y deportivas.

SIT. DE APREN.	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>-- El docente les da la bienvenida a sus estudiantes</p> <p>Y les proyecta un video "sereis campeones" sobre la táctica de ataque y defensa en el baloncesto.</p> <p>Los estudiantes observaran y el profesor formulara preguntas a los estudiantes.</p> <p>- Responden en forma voluntaria. ¿Qué han observado en el juego? ¿Qué saben sobre táctica de juego? ¿Cómo se ubicaran para defender y luego para atacar en el juego?</p> <p>El profesor reforzara las respuestas dichas por los estudiantes y despejara dudas</p> <p>- Trote suave:</p> <p>- Grupos de cuatro. Dos en un extremo del campo y los otros dos en el otro extremo. En el medio colocamos un banco. Sale uno y se desplaza hasta el otro extremo con dos pelotas, pasando por el banco y pasándosela al compañero, el cual hará lo mismo en sentido contrario.</p>	<p>Registro auxiliar.</p> <p>Losa deportiva.</p> <p>Silbato.</p> <p>Cronómetro</p> <p>Multimedia</p> <p>Pelotas de baloncesto.</p>	25'
PROCESO	<p>Dos grupos. Cada grupo con dos pelotas en posesión de dos alumnos situados en extremos opuestos. A la señal, pasarse la pelota sin que coincida:</p> <p>- cambio de sentido.</p>	<p>Losa deportiva.</p> <p>Silbato.</p> <p>Cronómetro.</p>	45'

	<ul style="list-style-type: none"> - rápidamente. - Dos grupos con una pelota cada grupo. Forman un corro y tres se quedan dentro. Los que forman el corro se pasan la pelota. Los del medio intentan cogerla y si lo consiguen se ponen en el corro. - se aumenta el número de pelotas. - se aumenta el número de alumnos que están en medio. - en desplazamiento. - Dos grupos, unos con pelotas y otros si. En dispersión. Los alumnos se deslazan botando la pelota y tienen que evitar que se la quiten. - A la señal, adopción de la postura básica ofensivo-defensiva. - Caminando hacia atrás, pasan la pelota al compañero. Cuando llegan a canasta, tiran. Cada vez tira un alumno diferente. - corriendo. - Pases en desplazamiento hacia la canasta, donde habrá dos alumnos que evitarán el tiro y el avance de los atacantes. -Equipos de cinco. Cuando lo indique el profesor, el equipo atacante alcanza hacia la canasta e intenta tirar; el equipo que defiende intentan evitarlo. Cuando se consigue la canasta, cambio de papeles. - Cuatro equipos (A, B, C, D). El equipo atacante intenta hacer canasta, el otro lo impide. A-B C-D B-C D-A A-C -Cada alumno con una pelota. Tiro individual a canasta desde todas las posiciones. 	<p>Pelotas de baloncesto. Conos.</p>	
SALIDA	<p>Ejercicios de relajación y elongación muscular ¿les gusto la clase? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo podemos mejorar nuestra táctica de ataque y defensa? Finaliza con la práctica de la higiene. Practican lo aprendido con sus amigos y familiares, en la localidad donde viven.</p>		20'

V. EVALUACION

CAPACIDAD	INDICADORES	TÉCNICAS/INSTRUMENTOS
CONVIVENCIA E INTERACCION SOCIOMOTRIZ	Identifica la táctica de ataque y defensa en el juego del baloncesto.	Registro de anecdótico.
ACTITUD ANTE EL ÁREA		
Respeto	Controla sus emociones y actúa de manera positiva antes, durante y después de las actividades lúdicas y deportivas.	Registro auxiliar.

LUIS ANCHANTE RIOS
Lic Educación Física

SUB DIRECCIÓN DE FORM. GRAL

SESION DE CLASE 8

I. DATOS INFORMATIVOS

Área	: EDUCACION FISICA
Grado y Sección	: 3° A, B, C, D y E
Nombre de la Unidad	: Iniciándonos en el baloncesto
Número de sesión	: 2
Tiempo	: 90 minutos
Fecha	: 5-07-2016
Horas	: 2
Nivel	: Secundaria
Docente	: ANCHANTE RIOS, Luis Alberto

II. CONOCIMIENTO

Circuito de habilidades específicas en el baloncesto

III. CAPACIDAD:

Convivencia e interacción socio motriz: Se relaciona positivamente con los otros en la ejecución de estructuras simples de juego en los deportes colectivos, utilizando adecuadamente sus habilidades básicas y específicas.

IV. ACTITUD:

Controla sus emociones y actúa de manera positiva antes, durante y después de las actividades lúdicas y deportivas

SIT. DE APREN.	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>-- El docente les da la bienvenida a sus estudiantes y les indica que va a realizar un test de evaluación de lo aprendido en esta unidad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desplazarse en trote por diferentes partes del campo. - Por parejas. Intentar tocar las rodillas del compañero evitando que el otro le toque las suyas. - intentar tocar los pies evitando que le toquen los suyos. - Correr al máximo dos vueltas al terreno. 	Registro auxiliar. Losa deportiva. Silbato. Cronómetro Pelotas de baloncesto.	25'
PROCESO	<p>Después del calentamiento se irá llamado al alumnado para realizar el examen del circuito de habilidades específicas de baloncesto. Para ello se aplicará la siguiente tabla de valoración:</p>	Losa deportiva. Silbato. Cronómetro. Pelotas de baloncesto. Conos.	45'
SALIDA	<p>Ejercicios de relajación y elongación muscular ¿les gusto la clase? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo podemos mejorar en el juego del baloncesto?</p> <p>Finaliza con la práctica de la higiene.</p> <p>Practican lo aprendido con sus amigos y familiares, en la localidad donde viven.</p>	.	20'

V. EVALUACION

CAPACIDAD	INDICADORES	TÉCNICAS/INSTRUMENTOS
CONVIVENCIA E INTERACCION SOCIOMOTRIZ	Reconoce las habilidades técnicas del baloncesto y las ejecuta en el test	-Ficha de observación.
ACTITUD ANTE EL ÁREA		
Respeto	Controla sus emociones y actúa de manera positiva antes, durante y después de las actividades lúdicas y deportivas.	Registro auxiliar.

LUIS ANCHANTE RIOS
Lic Educación Física

SUB DIRECCIÓN DE FORM. GRAL

Hoja de Observación Conocimiento de Baloncesto PRE TEST Y POS TEST				
<u>ALUMNO:</u>				
<u>CURSO: FECHA:</u>				
-	<u>MB</u>	<u>B</u>	<u>R</u>	<u>M</u>
1. Fluidez en la realización del circuito.				
EL BOTE				
2. Control del balón en el desplazamiento.				
3. No mira el balón mientras bota.				
4. Realiza correctamente los diferentes tipos de bote: velocidad, de protección y cambio de mano.				
EL PASE				
5. Realiza correctamente la técnica de los 3 tipos de pases: de pecho, picado y beisbol.				
ENTRADA A CANASTA				
6. Marca bien los pasos (acción fluida).				
7. La entrada termina en canasta.				
PARADA				
8. Realiza correctamente la parada en un tiempo.				
LANZAMIENTO				
9. Realiza correctamente la mecánica del lanzamiento.				
10. Mete los lanzamientos.				
NOTA FINAL =				

Muy bueno: 4

Bueno: 3

Regular: 2

Malo: 1

OPERACIONALIZACION DE LAS VARIABLES

“Video Seréis Campeones” en el Conocimiento del Baloncesto en los estudiantes del 3° año de educación secundaria de la I.E.N° 7207, UGE L 01, San Juan de Miraflores, 2016

VARIABLE	DIMENSION	INDICADORES	ITEMS	INSTRUMENTO	ESTADISTICA	
VARIABLE Independiente : Video Seréis de Campeones	02 sesiones Video :Conocimiento del juego del baloncesto	Alta potencialidad	01,02,03.	Pre test Post test Valoracion :	Programa versión. SPSS Estadígrafos y gráficos del paquete de frecuencias	
Determinación del comportamiento del proceso de iniciación deportiva para el baloncesto en las edades infantiles.	02 sesiones Video Principios y juegos de ataque y defensa del juego del baloncesto	Media potencialidad	04,05,06	Pre test Post test		
Aplicación de los instrumentos para determinar cómo se comporta en proceso de iniciación deportiva en la provincia de Cienfuegos.	02 sesiones Video Jugadores expertos y principiantes	Baja potencialidad	07.08.09..10			
VARIABLE Dependiente : Nivel Conocimiento del baloncesto	Cognitivos	Conoce normas básica	01		Programa versión. SPSS Estadígrafos y gráficos del paquete de frecuencias	
Víctor López (1993), todas las disciplinas se beneficiarían de la identificación a una edad temprana, representando un impacto inmediato en el deporte de élite y especialmente en los deportes en que se exige alto nivel técnico, debido a la necesidad de desarrollar patrones motores correctos a una edad temprana	Motrices	Utiliza aprendizajes previos	02			
		Refuerza sus cualidades físicas	03			
		Mejora su motricidad y habilidades básicas	04			
	Afectivo - Sociales	Adecuado desarrollo de sus habilidades	05			
		Empieza de lo específico a lo genérico	06			
		Trabaja en equipo	07			
		Participa y hace participar a sus compañeros	08			
		Respeto a sus compañeros	09			
		Es limpio y practica la higiene	10			